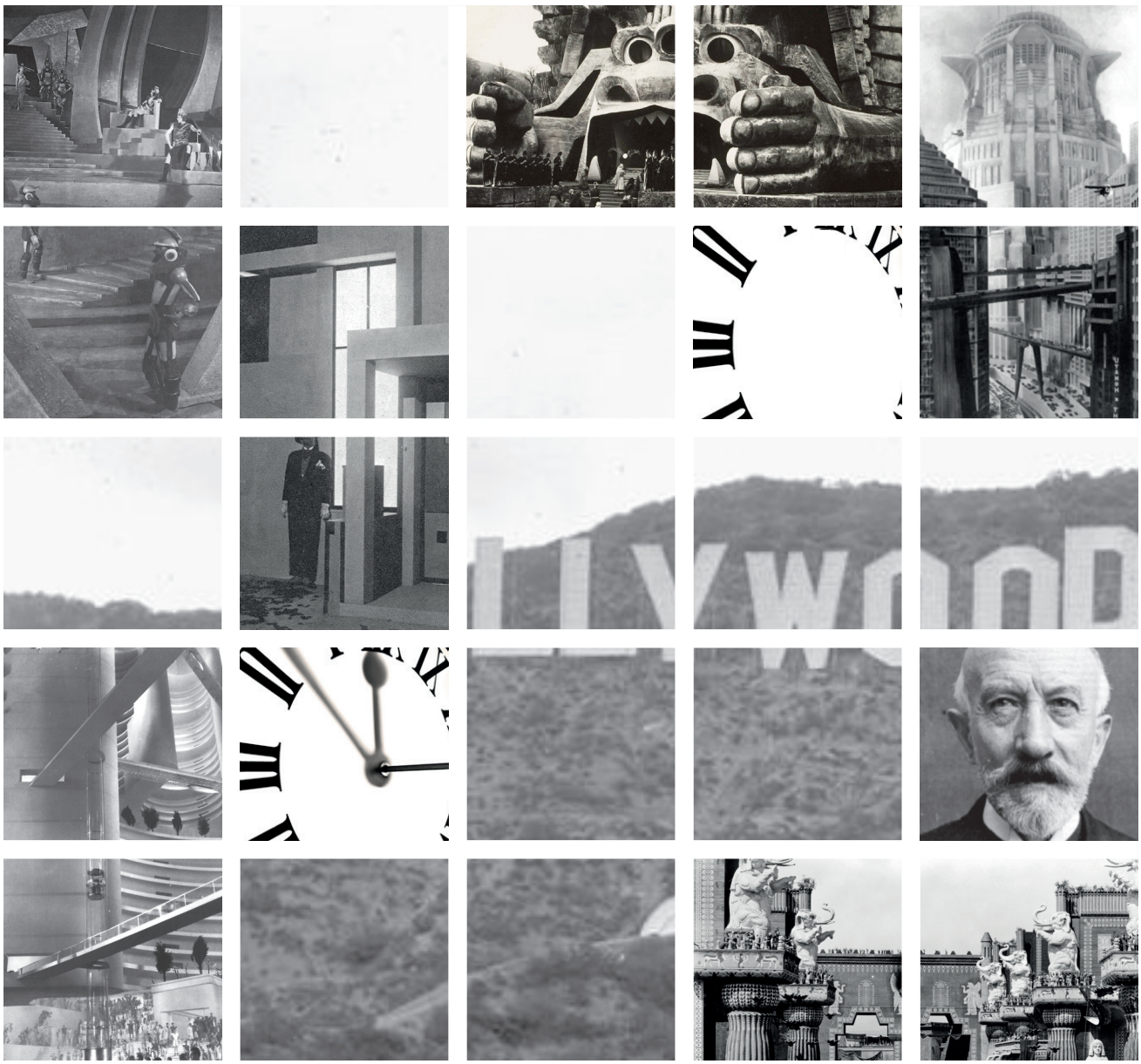


LA FRONTERA DILUIDA

Arquitecturas efímeras en el cine
De Europa a Hollywood

Una tesis doctoral de Pedro Molina-Siles dirigida por Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino

Septiembre 2014

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Imagen de entrada: Fotograma de *The Clock* (Christian Marclay, 2010)

TESIS DOCTORAL

LA FRONTERA DILUIDA
Arquitecturas efímeras en el cine. De Europa a Hollywood

Septiembre 2014

Doctorando: **Pedro Molina-Siles**

Directoras: **Ángela García Codoñer / Ana Torres Barchino**

Departamento: **EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA**

Programa de doctorado: **ARQUITECTURA, EDIFICACIÓN, URBANISMO Y PAISAJE**

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a todas aquellas personas que, de una manera u otra, han colaborado en el desarrollo de esta investigación.

- A mis directoras de tesis, Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino, por su paciencia y compromiso. El asesoramiento y dedicación de ambas han dado forma definitiva a las ideas.
- A todos los compañeros del Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica, especialmente a Juan Serra Lluch y Juan Carlos Piquer Cases, por el apoyo que me han brindado estos cuatros años que *vivo* con ellos. Cuando los he necesitado nunca he recibido una negativa por respuesta a mis peticiones.
- A los profesores y compañeros de la ECAM, en especial a Fernando Méndez-Leite, por aquel primer contacto con su particular mirada hacia el cine que cambió para siempre la mía; al grupo de Dirección Cinematográfica, por su apoyo constante durante estos últimos seis años y permitirme hacer realidad uno de mis grandes sueños; a Santiago Bereda, responsable de los archivos fotográficos, por hacer posible que me adentrara en las entrañas de la escuela; y a los directores de fotografía Pablo Ibáñez Sanjuan, Ramiro Ibáñez Sanjuan y Juan Marcos Sinisterra, por proporcionarme sus fotografías para este documento.
- A los distintos miembros y compañeros de la asociación cultural *Cineforum L'Atalante*, en especial a Violeta Martín, por su ayuda en este trabajo y brindarme la oportunidad de formar parte de ellos.
- A Javier Dominguez Bandera, gerente de la productora *Green Moon Producciones,* y todos los compañeros que trabajan en ella, por acogerme como uno más entre ellos y gestionar tanto mi estancia en la fría ciudad de Los Ángeles como la visita a los distintos estudios cinematográficos.
- Al personal del Departamento de Colecciones Especiales de la Universidad del Sur de California, así como a los responsables de los archivos fotográficos de los estudios cinematográficos *Disney/Metro-Goldwyn-Mayer*, que me dieron todas las facilidades para desarrollar esa parte de la investigación.
- Al personal de los archivos fotográficos de la *Deutsche Kinemathek Bibliothek* en Berlín, *Cinémathèque Français* en París y el IVAC en Valencia, por su ayuda en la busqueda de material gráfico.
- A Jorge Gorostiza, por sus consejos y facilitarme información relevante para el desarrollo de esta investigación.
- Al director artístico Antxón Gómez, por su cercanía y esas largas e interminables conversaciones telefónicas.
- Al escritor cinematográfico Óscar Brox Santiago, por sus recursos literarios, siempre puestos a mi disposición.
- A mis compañeros de *Herrera/Fernando & Álvarez-Sala Arquitectos*, por concederme un a*plazamiento* y con este poder hacer frente a esta tesis doctoral. Sin su tolerancia, todo hubiera sido un poco menos fácil.

Y por último, pero en primer lugar, a Javier Navarro y a mis padres y hermanos, no tengo palabras para expresar mi gratitud; ellos me han construido, lo siguen haciendo y lo harán siempre.

PARTE 0. INTRODUCCIÓN 11

1. INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS E HIPÓTESIS 12
2. DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA 19
3. ESTRUCTURA 25

PARTE I. LA REALIDAD CINEMATOGRÁFICA 31

1. LA IDEA DEL ESPACIO EN EL CINE 33
Una percepción aproximada sobre el espacio 34
Las edades del espacio 38
De la esencia al movimiento 42
El movimiento en la arquitectura y en el cine 49
Una introducción al espacio cinematográfico 56
Los espacios del cine 59

2. ESPACIOS DE REPRESENTACIÓN ANTERIORES AL CINE LOS ELEMENTOS PREFÍLMICOS 69

2.1. EL PAISAJE CINEMATOGRÁFICO
Antecedentes del paisaje sobre la pantalla 71
La presencia de la naturaleza en el cine 77
La doble relación entre el cine y el paisaje 85
El cine localiza 89
Lugares que se reemplazan 90
Lugares de verdad 94
Lugares que se modifican y no existen 96
Consideraciones de un paisaje cinematográfico 99

2.2. LA ESCENOGRAFÍA DEL CINE
Voces de una escenografía en tránsito 105
Antecedentes históricos de la escenografía 112
La escenografía antigua: Grecia y Roma 112
De la carreta-escenario a los corrales de comedia 115
Escenografías en perspectiva 118
El teatro moderno en Italia y Francia 120
Decadencia y renovación 123
Nuevas posibilidades escenográficas 126

Escenografía teatral y escenografía cinematográfica 128
Arquitectura y escenografía 132
El arquitecto a escena 136

2.3. LA ARQUITECTURA SOBRE LA PANTALLA
Reflexiones de una arquitectura para el cine: de la solidez física al efímero ilusionismo 141

RESUMEN PARTE I 151

PARTE II. LOS DECORADOS ARQUITECTÓNICOS EN EL CINE AUSENCIA Y PERMANENCIA 159

1. LA NECESIDAD DE CONSTRUIR EL CINE 161

2. *ARQUITECTURAS* AUSENTES CON PERSONALIDAD PROPIA EN EL CINE DE EUROPA 169

2.1. EL COLOSALISMO EN LAS CONSTRUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS 175
***Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914)**
El cine italiano antes de la Gran Guerra 177
Cabiria Kolossal 178
El colosalismo escénico 180
***Intolerancia* (D.W. Griffith, 1916)**
La respuesta de Hollywood 191

2.2. PRÉSTAMOS DE VANGUARDIA Y ARQUITECTURA A UN DECORADO DE CINE 197
***Aelita* (Yakov Protazanov, 1920)**
Antesala escenográfica de un planeta 199
Un planeta rojo de vanguardia 201
Influencias de Marte 208
***La inhumana* (Marcel L'Herbier, 1920)**
Un catálogo aplicado de arte contemporáneo de vanguardia 211
La vivienda de una inhumana 212
Préstamos arquitectónicos 215
Un salón y un jardín de invierno 216
El laboratorio del ingeniero 218
Una arquitectura neutral 221
Tras la inhumana 223

2.3. REFLEJOS DE LA CIUDAD DEL MAÑANA EN LAS *ARQUITECTURAS* CINEMATOGRÁFICAS **225**

***Metrópolis* (Fritz Lang, 1927)**

El sueño arquitectónico 227
Los primeros pasos 229
Una ciudad de contrastes 233
Influencia de un retrato de su tiempo 239
El futuro de la ciudad del mañana 242

***La vida futura* (William Cameron Menzies, 1936)**

Escenario de un credo tecnológico 247
Los decorados del ayer y del mañana 248
Lo que vino después 257
Paradigma cinematográfico de un futuro incierto 259

3. *ARQUITECTURAS* PERMANENTES Y REUTILIZABLES EN EL CINE DE UN HOLLYWOOD EMERGENTE **265**

3.1. LOS SETS DE *METRO-GOLDWYN-MAYER*

El rugido del león 273
El proceso de diseño 274
La investigación previa al diseño 279
Otros factores en el diseño 283
Las condiciones laborales 285
La construcción fragmentada: materiales y técnicas constructivas 288
El destino incierto 294
Vocación de permanencia y reutilización 297
Los sets en sus diferentes *backlots* 302

***Backlot* 1** **307**

1. *Irish Street* 317
2. *French District* 323
3. *Spanish Hacienda* 329

***Backlot* 2** **335**

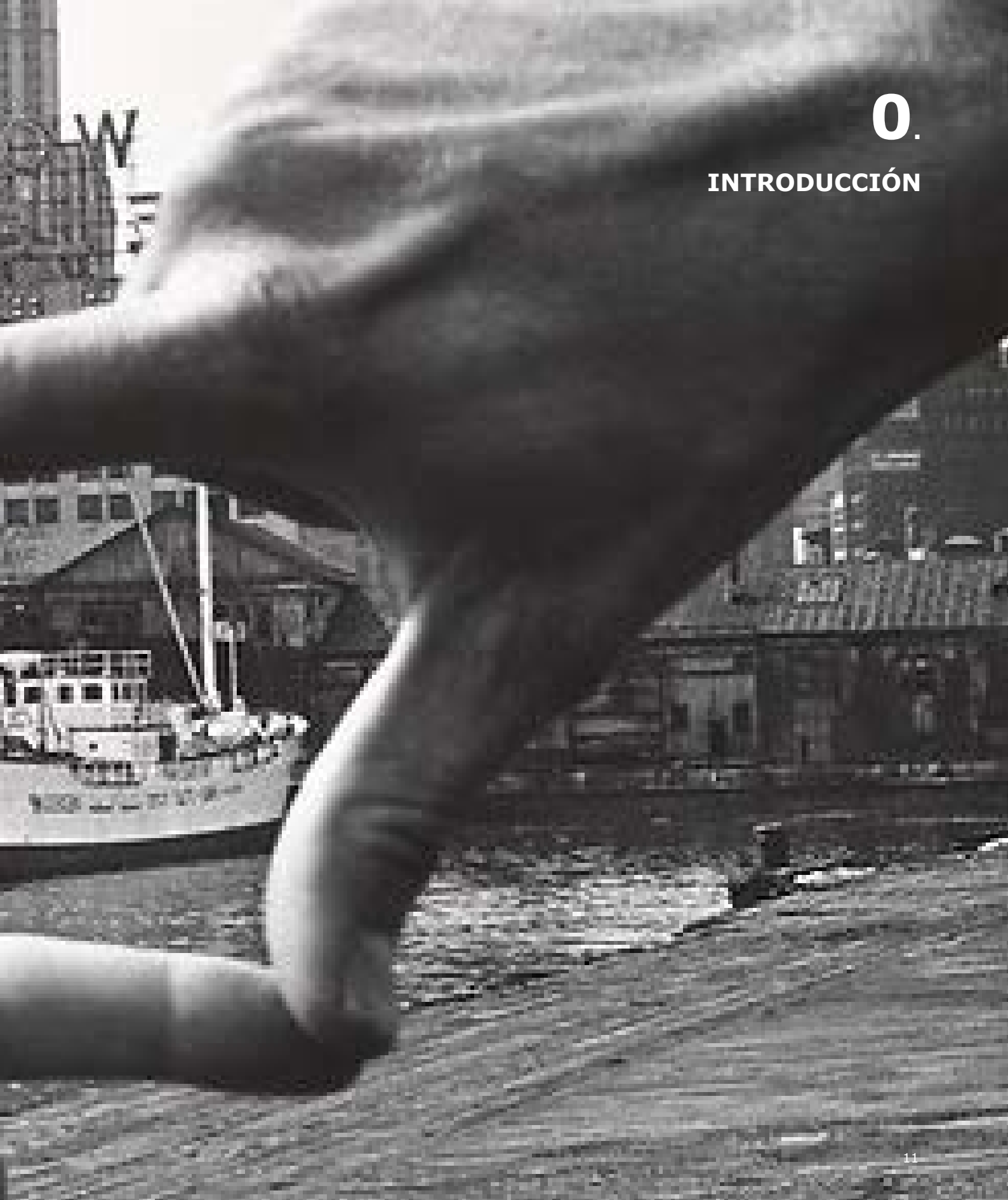
4. *French Courtyard/Quality Street* 343
5. *Prison* 349
6. *Spanish Street* 355
7. *English Home/Tudor House* 361
8. *Waterfront Street* 367
9. *New England Street* 373
10. *Wimpole Street* 381

11. *Chinese Street* 387
12. *Southern Mansion* 393
13. *New York Streets #1* 399
14. *New York Streets #2* 407
15. *Small Town Square* 417
16. *Small Town Railroad Station* 425
17. *Girl's School* 431
18. *Copperfield Court* 437
***Backlot* 3** **443**
19. *Monterey Street* 451
20. *Ghost Town Street* 459
21. *Dutch Street* 465
22. *St. Louis Street* 471
23. *Farmhouse* 477
24. *Salem Waterfront* 483
El ocaso de los dioses y sus cadáveres arquitectónicos 490

RESUMEN PARTE II **507**

PARTE III. EL DESENLACE **525**
Conclusiones 526

Posibles líneas de investigación 533
Difusión 537
Bibliografía y *websites* 541
Filmografía 553
Créditos de las figuras 577



0.
INTRODUCCIÓN

1*. INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Todos los tipos de artes plásticas intentan crear una ilusión perfecta, tratan de controlar el espacio, el tiempo y la causalidad en un mayor o menor grado, aunque la ejecución de semejante mundo es imposible (Dercle, 1993). Cada proceso artístico enfatiza uno de los tres componentes kantianos de la realidad (espacio, tiempo y acción), aunque manipula los tres. De acuerdo con esto, el cine es el primer ejemplo de un arte causal/ temporal, mientras que la arquitectura es el primer arte espacial. No obstante, tanto la arquitectura como el cine son formas de comunicación y llevan a cabo procesos de diseño.

La tarea del realizador de cine consiste en transmitir al espectador una imagen —una ilusión— de un realidad distinta que existe únicamente dentro de los confines del filme. No es una realidad construida solo con hechos y valores, con relaciones espaciales y temporales, sino también con relaciones causales. En contraste con la realidad fuera de la pantalla, que está sujeta a las leyes físicas, la realidad cinematográfica es controlada enteramente por el cineasta. La película, soporte de esta realidad y sujeta a un proceso artístico, también está constituida por los componentes de la realidad *kantiana*: el *espacio* y el *tiempo*, adaptados al espacio cinematográfico, y una serie de elementos donde se desarrolla la *acción.* Estos elementos son el paisaje, la escenografía y la arquitectura, y son considerados elementos prefílmicos, es decir, dotados de una existencia y de una significación previas al acto de la filmación cinematográfica (Costa, 1988). Además, también se trata de términos que se refieren a espacios de la representación anteriores a la llegada del cine.

El paisaje no constituye únicamente un género pictórico, ni es solo el modo en que una cultura contempla la naturaleza o una forma que utiliza una sociedad para organizar las relaciones entre naturaleza y cultura, sino también tiene la capacidad y el potencial de transformarse en un escenario, en un decorado más a tener en cuenta en un rodaje cinematográfico. En géneros cinematográficos como el *western*, el paisaje se erige como un elemento escenográfico fundamental, característico incluso. En cualquier secuencia de John Wayne en *La diligencia* (Stagecoach, John Ford, 1939) vemos cómo este se

* Cada película citada en el cuerpo de texto aparece reseñada con el título de su estreno en lengua española, bajo el que figura también, en su caso, el título original. Además, se añade el nombre del realizador y el año de estreno en las salas comerciales españolas.

Cuando ambos títulos, original y lengua española, coinciden (por ejemplo, *Blade Runner*) se consigna una sola vez. Los títulos cuyo idioma original no usa el alfabeto latino, como el ruso o el cantonés, se ofrecen en su transcripción fonética normalizada.

Si una película no se ha estrenado en lengua española, el título se mantiene en su versión original. En caso de que el título original esté en un idioma distinto al inglés, francés o alemán, y especialmente en el caso de películas rusas, chinas o de otros paises orientales, se aporta también, entre paréntesis, su traducción a modo orientativo.

En las fichas de los decorados de *Metro-Goldwyn-Mayer*, la gran mayoria de las películas que se citan no se estrenaron en España, por lo tanto, para establecer criterios, frente a aquellas que si se estrenaron, hemos decidido citarlas en su título original.

Fig. 0.0. El plano puesto en cuadro.

Fig. 0.1

mueve por *Monument Valley* (fig. 0.1), cómo lo recorre, cómo, en definitiva, vive ese paisaje. En este está presente, tal y como afirma Fear (2000: 105) «Lo asombroso, la abundancia, la incongruencia, la grandiosidad y la melancolía», características dominantes en el paisaje de un *western.*

En un medio como el cinematográfico existe una técnica escénica relacionada con el teatro. El cinematógrafo, sin proponérselo como finalidad inmediata, incrementó su expresividad artística cuando comenzó a prescindir de las imágenes reproducidas fielmente de la realidad y las manipuló para obtener un mayor realismo psicológico, basándose en la interpretación y sobre todo en la elocuencia de la escenografía con el objeto de acaparar el interés del espectador. Los elementos empleados en la escenografía cinematográfica se utilizan desde hace tiempo como medio de simulación de espacios reales, bien en películas de ambientación realista, bien en películas de género fantástico.

Con respecto a la arquitectura, esta se encuentra con el cine en sus primeros instantes de vida, en el preciso momento en que se confiere movimiento a una imagen. Un encuentro reciente que ha permitido que ambas disciplinas vayan cogidas de la mano, nutrién-

Fig. 0.1. *Monument Valley.* Frontera sur de Utah, Arizona. Estados Unidos. Paisaje clave en *La Diligencia* (1939).

Fig. 0.2

dose la una a la otra. La arquitectura en el cine ya estaba presente en esos decorados funambulescos que Georges Méliès construía para dar forma a sus fantasías (fig. 0.2), y en aquellos primeros filmes de los hermanos Lumière —*Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir* (La sortie des ouvries des usines Lumière à Lyon Monplaisir, 1895) o *El regador regado* (L'arroseur arrosé, 1895)— donde sus *cameramen* filmaban paisajes, territorios, lugares reales localizados para así plasmar el testimonio de una época.

Actualmente, muchos filmes hacen un amplio uso de arquitecturas preexistentes, de esta forma la particular expresividad y el valor simbólico de ese espacio previo se convierten en elementos esenciales de la obra. Este es el caso de la arquitectura (que también incluye, obviamente, el laberinto) del hotel en que fue ambientado *El resplandor* (The Shining, Stanley Kubrick, 1980) (fig. 0.3), o el castillo y el jardín presentes en *El año pasado en Marienbad* (L'annèe demière á Marienbad, Alain Resnais, 1961). Por otro lado, el cine recurre a la construcción de decorados arquitectónicos cuando las construcciones ya existentes no se ajustan a las exigencias del relato a rodar, aunque en muchas ocasiones, y cada vez más habitual, se conjugan decorados con arquitecturas localizadas.

Fig. 0.2. La escenografía de Georges Méliès para la película *Las cartas vivas* (Les cartes vivantes, 1904).

Fig. 0.3

En todos estos ejemplos se refleja que el paisaje, la escenografía y la arquitectura, en cuanto elementos prefílmicos, se convierten, una vez filmados, en elementos constitutivos del espacio cinematográfico. En esta investigación planteamos, en primer lugar, reconocer, estudiar y valorar, desde la óptica del cine, cada uno de los elementos que configuran la realidad cinematográfica: espacio, escenografía, paisaje y arquitectura.

Acerca de esta arquitectura, Juan Antonio Ramírez (1993: IV) ha establecido, en el prefacio de su ensayo *La arquitectura en el cine. Hollywood. La Edad de Oro,* diez lecciones sobre la relación entre arquitectura y cine. Uno de ellas, la octava, reza así:

> *8. Impermanencia física y duración emocional. Nada es sólido y permanente. Nuestro mundo no es el de los acueductos romanos o el de las catedrales medievales. Las ciudades (especialmente en América) cambian sus edificios como la ropa de temporada. Donde había una librería se instala un aparcamiento o un rascacielos. Una calle degradada se puede transformar de la noche a la mañana en un centro comercial, o viceversa. Lujosos y esplendidos edificios se sitúan con toda naturalidad junto a otros degradados o siniestros. También esto fue anticipado por los patios traseros de los estudi-*

Fig. 0.3. El hotel *Overlook*, arquitectura esencial en la película *El Resplandor* (1980).

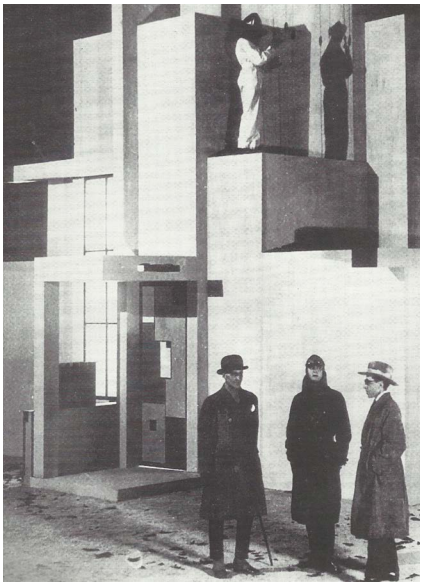


Fig. 0.4

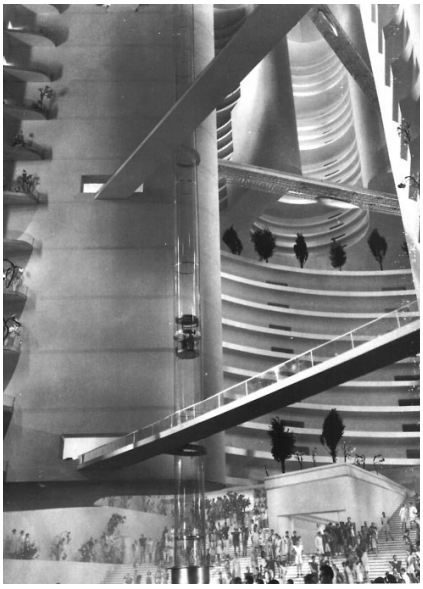


Fig. 0.5

Fig. 0.4. Decorados arquitectónicos y exclusivos en *La inhumana* (L' inhumaine, Marcel L'Herbier, 1924).

Fig. 0.5. La arquitectura de *La vida futura* (Things to come, William Cameron Menzies, 1936).

> *os, con una multitud de edificios fragmentarios, semiconstruidos y semirruinosos, en un proceso perpetuo de retransformación. La duración de la arquitectura no es física sino emocional: solo queda la imagen fotográfica, el recuerdo de lo que se ha visto, y la evocación de lo vivido en ese lugar.*

Autores como Donald Albrecht (2000: 34) manifiestan que realmente la duración, física o emocional, de estas *arquitecturas* cinematográficas podía depender de qué factores se habían tenido en cuenta en el proceso de diseño de las mismas, de la fuerza visual que transmitían y la repercusión que habían generado posteriormente en la arquitectura.

Entre los primeros años de la década de los diez y los útimos años de la década de los cuarenta del siglo XX, algunos de los primeros decorados arquitectónicos que se construyeron para películas europeas eran soporte de manifiestos artísticos y de continuas referencias a la arquitectura del momento, y, además, servían como fuente de inspiración para arquitectos en sus proyectos venideros. Para Buci-Glucksmann (1997: 68), estas *arquitecturas* era exclusivas, y efímeras por definición (figs. 0.4/0.5). Se filmaban y desaparecían. El director artístico Edward Carrick (1941: 108 citado en Ramírez, 1993: 125) en relación a la construcción de decorados afirmaba: «Al construir para el cine, se persigue el efecto, y no la durabilidad, motivo que generaliza la destrucción de los mismos tras el rodaje.»

En cambio, hubo otras construcciones cinematográficas, particularmente destinadas a rodajes de producciones norteamericanas, que, a pesar de construirse para que duraran un tiempo establecido, finalmente permanecían estables como si fueran auténticas *arquitecturas* (figs. 0.6/0.7). No buscaban el efecto, si la durabilidad, pero con una breve caducidad debido a diversos factores, especialmente la poca calidad de los materiales (madera, escayola, cartón piedra).

Estas reflexiones nos conducen a la característica fundamental de la llamada arquitectura efímera: la desaparición material de la misma tras cumplir la función para la cual se construyó durante un breve espacio de tiempo. A partir de aquí, solo la podremos ver y estudiar a

Fig. 0.6

Fig. 0.7

través de fotografías en libros, revistas especializadas o en cualquier otra manifestación en la que prime la imagen, como pinturas, postales, grabados, ilustraciones, o a través del medio que nos ocupa, el cine. Sin embargo, Josep María Fort Mir (1999: 11-12) defiende que lo efímero, ya sea o no en la arquitectura, no se encuentra únicamente en la duración temporal, sino en la idea de transformación, de adaptación, de reutilización, de flexibilidad e incluso en la multiplicidad y variedad de lecturas, o en la capacidad de diferentes aplicaciones.

Ante esta visión panorámica del sentido de lo efímero y como punto de partida de esta segunda parte de la investigación se plantean algunos interrogantes:

¿Son aplicables las diferentes lecturas que se derivan del concepto efímero a los decorados arquitectónicos que se construyeron para el cine?, ¿todos los decorados arquitectónicos del cine respondían a un carácter efímero basado en el tiempo, es decir, desaparecían tras el finalizar el rodaje?, ¿se construyeron decorados arquitectónicos expresamente para el cine con vocación de permanecer en el tiempo, como auténticas *arquitecturas*?, y por último, ¿la permanencia en el tiempo de estas *arquitecturas* cinematográficas dependía de los factores que intervinieron en su proceso de diseño y de la repercusión que generaron posteriormente?

Fig. 0.6. Decorado permanente que recrea la ciudad de Nueva York en los estudios de *Metro-Goldwyn-Mayer*, 1940.

Fig. 0.7. Decorados que simulan un pueblo español en los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer*, 1934.

A continuación se perfilan una serie de hipótesis previas que orientan la investigación. En el marco temporal y geográfico establecido consideramos que:

- Las diferentes lecturas del concepto efímero —duración temporal, transformación, adaptación, ligereza, reutilización, multiplicidad, variedad de lecturas— son aplicables a los decorados arquitectónicos que se construyeron para el cine, y permiten establecer una clasificación atendiendo a este concepto, es decir, hubieron decorados para el cine que respondían a un carácter efímero basado en la duración temporal, y otros que, a pesar de construirse bajo esa idea inicial, permanecieron estables como si fueran auténticas *arquitecturas*.
- La duración de este tipo de construcciones cinematográficas dependió de los factores que intervinieron en su proceso de diseño y de la repercusión que generaron posteriormente.

Ante estas cuestiones desarrollamos una serie de objetivos:

- Identificar, estudiar y valorar, en el marco temporal y geográfico establecido, los decorados arquitectónicos cinematográficos más relevantes que se construyeron bajo un marcado carácter efímero basado en el tiempo, y aquellos otros que fueron construidos con vocación de permanencia. Este estudio nos permitirá explorar la presencia de lo efímero en el medio cinematográfico, así como detectar y valorar los factores que se tuvieron en cuenta en el proceso de diseño de estas construcciones y cómo estas repercutieron posteriormente en la producción arquitectónica.
- Establecer una clasificación de los decorados arquitectónicos cinematográficos atendiendo a una temporalidad de múltiples matices.
- Identificar las características distintivas de cada uno de los tipos resultantes.

La investigación para llevar a cabo cada uno de los objetivos se ha producido de manera simultánea, a pesar de que con la intención de sistematizar la información, hacerla legible, y por las propias exigencias del proceso de escritura, que posee un carácter lineal, los datos se muestran de manera secuenciada.

2. DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA

Describimos a continuación la metodología utilizada para la realización del presente estudio:

A. Establecimiento de la presente investigación

Interrogantes principales de los que parte la investigación:

1. ¿son aplicables las diferentes lecturas del concepto efímero a los decorados arquitectónicos que se construyeron para el cine?,
2. ¿todos los decorados arquitectónicos del cine respondían a un carácter efímero basado en el tiempo, es decir, desaparecían tras finalizar el rodaje?,
3. ¿se construyeron decorados arquitectónicos expresamente para el cine con vocación de permanecer en el tiempo, como la arquitectura real?,
4. ¿la permanencia en el tiempo de estas *arquitecturas* cinematográficas dependía de su proceso de diseño y de los factores que intervenían en el?

B. Acotación del ámbito y el objeto de estudio

Estudio de los decorados arquitectónicos del cine en Europa y Hollywood en un marco temporal comprendido entre la década de los años diez y finales de los años cuarenta del siglo XX.

La década de los años diez fue crucial para el cine, no solo porque este estaba empezando a tomar forma, sino además esos años fueron testigos de una Primera Guerra Mundial, de la aparición de unos movimientos artísticos que abordaron la renovación del arte y, sobre todo, de la construcción de los primeros decorados arquitectónicos tridimensionales en la película italiana *Cabiria* (Cabiria, Visione storica del terzo secolo a.C.*,* Giovanni Pastrone, 1914). Los últimos años de la década de los cuarenta se tradujeron en una serie de transformaciones cinematográficas acaecidas tras la Segunda Guerra Mundial. Tras el abaratamiento y la extensión de los transportes aéreos se facilitó el desplazamiento del equipo de rodaje a los lugares alejados en lugar de construirlos. A todo esto hay que añadir que una corriente hacia el *verismo* documental empieza a hacer acto de

Fig. 0.8

presencia en los ideales cinematográficos. Esto provoca que los decorados arquitectónicos pierdan la fuerza con la que comenzaron.

A continuación conviene justificar la delimitación geográfica. A finales de la primera década y los primeros años de la segunda del siglo XX, en Europa, paises como Italia, Francia, Alemania y Estados Unidos en menor medida, dominan el mercado cinematográfico. El estallido de la Primera Guerra Mundial en 1914 y sus consecuencias permitieron que la producción en Europa, a excepción de la francesa, se resintiera dejando que la industria estadounidense, concretamente Hollywood, liderara la producción cinematográfica mundial. Las películas rodadas en Hollywood produjeron un lenguaje fílmico de expansión universal. Las *arquitecturas* que construyeron para su cine llegó a todas partes y ejerció una influencia en muchos sectores del arte. Es, pues, un recorte temporal y geográfico relativamente coherente, lo cual no ha impedido hacer referencia a la producción cinematográfica y arquitectónica de otras épocas y países.

Previamente, como hemos apuntado líneas atras, llevaremos a cabo un estudio razonado que nos permitirá establecer una base sólida de conocimiento y una visión global de los elementos previos a la filmación cinematográfica: espacio, paisaje, escenografía y arquitectura, y que a su vez constituyen el medio fílmico —la realidad cinematográfica—.

Fig. 0.9

C. Recogida de datos e información pertinente al estudio

Fase de localización documental y estudio exhaustivo y preciso de las fuentes documentales más relevantes. Dicha documentación se ha podido consultar y obtener presencialmente en:

Los Ángeles

- Universidad del Sur de California, concretamente en el departamento de Colecciones Especiales de la Biblioteca Conmemorativa Edward L. Doheny. Acceso a revistas especializadas publicadas dentro del momento histórico establecido (*Southland, American Cinematographer, Variety, Film Comment, Evening Word*, *Architectural Digest* y *American Architect*), así como a su extenso archivo fotográfico.
- Biblioteca Central de Los Ángeles. Acceso a periódicos publicados dentro del momento histórico establecido (*Los Angeles Times West Magazine, The New York Evening, Los Ángeles Times y The New York Herald Tribun*e).
- Visita a los principales estudios de cine: *Universal Studio, Warner Bros. Studio, Paramount Pictures* y *Disney-MGM Studios,* y consulta de sus archivos fotográficos.

Berlín / Potsdam

- *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Biblioteca y archivo fotográfico.
- Visita a los estudios cinematográficos *Babelsberg* en Potsdam.

Figs. 0.8/0.9. Sede de las distintas fuentes documentales (de izquierda a derecha): *Universal Studio, Warner Bros. Studio, Disney-MGM Studios* y Universidad del Sur de California.

Fig. 0.10

París

- *Cinémathèque Française.* Biblioteca y archivo fotográfico.

Madrid

- ECAM. Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid. Biblioteca y archivo fílmico.
- Entrevista a Jorge Gorostiza, actualmente, uno de los referentes más importantes en el campo de la investigación de las relaciones entre la arquitectura y el cine.

Valencia

- IVAC. Instituto Valenciano del audiovisual y la cinematografía. Archivo fílmico.

D. Selección y estructuración de la información obtenida

- Selección de las películas europeas cuyos decorados arquitectónicos consideramos relevantes en esta investigación. Las películas seleccionadas con las siguientes (figs.0.10/0.11):

  - *Cabiria* (Cabiria, Visione storica del terzo secolo a.C., Giovanni Pastrone, 1914).
  - *Intolerancia* (Intolerance. Love's Struggle Throughout the Ages, D.W.Griffith, 1916)*.
  - *Aelita* (Aelita: Queen of Mars, Yakov Protazanov, 1924).
  - *La inhumana* (L' inhumaine, Marcel L'Herbier, 1924).
  - *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927).

* Hemos de indicar que aunque *Intolerancia* no es una producción europea hemos considerado conveniente e interesante estudiarla, ya que es la respuesta hollywoodiense a los decorados colosales de *Cabiria*.

Figs. 0.10/0.11. Carteles de la películas seleccionadas.

Fig. 0.11

- *La vida futura* (Things to come, William Cameron Menzies, 1936).

- Selección de una productora cinematográfica norteamericana cuyos decorados arquitectónicos que construyeron se consideran interesantes esta investigación. La productora objeto de investigación seleccionada es *Metro-Goldwyn-Mayer* (fig. 0.12).

La elección de las películas y de la productora cinematográfica se justifica, respectivamente, en el capítulo 2 y 3 de la parte II: *Los decorados arquitectónicos en el cine. Ausencia y permanencia.*

E. Análisis de la información obtenida tras la selección.

- Estudio de cada uno de los decorados arquitectónicos presentes en las películas europeas seleccionadas, a través del visionado de cada una de ellas y de la documentación obtenida en la fase de localización documental.
- Estudio de los decorados arquitectónicos que construyó la productora cinematográfica norteamericana *Metro-Goldwyn-Mayer* mediante el visionado de las películas más relevantes rodadas en estos estudios y de la documentación obtenida en la fase de localización documental. A continuación se lleva a cabo la elaboración de unas fichas de trabajo para formalizar la información obtenida y reflejar, gráfica y fotográficamente, cada uno de esas *arquitecturas* cinematográficas. El contenido de las fichas se

Fig. 0.12

describe en el subcapítulo 3.1. *Los sets de Metro-Goldwyn-Mayer,* en el apartado *Los sets en sus diferentes backlots*.

El estudio de esta productora nos permitirá valorar, no solo las *arquitecturas* cinematográficas que construyeron, sino todo el proceso de diseño y el engranaje utilizado para su construcción y posterior "conservación".

El visionado de las películas europeas y la elaboración de las fichas de trabajo permitirá contrastar la información obtenida en la fase de localización documental, detectar los factores que se llevaron a cabo en su proceso de diseño y averiguar el destino que tuvieron estos decorados estudiados.

F. Concreción de las hipótesis de partida cuya veracidad pretende ser demostrada

G. Conclusiones y sugerencias para futuras investigaciones

Elaboración de las conclusiones que compendian los aspectos más relevantes del trabajo. En último término, se plantean futuras vías de investigación.

Fig. 0.12. Cabecera previa a las películas de *Metro-Goldwyn-Mayer.*

3. ESTRUCTURA

La presente investigación está estructurada en cuatro partes claramente diferenciadas.

La parte 0. ***Introducción***, comprende tres capítulos; el primero de ellos, *Introducción, objetivos e hipótesis*, presenta el trabajo de investigación a través de una introducción donde se desarrolla el objeto de estudio a la vez que se enumeran las hipótesis de partida y los objetivos a alcanzar. El siguiente capítulo, *Desarrollo de la metodología,* elabora el plan de trabajo que se ha seguido para buscar las respuestas a las cuestiones que plantean nuestros objetivos, y el tercer y último capítulo, *Estructura,* refleja el desarrollo por partes, capítulos, subcapítulos y apartados del presente trabajo.

La parte I. ***La realidad cinematográfica***, consta de dos capítulos. El primero, *La idea del espacio en el cine*, comprende seis apartados; en el primero de ellos, *Una percepción aproximada sobre el espacio*, se determina y recoge, aunque sea someramente, algunas percepciones sobre la idea de espacio y cómo la idea particular de espacio cinematográfico tiene cabida en algunas de ellas. En el segundo, *Las edades del espacio,* se estudia muy brevemente el concepto *espacio* y se destacan tres edades diferenciadas donde se explican, no solo las relaciones entre el hombre y el espacio, sino cómo el espacio cinematográfico recurre para su configuración a algunos de los conceptos desarrollados en estas tres etapas. La esencia espacial de la arquitectura adquiere el papel protagonista en el tercer apartado, *De la esencia al movimiento*, el cual finaliza con este elemento como indispensable para el entendimiento del espacio. Este elemento se contempla y estudia en el apartado cuarto, *El movimiento en la arquitectura y en el cine.* Los últimos apartados; quinto, *Una introducción al espacio cinematográfico*, y sexto, *Los espacios del cine*, se centran, respectivamente, en el espacio cinematográfico y en los diferentes espacios presentes en el medio fílmico.

El segundo capítulo, *Espacios de representación anteriores al cine. Los elementos prefílmicos*, consta de tres subcapítulos: 1. *El paisaje*

cinematográfico, 2. La escenografía del cine y 3. *La arquitectura sobre la pantalla.*

A través de los cinco apartados del primer subcapítulo: *El paisaje cinematográfico,* trataremos de proporcionar un panorama general sobre las vinculaciones existentes entre el cine y el paisaje, y cómo este es capaz de transformase en un escenario, en una escenografía a tener en cuenta en un rodaje cinematográfico. En el primer apartado, *Antecedentes del paisaje sobre la pantalla*, se estudian los antecedentes del paisaje cinematográfico así como su identificación y clasificación. El segundo, *La presencia de la naturaleza en el cin*e, analiza el protagonismo de la naturaleza en el paisaje que se muestra en el cine, y la exposición de algunas ideas sobre su tratamiento en el lenguaje cinematográfico. En el tercer apartado, *La doble relación entre el cine y el paisaje,* establecemos en dos sentidos las relaciones entre el paisaje y el cine: por una parte, la mediación del paisaje en la producción cinematográfica, por otra, las consecuencias de la producción cinematográfica en el paisaje y su percepción. La cuestión principal del cuarto apartado, *El cine localiza,* recae en cómo el criterio para la elección de las localizaciones proporciona diferentes tipos de paisaje. El último apartado, *Consideraciones de un paisaje cinematográfico*, y tras lo abordado en los anteriores, establecerá una serie de características del paisaje cinematográfico, las cuales permitirán obtener su definición.

En el subcapítulo, *La escenografía en el cine*, desarrollado en cinco apartados, nos centraremos en la escenografía cinematográfica como base para estudiar los decorados arquitectónicos presentes en el medio cinematográfico. No obstante, no dejaremos de lado la teatral, ya que en ella se encuentra su origen. Unos antecedentes que harán acto de presencia en el primer apartado, *Voces de una escenografía en tránsito*, al analizar el vocablo *escenografía* y que desarrollaremos en el segundo, *Antecedentes históricos de la escenografía*, a través de un recorrido histórico sin olvidar el momento de la llegada del cinematógrafo. Tras esta revisión histórica, en el apartado tercero, *Escenografía teatral y escenografía cinematográfica*, nos centraremos en las diferencias existentes entre estos dos tipos de escenografía, así como aquellas que guardan la escenografía

con la arquitectura, contempladas en el apartado cuarto, *Arquitectura y escenografía.* Y en el quinto y último apartado, *El arquitecto a escena*, trataremos de poner en valor las figuras del escenógrafo y el arquitecto, artífices de los espacios que generan tanto la arquitectura como la escenografía.

En el último subcapítulo, *La arquitectura sobre la pantalla*, desarrollado en un solo apartado, *Reflexiones de una arquitectura para el cine: de la solidez física al efímero ilusionismo*, se aborda el protagonismo de la arquitectura en el cine, así como las diferentes arquitecturas que se captan a través de una cámara.

La parte II. ***Los decorados arquitectónicos en el cine. Ausencia y permanencia****,* consta de tres capítulos.

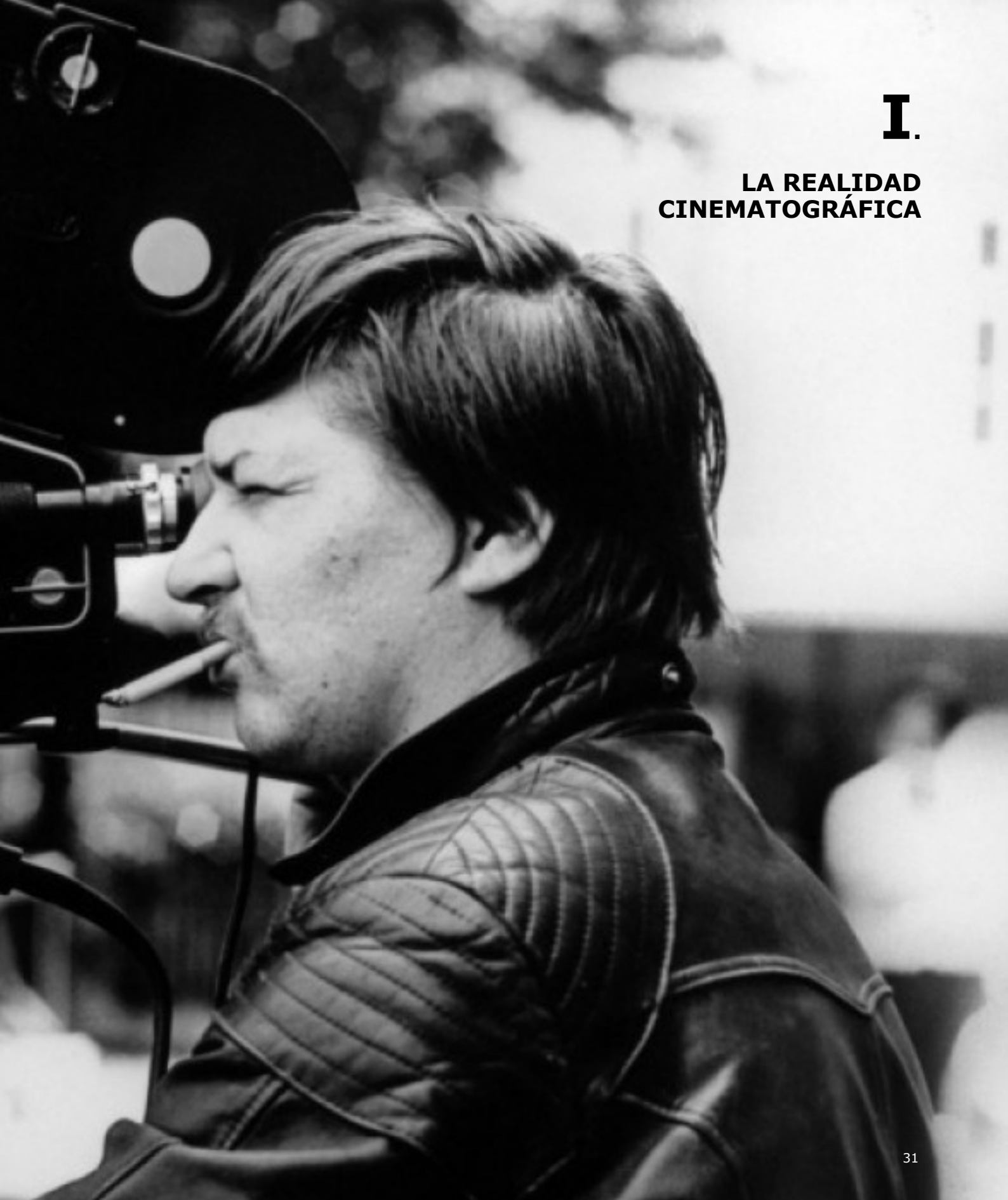
El primero, *La necesidad de construir el cine*, repasa brevemente los inicios de los decorados arquitectónicos en el cine, desde los primeros telones pintados hasta la primeras grandes construcciones. En el segundo, *Arquitecturas ausentes con personalidad propia en el cine de Europa,* estudiamos, a través de tres subcapítulos, los decorados arquitectónicos de las siguientes películas. En el primero de ellos, *El colosalismo en las construcciones cinematográficas*: *Cabiria e Intolerancia*. En el segundo, *Prestamos de vanguardia y arquitectura a un decorado de cine*: *Aelita y La inhumana*, y en el tercero: *Reflejos de la ciudad del mañana en las arquitecturas cinematográficas*: *Metrópolis y La vida futura.*

El tercero, *Arquitecturas permanentes y reutilizables en el cine de un Hollywood emergente,* nos descubre a una industria cinematográfica que pretende abarcar todo el mercado cinematográfico creando realidades que distribuye y exhibe por todo el mundo. Unas realidades donde los decorados arquitectónicos fueron clave para un cine donde las licencias históricas y arquitectónicas en el proceso de diseño de estos estaban a la orden del día. El subcapítulo, *Los sets de Metro-Goldwyn-Mayer*, nos introduce en el fascinante mundo del más grande de los estudios cinematográficos de la llamada *Edad de Oro* de Hollywood, *Metro-Goldwyn-Mayer*. A través de ocho apartados

investigación previa, los materiales empleados, cómo se construían, el destino de estas construcciones tras varias reutilizaciones en muchos rodajes y el protagonismo que tuvo la figura del arquitecto en este particular universo. En el apartado noveno, completamos este recorrido con un colección de los sets más importantes de esta productora, y cerramos este viaje con un último apartado destinado al ocaso de estas construcciones.

La parte III. ***El desenlace****,* aborda las conclusiones obtenidas trás el desarrollo de la investigación.

3
ARRIFLEX



I.

LA REALIDAD CINEMATOGRÁFICA

HILTON
SPACE STATION 5

1. LA IDEA DEL ESPACIO EN EL CINE

El nexo de unión entre la arquitectura y el cine, que aquí nos interesa, es el espacio. La relación entre el espacio generado por la arquitectura y el creado cinematográficamente queda establecida por medio de la representación en dos dimensiones de algo que en realidad tiene tres (Gorostiza, 1990). El espacio, capaz de generar una actividad de interacción entre ambas artes, tiene unos antecedentes que no parece conveniente dejar de lado, surge en el discurso teórico de la arquitectura a partir de la teoría del arte y la psicología empírica y se introduce en la práctica artística.

UNA PERCEPCIÓN APROXIMADA SOBRE EL ESPACIO

El filósofo Immanuel Kant (2002: 42) sostiene que el espacio y el tiempo no son nociones generales de las cosas, ni tampoco datos perceptibles por los sentidos, sino que pertenecen exclusivamente al ámbito del pensamiento, son las *formas a priori* de la intuición sensible. Asegura que el espacio no es un concepto empírico resultado de la experiencia externa, ya que las experiencias solo son posibles a través de la representación del espacio, es decir, el espacio es una especie de idea innata, una intuición presente en cada uno de nosotros.

En cambio, para el físico y matemático Henri Poincaré, el espacio se crea a partir de datos aportados por la experiencia y no a priori, como persigue Kant (Huneman, 1994). Por lo tanto, parece cierto que el conocimiento del espacio no es completo solo a través de la intuición, ya que la idea de espacio también se concibe con la experiencia que aportan los sentidos.

Las experiencias sensibles necesitan de las *formas a priori* de espacio y tiempo para cobrar sentido y, además, todos los hombres poseen una idea de representación innata del espacio que permite que podamos movernos dentro de él sin generar demasiados conflictos (Maderuelo, 2008). Cualquier persona, de cualquier lugar, con independencia de sus costumbres culturales, comprende la diferencia entre izquierda y derecha, arriba y abajo, lejos o cerca.

El conocimiento de estas cualidades del espacio, comprendido y matizado con la práctica, permite que realicemos constantemente desplazamientos por el espacio utilizando nuestro propio cuerpo. No obstante, a pesar de la universalidad del concepto general de espacio, no todas las personas conocemos y comprendemos el espacio de igual manera. Las interpretaciones del espacio que se pueden forjar en la mente están limitadas a lo que seamos capaces de conocer y comprender. El hombre tiene ideas generales innatas, como los conceptos de espacio y tiempo, pero es la experiencia quien define el carácter y las condiciones del espacio, configurando la capacidad perceptiva de él.

Fig. I.0 (pags. 30-31). El director de cine Rainer Werner Fassbinder ante su ventana, a través de la cual ingresa a mundos diferentes.

Fig. I.1 (pags. 32-33). La importancia del espacio en el cine de Stanley Kubrick. *2001: Una odisea del espacio* (2001: a space odyssey, Stanley Kubrick, 1968).

Fig. I.2

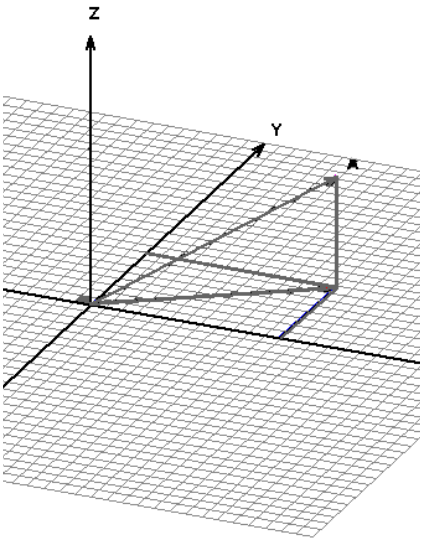


Fig. I.3

Las cualidades y la experiencia de la existencia de lo que llamamos espacio se aplica a la idea de espacio físico (Norberg-Schulz, 1980), es decir, al medio en el cual se ubica y se mueve el cuerpo, al volumen desocupado que surge sobre el plano del suelo que se pisa y que se extiende hasta donde abarca la mirada, a esos límites visuales que acotan el horizonte. Este espacio físico —o geográfico— posee direcciones, orientaciones, sentidos, distinguiéndose en él numerosos accidentes geográficos, formaciones geológicas o aglomeraciones urbanas (fig. I.2).

Otros espacios, ficticios, escapan a la posibilidad de una experiencia práctica, como los producidos por las matemáticas, que pueden combinar espacios infinitos e isótropos o imaginar espacios de *n* dimensiones (fig. I.3). En campos como la física se pretende descubrir los límites imprecisos de ese espacio que se supone ocupa un universo en continua expansión. Estos espacios son genéricos, neutros, impersonales y abstractos.

Continuamos con Norberg-Schulz (1980: 67), que argumenta que el físico, el matemático o el arquitecto pretenden dar razón de ese espacio donde se mueve el cuerpo y que, ingenuamente, llamamos *real.* No obstante, ese espacio de la experiencia, aquel en el que nos movemos sin ayuda de conceptos filosóficos, matemáticos o físicos, no por suponerlo *real* y cotidiano resulta menos complejo y desco-

Fig. I.2. El espacio geográfico de Sydney y su área metropolitana.

Fig. I.3. Los espacios genéricos, neutros e impersonales producidos por la física y las matemáticas.

Fig. I.4

nocido. El realizador de cine también concede la razón a un espacio, prefílmico, considerado real durante la filmación de esa realidad ficticia que llamamos película, pero que se transforma, tras finalizar el rodaje, en un tipo de espacio llamado cinematográfico. Este es capaz de conjugar los espacios anteriores, los ficticios y expansivos con los reales y geográficos, y proyectarlos sobre una pantalla durante un tiempo determinado, con la posibilidad de una reproducción continua. Más adelante tendremos la oportunidad de estudiar este tipo de espacio.

En el prólogo de la obra de Max Jammer (1954: XI-XV), *Concepts of Space. The History of Theories of Space in Physics,* Albert Einstein enunció que el espacio se puede diferenciar en tres categorías desde el punto de vista filosófico y científico. El primero es el concepto aristotélico de espacio entendido como lugar, que posee unas cualidades de ordenación y que es fácilmente identificable a través de un nombre concreto. El segundo concepto corresponde al espacio como contenedor de la totalidad de los objetos materiales. Aunque este tipo de espacio puede existir con independencia de los objetos y responde a la idea de espacio absoluto enunciada por Newton. El tercer concepto responde a la idea de campo cuatridimensional, el espacio relativo sobre el que anuncio Albert Einstein su famosa teoría.

Estos tres conceptos se han constituido en diferentes momentos de la historia de la humanidad y hoy coexisten simultáneamente, siendo sus definiciones válidas para cada ámbito de actuación. El espacio con el que trabaja un arquitecto, sobre cuyas obras podemos emitir dictámenes estéticos, está anclado a la superficie y poseen la escala de aquello que, más o menos, puede ser abarcado por los sentidos, ciñéndose sin dificultad a los principios de la geometría euclidiana y a la ley de la gravitación universal enunciada por Newton; no obstante las categorías de espacio que manejamos desde la estética y el arte dependen de otro tipo de factores de carácter existencial, emotivo, material y formal.

Desde el punto de vista artístico también hablamos del espacio en términos de lugar, sitio, entorno y enclave; calificamos algunos de estos espacios como parajes o paisajes y los clasificamos en cate-

Fig. I.5

gorías como culturales o históricos, entre otras (Maderuelo, 2008). Además, en esos espacios suceden cosas; se vive, se siente, se filma. Se trata de un espacio continuo, isótropo, inerte e isométrico, aquel que se visualiza con una trama cartesiana vacía, dispuesta para ser ocupada, física o conceptualmente por una acción artística —la construcción de un edificio, el rodaje de una película—. Un espacio que puede ser definido por aquello que es capaz de contener, proporcionando unas cualidades de extensión, escala y carácter determinados (fig. I.4).

El espacio con el que trabaja un realizador de cine durante el rodaje, considerado líneas atrás como prefílmico, y compuesto por una serie de elementos —paisaje, escenografía y arquitectura (los cuales estudiaremos en el capítulo siguiente)—, responde a las categorías anteriores. Este espacio es un lugar, sujeto a la superficie, identificable con un nombre y dispone de una forma y escala adecuada para hacer partícipe a los sentidos y las emociones. Contiene los elementos materiales necesarios para ser configurado como espacio de rodaje, aunque puede existir sin ellos. Y, además, nos podemos desplazar y mover a través de él en todas direcciones. No obstante, podemos considerarlo también un espacio efímero, referido a la capacidad de transformación temporal que ejerce sobre él un evento particular, temporal o excepcional, público o privado, en este caso el rodaje (fig. I.5).

Fig. I.4. Paisaje que se visualiza como un espacio, a modo de trama cartesiana vacia, para ser ocupado por una acción artística como un rodaje cinematográfico.

Fig. I.5. El espacio de rodaje en la película *2001: Una odisea del espacio* (1968).

LAS EDADES DEL ESPACIO

El espacio existe en la medida en que es comprendido por el hombre. Fue entendido por el filósofo Martin Heidegger (1995: 81) como algo que viene referido al cuerpo físico, es decir, al hombre que se encuentra en relación con los objetos y comprometido con los espacios que él construye y habita. Cuando en el lenguaje habitual empleamos en castellano la palabra *espacio*, nos podemos estar refiriendo a la inmensidad del universo, a una habitación o incluso al pequeño volumen encerrado en cualquier cajón. En este sentido el espacio se presenta como un concepto muy genérico, por lo que muchas veces hemos de recurrir a otras palabras que hacen referencia a alguna propiedad más concreta de él.

Para poder comprender el sentido existencial del espacio, volvemos a recurrir a Heidegger (1995: 85), que ha analizado este concepto recurriendo a la etimología alemana del término. Para ello analiza la palabra alemana *raum*, cuya traducción a nuestro idioma es sin duda el término *espacio*, y designa un ámbito cerrado que se encuentra limitado visualmente. En alemán el término *raum* tiene el sentido de fragmento de la totalidad de los espacios. Se refiere al espacio que puede llegar a ser *lugar*, a un espacio cuyos fronteras visuales acotan unas distancias.

Todo lo que concierne al hombre puede ser objeto de una historia. Esta historia del espacio no debe ser confundida con la historia de la ocupación del territorio o de su apropiación por el hombre, ni tan poco con la evolución de las formas de construir, sino que pretendemos narrar, brevemente, cómo se han producido las relaciones entre hombre y espacio en cada época y la manera en que la idea de espacio se ha adaptado al pensamiento, permitiendo al hombre comprender situaciones y fenómenos más complejos.

En una conferencia impartida en 1967 por Michel Foucault, el filósofo francés explicó lo siguiente[1]:

> […] *la época actual sería tal vez la época del espacio. Estamos en la era de la simultaneidad, estamos en la era de la yuxtaposición,*

1. Estas palabras fueron pronunciadas por Foucault en una conferencia pronunciada el 14 de Marzo de 1967 en el *Cercle d'etudes arquitecturales* de Paris. El autor lo publicó como texto en la revista *Architecture, Mouvement, Continuité* el 5 de octubre de 1984. Muchos años más tarde aparecería en otras publicaciones.

> *la era de la proximidad y la lejanía, la era de la contigüidad y la dispersión.* (1984: 31)

En los años sesenta, cuando Foucault imparte esta conferencia, se aprecia un particular interés por todo lo relacionado con el espacio, que tendrá su repercusión en la aceptación del espacio como tema en las artes y en la arquitectura. Un interés que es consecuencia de una nueva forma de entender y apreciar el espacio, lo que le conduce a preguntarse de qué manera ha ido comprendiendo el hombre el espacio y, más concretamente, cuáles son las fases que han determinado la evolución de esos conocimientos sobre el mismo. Norberg-Schulz (1980: 60) precisa que aunque el espacio puede ser reconocido, en términos kantianos, como un ente absoluto, es cierto que desde la experiencia occidental se trata de algo que ha ido evolucionando, de tal manera que podemos tratar una historia de su percepción y apreciación a lo largo de las épocas.

Durante la Edad Media, aún bajo la influencia del pensamiento aristotélico, se aprecia todavía la imposibilidad de concebir el espacio como un concepto *a priori*, la idea del espacio estaba reducida a localizaciones, a posiciones jerarquizadas en las que el espacio celeste se opone al terrenal, el sagrado al profano, o el urbano, encerrado entre murallas, al rural, apreciado como espacio abierto, aunque limitado al horizonte visual. Autores como Antonio Díaz del Bó (2009: 22) argumenta que la pintura medieval, con sus figuras jerarquizadas sobre la superficie del cuadro, generalmente neutra o indefinida, representa con claridad esa idea de espacio en el que la posición en que se sitúa la figura nos indica su pertenencia al mundo celeste o terrenal, así como su carácter sagrado o profano, cuando no su propia identidad al ocupar el centro de la escena o una posición lateral. Esto sucede en escenas convencionalizadas, tal y como lo reflejó Leonardo da Vinci en *La última cena* —ejecutada entre los años 1495 y 1497.

No solo la pintura ha reflejado esa idea del espacio bajo directrices jerarquizadas de sus figuras, directores de cine como D.W.Griffith[2], en su película *Intolerancia* (Intolerance: Love´s Struggle Throughout the Ages, 1916) llegó a configurar el espacio de algunas escenas

2. Además de D.W.Griffith, Darío Argento recurría en ocasiones al pintor italiano Giorgio de Chirico, o directores más actuales como James Gray, a las pinturas de Caravaggio.

Fig. I.6

teniendo en cuenta la misma idea, incluso recurrió a artistas como John Martin o Edwing Longsden para trasladar la composición espacial de sus pinturas[3] a la pantalla (figs. I.6/I.7).

Galileo se encargará de proporcionar uno de los grandes progresos en la comprensión del espacio al exponer un espacio infinitamente abierto en el que el concepto medieval de localización será sustituido por el de extensión. Se constituye así el segundo periodo de la historia del espacio en la cual, tras la revolución de manos de Copérnico y Galileo, se pone en evidencia una noción de espacio extenso e infinito donde el hombre ya no es la medida de las cosas que conforman el universo.

En la misma conferencia, Foucault apunta que :

> […] *el emplazamiento ha venido a sustituir a la extensión que había reemplazado a la localización, definiéndose aquel por las relaciones de vecindad entre puntos o elementos: formalmente se las puede describir como series, árboles, cuadrículas* […]. (1984: 32)

Se establece así la tercera edad del espacio caracterizada por la condición de emplazamiento y vecindad, este concepto se convierte en uno de los temas fundamentales del arte y la arquitectura durante la

3. D.W. Griffith se inspiró en la composición espacial de la pintura historicista del siglo XIX para algunas de sus escenas: *El Festín de Baltasar* (1821), grabado de John Martin o *El mercado matrimonial de Babilonia* (1875) (fig.I.7) pintado por Edwin Longsden, entre otras. Además de este director, es destacable el interés que tuvo Hollywood por las composiciones centradas. En la pintura posrenacentista, el cuerpo humano erguido establece uno de los principales estándares de encuadre, con el rostro ocupando habitualmente la parte superior del formato de la toma. El mismo impulso puede verse en el principio de isocefalia con la línea de horizonte que garantiza que las cabezas de las figuras sigan una línea más o menos horizontal. Mientras que los planos extremadamente generales tienden a cargar la mitad inferior de la imagen (esto deriva de las tradiciones del paisajismo), la mayoría de los planos funcionan con una zona privilegiada de espacio que se asemeja a una T: el tercio superior horizontal y el tercio central vertical de la pantalla constituyen el "centro" del plano (Bordwell et al.,1997).

Fig. 1.6. *El mercado matrimonial de Babilonia* (1875) de Edwin Longsden.

Fig. I.7

segunda mitad del siglo XX. Desde el punto de vista teórico, Argán (1980: 77) manifiesta que el espacio, entendido como emplazamiento, comprende la noción de extensión y esta, a su vez, la de localización. Cuando el hombre occidental ha querido entender las fases anteriores de esta historia se encuentra con un problema fundamental. Posee tal cantidad de conocimientos y experiencias sobre el espacio y estos son de tal compleja riqueza que, de alguna manera, le impiden comprender en toda su magnitud cómo fueron configurados los espacios de otras épocas que le son culturalmente distantes.

Actualmente el hombre considera que el espacio es un fenómeno claro, lo puede medir con exactitud, dibujar con esmero, restituir fotogramétrica o infográficamente, incluso lo puede filmar para reproducirlo con posterioridad, pero a la vez es confuso, sabemos que hay aspectos del espacio que escapan a las representaciones estandarizadas y a los conceptos aritméticos. Sergio Givone (1990: 110) resalta que por más que comprobemos que en algún espacio determinado existen relaciones métricas de armonía entre sus partes, efectos de simetría, analogías, isomorfismos o cambios de escala, estas singularidades no logran explicar «la magia que destilan algunos lugares concretos ni pueden explicar el origen de ciertas sensaciones y hasta conmociones estéticas que estas pueden provocar en algunos espectadores sensibles».

Fig. I.7. Escena de la película I*ntolerancia* (1916) perteneciente a su episodio babilónico e inspirada en la pintura históricista del siglo XIX.

DE LA ESENCIA AL MOVIMIENTO

No hay duda, actualmente el espacio es considerado como un valor artístico y arquitectónico indiscutible, no obstante, ningún tratado o texto teórico dedicado a la arquitectura, desde Vitruvio, ni dedicado a la pintura o escultura, desde Alberti hasta los primeros años del siglo XX, utiliza explícitamente el término *espacio* ni como elemento plástico ni como valor artístico. Efectivamente, el espacio no ha sido considerado, hasta hace poco tiempo, como algo relacionado con el arte o la arquitectura. Cuando se ha cobrado conciencia de esta carencia se ha pensado que los teóricos del pasado no habían tenido necesidad de nombrar el espacio porque ese concepto estaba implícito tanto en la arquitectura como en las artes. En la segunda mitad del siglo XX, el concepto *espacio* está ya totalmente asumido por en el vocabulario arquitectónico y autores como Cornelis Van de Ven (1981: 75) ya consideraban el espacio como la verdadera esencia de la arquitectura.

El hecho de que la tratadística, desde el libro fundamental de Vitruvio, no haya utilizado específicamente el término *espacio* no supone mayor problema para algunos teóricos e historiadores actuales ya que entienden que la idea de espacio se haya implícita en otros términos, tales como *distribución*, *correspondencia, disposición o estructura* (Vitale, 2010). Estos y otros vocablos canónicos que parecen en los tratados participan en mayor y menor medida de la idea o las cualidades del espacio, pero, evidentemente, no son el espacio.

Hasta los primeros años del siglo XX, los arquitectos no empezaron a ser conscientes de todo el poder que podían desarrollar para configura el espacio, simplemente porque la idea de espacio, no pertenecía a la arquitectura, sino que era patrimonio casi exclusivo de las ciencias naturales y de la filosofía. Efectivamente, se trataba de un tema característico del pensamiento lógico o de ciencias como las matemáticas o la física, conocimientos en los que dicho término se utilizaba con cierta autoridad y precisión. La cuestión no reside tanto en si la palabra *espacio* aparece mucho o poco en los tratados o en cualquier tipo de escrito, sino en lo enunciado más arriba por Cornelis van de Ven, cuando se refiere al espacio

como la verdadera esencia de la arquitectura (Maderuelo, 2008). Esto conllevaría a plantear la discusión sobre cuál o cuáles son las *esencias* de la arquitectura y de las demás artes, así como a esclarecer si estas son verdaderas —eternas o universales— o si se trata de cualidades meramente circunstanciales, efímeras incluso.

El término *esencia* hace referencia a la "naturaleza de las cosas", siendo permanente e invariable en ellas. Vitruvio determinó que la arquitectura consta de tres partes esenciales: *firmitas, utilitas y venustas*, esta triada se ha mantenido casi discusión hasta el siglo XX, aunque algunos autores (Blondel, 2011) han sustituido los términos originales por otros, tales como *decoración, construcción* y *distribución,* que claramente suponen una modernización y adaptación de los antiguos términos vitruvianos.

Uno de los intentos de refundar la arquitectura con unos nuevos principios estaba en sustituir el lenguaje de la Academia, basado en los conceptos de Vitruvio, para generar nuevos ideales que se nombrarán con palabras no empleadas hasta entonces, por ejemplo: funcional, racional o el término *espacio* que nos ocupa. La distancia temporal, no muy larga, que nos separa del apogeo de movimientos como el funcionalismo o el racionalismo nos permite entender hasta qué punto la sustitución de *firmitas* por *racional* o de *utilitas* por *funcional* no ha sido más que, como señala Paul T. Frankl (1981: 21), «un deslizamiento convencional y relativo de unos paradigmas que por su alto grado de abstracción siguen siendo hoy pertinentes».

En este sentido, se hace difícil establecer cuáles son las *esencias* de la arquitectura, es decir, aquello que permanece inalterable a lo largo de los tiempos, lo que constituye su ser, ya que como apunta Laugier (1999: 32) «[…] la arquitectura no lo es por naturaleza, sino por convención, y las convenciones son arbitrarias y mutables, como lo demuestra la propia evolución de las artes […]». En un medio como el cinematográfico podemos encontrar arquitecturas con una particular esencia, invariables por naturaleza, ambas —arquitectura y esencia— se mantienen intactas desde el mismo momento en que son concebidas, incluso dejan de existir materialmente y aún siguen latentes. En cambio, hay otro tipo de arquitectura en el cine,

también con su particular esencia, totalmente distinta, arbitraria y mutable por convención[4]. Más adelante retomaremos la cuestión de la arquitectura en el cine, para así centrarnos en el desarrollo de la esencia en el espacio.

En el siglo XVIII, algunas disciplinas como la arquitectura, se plantearon una refundación de sus principios. Durante el siglo XIX, diferentes teóricos como Gottfried Samper, Eugène Viollet-le-Duc o John Ruskin, buscaron esos principios en la naturaleza de la estructura, de los materiales o de las formas biológicas respectivamente para combatir una arquitectura basada en la imitación e interpretación de los *estilos* históricos, base del eclecticismo. Así, tipos estructurales, cualidades materiales y analogías formales fueron los pasos previos al descubrimiento de una entidad intrínseca a la arquitectura que encontraron en la idea de espacio como "esencia de la arquitectura en cuanto arte", tal como la presentó el historiador August Schmarsow en su obra *The Essence of Architectural Creation* (Van de Ven, 1981).

El rechazo inicial hacia los lenguajes historicistas no se apoyará en la idea de espacio, sino en una visión estilizada de la naturaleza que tendrá su más acertada expresión en la idea de *Einfüblung*[5] (Worringer, 1975). Esta "proyección del yo personal" se puede encontrar de una manera más clara en el origen de los movimientos expresionistas que se apoyan en la materia y la sustancia, cuando hacen evidentes las cualidades solidas de la masa y el volumen, al perfilar contornos y siluetas, y mostrar espacios y texturas.

La idea de *Einfüblung* la introduce el filósofo Theodor Lipps (1924: 47 citado en Givone, 1990: 112), al desarrollar sus teorías sobre la psicología de las formas, que le permite afinar que la "forma material" de un objeto es su masa, pero que existe una "forma esencial" que es "lo que queda si eliminamos la masa". Eso que queda es una estructura espacialmente abstracta. De aquí se dedujo que la forma esencial de la arquitectura serían las líneas abstractas que sugieren la estructura, las cuales permiten comprender el vacio espacial.

La teoría de *Einfüblung,* desarrollada durante la última década del siglo XIX, tendrá una gran repercusión en el mundo del arte, influ-

4. Estos dos tipos de arquitectura en el cine será estudiadas en la parte II: *Los decorados arquitectónicos en el cine. Ausencia y permanencia.*

5. El término *Einfüblung* se puede traducir al castellano como "empatía". Para la *Einfüblung*, la empatía se presenta como un esquema psicológico de la creación artística, según el cual lo esencial de la obra no es el motivo ni el tema, sino el propio artista y su proyección del yo personal sobre las formas del mundo. Así pues se trata de una concepción del arte como expresión (conexión con el *art nouveau*, *jugendstil* o expresionismo alemán) Givone (1990: 116).

yendo tanto en los primeros pintores del arte abstracto, desde Kandinsky hasta Mondrian, como en la estilización lineal de elementos de la naturaleza que desarrollará el *art nouveau*. Sin embargo, desde el punto de vista estético y arquitectónico, su principal influencia se aprecia en historiadores como el citado Wilhelm Worringer o Heinrinch Wölfflin.

Curiosamente el primer texto teórico en el que explícitamente se hace alusión al espacio como tema en el arte no se debe a un arquitecto, sino al escultor Adolf Hildebrand, quién publico a finales del siglo XIX un breve ensayo titulado *Das Problem der Form in Der Bildenden Kunst,* en el cual trata la relación entre el espectador y el objeto, haciendo así explícito el valor del espacio que existe entre ellos. En este ensayo, Hildebrand (1988: 25-26) explica como una contemplación lejana ofrece una imagen bidimensional unificada, ya que la distancia sitúa todos los elementos en un mismo plano, mientras que una mirada próxima y cinética ofrece una visión estereoscópica[6] que pone en evidencia las cualidades del espacio por medio de impresiones sucesivas que obligan al ojo a adoptar distintas acomodaciones focales, generando así la sensación de tridimensionalidad del espacio. En este mismo capítulo, volveremos a citar a Hildebrand y su ensayo para estudiar el movimiento en el espacio.

En el cine, el espacio se nos presenta también como una imagen bidimensional donde todos los elementos que lo conforman están en el mismo plano, en ese objeto que denominamos pantalla. En este caso, independientemente de la distancia a la que se sitúe el espectador de esta, siempre visualizaremos el espacio cinematográfico como una imagen en dos dimensiones. Son necesarios otros procedimientos técnico más complejos para obtener esa visión en tres dimensiones —estereoscópica— que explica Hildebrand.

Siguiendo las teorías que los psicólogos de la percepción estaban desarrollando en aquellos años, Hildebrand intuye la interferencia de sensaciones entre tacto y vista cuando escribe que:

> […] *si se es capaz de delimitar la impresión visual de tal modo que siempre coloque sólo un punto definido en el foco visual y, experi-*

6. Los términos *estereoscopio, estereoscópico, imagen tridimensional, de 3D,* se refieren a cualquier técnica de grabación de la información visual tridimensional o a la creación de la ilusión de profundidad de una imagen. La ilusión de profundidad en una fotografía, una película u otra imagen bidimensional son creados presentando una imagen ligeramente diferente a cada ojo. Muchas demostraciones de 3D usan este método de transportar imágenes.

mentar la relación espacial de esos diversos puntos a modo de un tacto de movimiento, entonces la vista se transforma verdaderamente en tacto. (1988: 26)

Hildebrand deja a un lado el modelado, propio de las superficies escultóricas, para empezar a interesarse por la idea de representación espacial.

En 1893, año en que Hildebrand publica el ensayo comentado, el historiador de arte August Schmarsow (1894: 11 citado en Van de Ven, 1981: 123) expone, durante una conferencia en la universidad de Leizpig, que el arte de la arquitectura consiste en la creación de espacios. Poco años después enunciaba la hipótesis de que el contenido de un edificio está en la representación de un "estado del alma" que se manifiesta en una disputa espacial entre el hombre y el mundo, no en el tratamiento dado a los muros. La propuesta de Schmarsow está cargada con términos románticos como "estado del alma" y "sentimiento", pero se empieza a apreciar cómo la idea avanza: la evolución de la arquitectura no consiste en el progreso de sus formas constructivas, sino en la manera en que éstas hacen posible los diferentes tipos de espacio.

Schmarsow siguió desarrollando la idea de espacio como valor arquitectónico en sus trabajos posteriores, pero su visión empieza a adquirir cierta complejidad, ya que distingue entre "idea espacial" y "forma espacial", intuye el valor espacio-tiempo, la dirección y el ritmo, determina tres modalidades de espacio: táctil, móvil y visual, incorporando, para la apreciación de la cualidad espacial, todos los sentidos del hombre en experiencias simultáneas y sucesivas y, sobre todo, valora el movimiento. La presencia de este último factor es cada vez más habitual y empieza a adquirir cierto valor, ya que se empieza considerar como fundamental para el conocimiento del espacio.

Las teorías de Schmarsow ejercieron una influencia inmediata en algunos historiadores de arte alemanes como Albert Erich Brinckmann y Alois Riegl, quienes aplicaron en el análisis de la arquitectura del pasado los criterios de espacialidad, superando así la idea de *estilo*

que había sido dominante hasta entonces en la historiografía del arte.

A mediados del siglo XX, Bruno Zevi resalta que:

> *La ausencia de una historia aceptable de la arquitectura proviene de la falta de habituación en la mayoría de los hombres para comprender el espacio, y el fracaso de los historiadores y los críticos de arquitectura en aplicar y difundir un método coherente para el estudio espacial de los edificios.* (1998: 19)

Es tan obvio que la arquitectura se desarrolla en el espacio, que hasta época muy reciente parece que, como hemos tratado líneas atrás, nadie había tenido conciencia de ello. Los arquitectos trabajaban con todo tipo de conceptos e instrumentos, dotando de forma y volumen a la materia, sin que por ello necesitaran de una reflexión específica sobre el espacio, que era considerado el mero vacio resultado de los volúmenes construidos

Los teóricos de la arquitectura se habían limitado tanto a discutir sobre la pertinencia de los órdenes, la funcionalidad o el carácter, que la idea de relacionar arquitectura y espacio no fue articulada hasta que el ya mencionado August Schmarsow define el estilo como un concepto espacial. Sorprende el hecho de que "la idea de espacio", introducida en 1893 por Hildebrand y más tarde por Schmarsow, tardase más de una década en ser aceptada por los propios arquitectos.

La idea de unos "principios fundamentales" y de una "ciencia del arte" atraerán tanto a Heinrich Wölfflin (2007) como a Paul T. Frankl (1981), quienes analizaron la arquitectura en términos espaciales, es decir, prestando atención a la forma que configuraban esos volúmenes vacios que quedan atrapados entre los muros, y no solo a la forma corpórea y maciza que ofrecen los propios muros y pilares.

La idea actual de que el espacio constituye la esencia de la arquitectura es la gran aportación del arte de vanguardia y de la arquitectura del movimiento moderno, cuyos desarrollos coinciden cronológicamente con las aportaciones de los historiadores (Giedion, 2009).

A pesar de que el espacio no hay sido entendido hasta ahora como algo esencial de la arquitectura, los arquitectos de otras épocas eran conscientes de que con las obras que levantaban estaban encerrando o delimitando un espacio concreto y diferenciado, solo que los términos en los que se pensaban y erigían las obras no eran *espaciales* en el sentido valorativo en que utilizamos el término en la actualidad. Wölfflin (2007: 18) precisa que el espacio era una consecuencia o una especie de residuo de la construcción de volúmenes macizos o era entendido como una entidad abstracta, superior a las formas concretas, como un ente superior a la idea de "volumen corpóreo". Con este término Heinrinch Wölfflin definió a la arquitectura.

Hoy día valoramos positivamente muchas propiedades de las construcciones, tales como lo solido, el color, la escala, la proporción, el ritmo, la textura, la luz o el sonido, pero para algunos historiadores (Argán, 1980) una de las cualidades que de manera más definitiva sirve para calificar de "buena arquitectura" a una edificación es la de haber sido capaz de generar espacios, es decir, recintos, tanto abiertos como cerrados, capaces de transmitirnos emociones y poseedores de condiciones perceptivas.

Frente a la contemplación estática con que se percibe un cuadro plano, el espacio reclama para su comprensión un tipo de contemplación que se caracteriza por el movimiento de los cuerpos que circulan alrededor de él, ya que solo a través del movimiento se puede llegar a comprender el espacio (Morales, 1969). Las cualidades espaciales de la arquitectura no se reducen solo al volumen encerrado en el interior de una construcción, sino a las cualidades rítmicas y volumétricas que provocan sus elementos constructivos en el espectador al desplazarse este en su interior. Por medio del movimiento, el espacio deja de ser un mero vacio entre masas para convertirse en un entidad activa. No obstante, para que la construcción deje de ser un volumen pasivo y el vacio cobre sentido en cuanto a espacio, es necesario que el espectador pase de la mera sensación perceptiva al movimiento.

El espacio cobra su pleno sentido por medio del movimiento, poniendo en evidencia secuencias y ritmos, y esto supone considerar el

tiempo como elemento indisoluble adscrito al espacio. La idea de un continuo espacio-tiempo fue inicialmente expuesto por el ya citado escultor Hildebrand (1988: 29), al proponer la idea de la "visión cinética" con el movimiento como protagonista absoluto en el estudio del espacio.

EL MOVIMIENTO EN LA ARQUITECTURA Y EN EL CINE

Como hemos apreciado, la relación del espacio con la arquitectura se ha estudiado en numerosos textos y bajo diferentes puntos de vista, donde se ha valorado cómo el concepto de espacio, considerado factor distintivo de la arquitectura, está implícito en el pensamiento de las formas *a priori* de Kant o en los datos aportados por la experiencia de Poincaré. Durante el siglo XIX, el problema del espacio lo estudian, con creciente entusiasmo filósofos, críticos de arte e historiadores como Oswald Spengler, Wilhelm Worringer o Alois Riegl (1987: 55), para quien el espacio viene a ser «un factor determinante en el análisis de la arquitectura del pasado». Posteriormente alcanzaron protagonismo August Schmarsow, Albert Erick Brinckmann y H. Sorgel, seguidores de una corriente de pensamiento que define la arquitectura como una conformación del espacio, y que hemos precisado en este mismo capítulo con anterioridad.

A medida que el estudio del espacio adquiría consistencia, también lo hacia el estudio sobre el movimiento como elemento adscrito al espacio para el entendimiento del mismo. Líneas atrás, Hildebrand (1988: 32), en su mencionado ensayo *Das Problem der Form in Der Bildenden Kunst,* nos presenta el movimiento a través del espacio generando distintas impresiones sucesivas del mismo. No obstante, también distingue entre el espacio arquitectónico percibido estáticamente o desde el movimiento, a partir de dos visiones:

- A. Visión pura (*Gesichtsvorstellung*). En este estado, el ojo del espectador y el objeto se encuentran en reposo. Los ojos están en paralelo y el cuerpo se encuentra a una cierta distancia del objeto, recibiendo de este una sola impresión unificada, llamada "imagen distante". En este caso todos los puntos del objeto se

Fig. I.8

experimentan igualmente agudos, ofreciendo al espectador una imagen plana, unificada y bidimensional.

- B. Visión cinética o visión en movimiento (*Bewegungsvorstellung*). Los ojos del espectador convergen estando su cuerpo en movimiento, de esta manera toma diferentes puntos de observación al acercarse al objeto. En ese momento la imagen no se percibe como un todo. Esta circunstancia es provocada cuando el espectador se acerca o entra en un espacio arquitectónico, recibiendo una serie de impresiones sucesivas.

Tras esta distinción, Hildebrand (1988: 33) aconseja al artista que «[…] al dar forma a la materia debería reproducir conscientemente estos dos tipos de imágenes: una imagen distante unificada y una sucesión de imágenes cercanas a través de las cuales sentimos la naturaleza plástica de la obra de arte». Consejo que podría ser válido para un realizador de cine, incluso trasladándolo a la terminología cinematográfica, lo que propone el autor es empezar rodando un plano general, explicando el lugar, para luego rodar una serie de planos más cercanos que detallen el objeto, es decir, de lo general a lo particular (fig. I.8).

Fig. I.8. De un plano general a un plano más cercano.

En la última década del siglo XIX, las investigaciones llevadas a cabo por Thomas Alva Edison y más tarde los hermanos Lumière, dieron

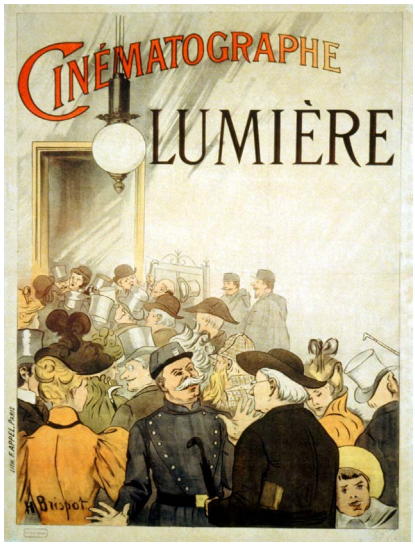


Fig. I.9

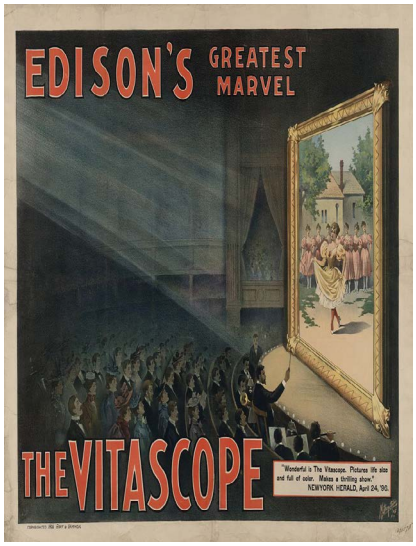


Fig. I.10

como resultado la invención de aparatos fotográficos —cinematógrafo, vitascopio, entre otros— capaces de hacer rodar la película después de cada impresión estableciendo así una continuidad visual en las sucesivas tomas. Hace así su aparición la cinematografía con un inmenso alcance para representar los espacios arquitectónicos. Si recorremos un edificio con una cámara cinematográfica y después proyectamos lo captado por la misma, se podrá revivir el camino realizado y una gran parte de la experiencia visual que procede de él. Por lo tanto en la relación que guarda el cine con la arquitectura es importante la conexión del espacio arquitectónico con el movimiento.

Una conexión que fue estudiada, además de Hildebrand, por otros muchos teóricos que tenían en común el interés en considerar el movimiento, a través de un proceso temporal, como un elemento importante para entender el espacio. En 1934, Henri Focillon (1983: 14) considera el espacio como algo intrínseco a la arquitectura, donde llevamos a cabo todas las actividades diarias a través del movimiento: «Por su esencia y destino el arte de la arquitectura actúa en el *auténtico* espacio, donde nos movemos, en el que desarrollamos nuestras actividades […]», y Bruno Zevi (1969: 49) apunta a que hacen falta varios métodos de representación para disfrutar del espacio: «Ninguna reproducción gráfica o fotográfica de un edificio puede hacernos prescindir de la experiencia espacial e incluso la representación cinética de un filme no recoge sino una de las infinitas

Fig. I.9. Cartel de la primera exhibición del cinematografo Lumière el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del Grand Café de París.

Fig. I.10. Cartel de 1896 publicitando el vitascopio de Thomas Alva Edison.

sucesiones mediante las que podemos disfrutar de un espacio». Esta última cita nos permite introducir la cuestión de la representación del espacio en la arquitectura, donde el movimiento adquiere una importancia relevante para dicha representación.

Lo que distingue a la arquitectura de otras formas de expresión artística es que actúa a través de un vocabulario tridimensional que involucra al hombre (Pruneda, 2001: 62). La pintura actúa en un espacio con dos dimensiones, el plano, aunque pueda sugerir tres o cuatro. Su realidad tridimensional se simula con el esfuerzo de la técnica, con el juego de las sombras y con los recursos de la perspectiva. La escultura, como la arquitectura, vive en el espacio de tres dimensiones, pero el hombre permanece en el exterior, distante, observándola desde fuera (fig. I.11). No obstante, este espacio tiene en último análisis, un carácter meramente superficial, y también puede reducirse fácilmente al plano. La pintura y la escultura viven sin duda en el espacio. Pero se trata de un espacio convencional y artificial que puede simbolizar la realidad. Vitale (2010: 28) señala que la escultura gira en torno a la realidad, pero nunca es capaz de abrazarla enteramente, es similar a un poliedro, con una gran cantidad de superficies; vive en el espacio, pero se trata de un espacio que no está contenido en ella, se trata de un espacio externo.

Para percibir el espacio en una determinada construcción, normalmente, se recurre a los planos de la misma; plantas, alzados, secciones, utilizando en ellos las tres dimensiones —altura, anchura y profundidad—, la representación gráfica de las mismas —la perspectiva[7]—, fotografías o infografías, incluso al visionado de un documental filmado expreso para estudiar esa construcción. Pero todos estos métodos de representación no son suficientes, ni las fotografías ni las perspectivas podrán hacer completa la representación de un edificio. A través de estas técnicas no se percibe el espacio, sino tan solo se representa el volumen arquitectónico y una cierta medida de los elementos constructivos. La arquitectura no solo deriva del volumen ni de las medidas, sino del vacío, del espacio interior.

A través de las experiencias cubistas del periodo anterior a la Primera Guerra Mundial, se llega a la conclusión de que la realidad de

7. El descubrimiento de la perspectiva hizo creer a los artistas del siglo XV que finalmente poseían las dimensiones de la arquitectura y el método de representarla. Los edificios representados en la pintura pre-renacentista están achatados y torcidos. En aquel tiempo, la pintura se resolvía aún en dos dimensiones: la rigidez frontal bizantina se iba modelando en los rostros de las figuras, una mayor capacidad en los pasajes pictóricos de la luz a la sombra transfería la experiencia plástica de la escultura al plano cromático; la arquitectura de Pisa rompía la primitiva superficie de los frentes de las catedrales y daba una profundidad, además de una variedad cromática, a los planos de los muros. Con la llegada de la perspectiva se obtuvo, por fin, una adecuada representación de los ambientes interiores y de las vistas exteriores de la arquitectura (Gombrich, 1979).

Fig. I.11

un objeto[8] no se agota en las tres dimensiones de la perspectiva, sino que para representarla íntegramente tendría que realizarse un número ilimitado de perspectivas desde infinitos puntos de vista. Por lo tanto, hay otro elemento, además de las tres dimensiones tradicionales, y es precisamente el desplazamiento sucesivo del ángulo visual. Al tiempo empleado en ese desplazamiento se le llamó "cuarta dimensión"[9].

Este descubrimiento parecía responder exhaustivamente a la cuestión de las dimensiones en la arquitectura. Esta necesita de este elemento temporal para ser comprendida, como también se recurre a él cuando giramos una estatua entre las manos para observarla en su totalidad o mientras caminamos alrededor de una escultura. En cualquier caso se requiere el tiempo de nuestro recorrido. Giedion (2009: 105) apunta que en una pintura, esta "cuarta dimensión" es una cualidad representativa de un objeto, es un elemento propio de su realidad y no requiere ser observada bajo ningún tipo de movimiento. En una escultura sucede lo mismo, el movimiento para contemplarla es una cualidad propia de la estatua.

Sin embargo, en arquitectura el fenómeno es completamente diferente. El hombre, al moverse en el interior del edificio lo estudia desde diferentes puntos de vista, creando esa "cuarta dimensión" y comunicando al espacio su realidad material. Es decir, esta nueva

8. Algunos autores antiguos como Laotsé (2001: 16), en su obra Tao Te Ching, ya afirmaba en el siglo VI a.C. que la realidad de un edificio no consiste en las cuatro paredes y en el techo, sino en el espacio cerrado, en el espacio dentro del cual se vive.

9. Los cubistas no se detuvieron aquí. Su pasión por descubrir la realidad de un objeto los llevó a este pensamiento: en todo hecho corpóreo, aparte de la forma externa, existe el organismo interno; aparte de la piel existen los músculos y el esqueleto, la constitución interna. Y he aquí que sus pinturas representan simultáneamente, no solo los diversos aspectos externos de un objeto, digamos una caja, sino también la caja abierta, la caja en planta, la caja rota (Pierre, 1968).

Fig. I.11. El movimiento como cualidad propia de la pintura y la escultura.

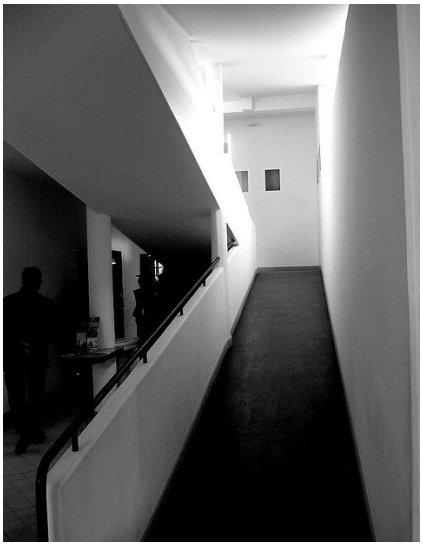


Fig. I.12

Fig. I.14

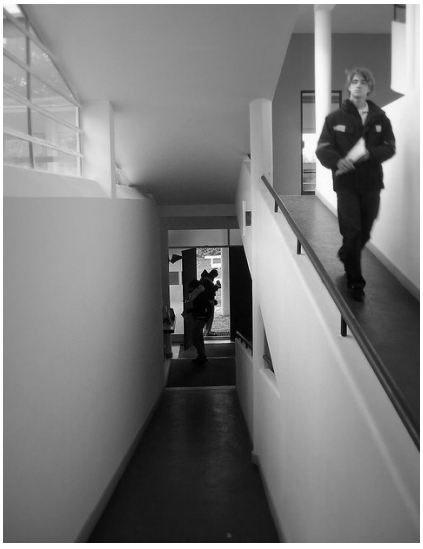


Fig. I.13

Figs. 1.12/1.13/1.14. Creando la "cuarta dimensión" a través del movimiento, el cual comunica al espacio arquitectónico su realidad material. Rampa de la *Ville Savoye* en Poissy, Paris. Le Corbusier, 1929.

dimensión es suficiente para definir el volumen arquitectónico, pero el espacio en sí —la esencia de la arquitectura— trasciende de los limites configurados por el recorrido protagonista de la "cuarta dimensión" (figs. I.12/I.13./I.14).

Llegado a este punto y analizadas las diferentes vías de percibir el espacio, Vitale (2010: 30) concluye considerando que el espacio no es solamente externo, sino también, y sobre todo interno; no se utiliza tan sólo en una de sus relaciones como simple superficie, sino en el complejo de sus relaciones constitutivas, como volumen y como masa.

Podemos decir, en cierto sentido, que el espacio, aun manteniendo su carácter esencial de extensión pura, es decir, de vacío, llega de alguna manera a conquistar una apariencia corpórea y a solidificarse; la obra arquitectónica en suma, no es sólo algo que vive en el espacio, sino también algo que hace vivir al espacio en sí misma. Además el entendimiento total del espacio solo es alcanzable estando dentro de él (Zevi,1998). Un usuario adquiere la experiencia total del espacio creado por la arquitectura cuando lo visita, cuando puede guiar su vista entre las perspectivas que intuye, entre la relación espacio-vacio, entre las proporciones, colores y demás elementos; todo ello con la finalidad de vivir los espacios con una adhesión integral y orgánica.

Fig. I.15

Fig. I.16

En el cine, al igual que en la arquitectura, el hombre está involucrado. Pero a diferencia de esta, no siempre necesita un vocabulario tridimensional[10]. El estudio de la arquitectura a través del cine se asemeja a la contemplación de una pintura. Se proyecta sobre un plano —la pantalla— y dispone también de la capacidad de sugerir tres o cuatro dimensiones, aparte de las dos dimensiones que definen dicho plano (figs. I.15/I.16). El movimiento es el responsable de esa sugerencia, ayudado de unos recursos —la luz, las sombras, la perspectiva— que también utiliza la pintura. La arquitectura que se plasma en la pantalla vive en un espacio de tres dimensiones que en ocasiones no existe, donde el hombre permanece en el exterior, distante, observándola desde fuera. Un espacio con un carácter superficial, capaz de reducir una realidad a un plano.

En el visionado de una película podemos tener en cuenta las dos visiones de Hildebrand, pero, a diferencia del estudio del escultor, en ambos casos, el movimiento está presente y nuestro cuerpo se encuentra en reposo. Estudiar la arquitectura a través del cine conlleva estar supeditados a las directrices del realizador del filme, el programa y *proyecta* cada uno de esos movimientos. Nosotros, los espectadores, estamos sentados —fijos y estáticos—, observando la arquitectura —la existente o la reconstruida con decorados—, pero dicha observación no precisa de ningún movimiento; no elegimos los puntos de vista, no percibimos ni participamos realmente en ese

10. Actualmente en los estudios de cine, se construyen decorados que son simples paneles que delimitan un área o acotan una cierta superficie. Si nos limitamos a considerar esta función, no existe una gran diferencia con los telones pintados de una obra de teatro o de las primeras películas frente a las que se desarrollaba una acción fotografiada con cámara fija. Sin embargo, cuando esos decorados ya corpóreos, pasaron a integrarse en la acción, el espectador comenzó a percibir el espacio como su fuera usuario del mismo. Esta cuestión la trataremos con profundidad en la parte II de esta investigación.

Figs. I.15/I.16. El visionado de la arquitectura en el cine semejante a la contemplación de una pintura.

Fig. I.17

Fig. 1.17. El realizador de cine percibe y define el espacio a filmar.

espacio tridimensional, toda nuestra percepción está dirigida por el realizador. Este, a través de su cámara, es el que percibe y define el espacio y su vacio, permitiendo arrastrar al espectador y hacerle partícipe emocionalmente en la acción y en el espacio en que esta se desarrolla.

El espacio y su vacio pueden llegar a ser protagonistas de la arquitectura, esta, a través de ellos, no es solo arte, no es solo una imagen, es una escena en la que se desarrolla una vida —una realidad—, la nuestra. Una vida en la que nos podemos mover y desplazar para formar parte de esa esencia real que es el espacio. No obstante, esa vida, con su arquitectura, espacio y movimiento, puede no ser real, puede ser filmada y reproducida en otro espacio donde adquiere otra dimensión, otra realidad. En esta otra vida —irreal— reside el espacio cinematográfico.

UNA INTRODUCCIÓN AL ESPACIO CINEMATOGRÁFICO

La impronta del teatro en el cine se evidencia en numerosos aspectos: el trabajo de los actores, la duración de la obra, la acción de suplantación, etc. No es de extrañar que también, en lo que respecta al tratamiento del espacio, en los orígenes del cine el espacio fuera prácticamente escénico. Cuando se analiza la concepción del espacio cinematográfico elaborada por distintos teóricos del cine se comprueba que la manera de tratarlo y argumentarlo es claramente escénica y no paisajista. Entre los autores que han centrado sus investigaciones en el tratamiento del espacio en el cine hay que remarcar las aportaciones de Noël Burch (1970), David Bordwell (1996), Haig Khatchadourian (1987) y André Gardies (1993), siendo este último autor el que, a nuestro juicio, ha presentado de una forma más analítica y detallada la teoría del espacio en el cine, y al que recurrimos en breve.

Como punto de partida del estudio espacial propio del medio cinematográfico se propone una distinción entre dos conceptos en cierta manera relacionados: el espacio cinematográfico y el espacio físico. Se define este como aquel en el que se produce la elección, diseño

Fig. I.18

Fig. I.19

y construcción de escenografías que se pueden servir del entorno para el rodaje de escenas cinematográficas (fig. I.18). Un entorno compuesto por el paisaje y la arquitectura que, junto a la mencionada escenografía, son considerados los elementos que constituyen el espacio cinematográfico, tras ser estos rodados (Costa, 1998). Frente a ello, se determina el espacio cinematográfico como el espacio presentado en la pantalla, es decir, la percepción espacial creada por el director a través de su manejo del medio cinematográfico (fig. I.19). De este modo, estos dos términos suponen una distinción entre lo que se filma y la manera en que se filma: el espacio real y su percepción mediatizada.

Al aceptar cierto nivel de generalización, esta distinción permite una mayor profundización en el estudio de prácticas específicas del director de cine. Así, partiendo de la construcción o selección de una escenografía física, definimos el espacio cinematográfico como una

Fig. I.18. El espacio de rodaje como el espacio físico donde se construyen las escenografías

Fig. I.19. El espacio cinematográfico como la percepción espacial creada por el director.

Fig. I.20

percepción construida por el abanico de decisiones tomadas en el rodaje de escenas particulares. Cabrían en esta definición pues, las decisiones tomadas con respecto a la manera de filmar, como el movimiento y ubicación de la cámara en diferentes momentos y el uso de cierto tipo de lente para manipular la perspectiva.

Se incluirían también la duración de las tomas[11] y el estilo de montaje empleado posteriormente para unir o fragmentar el material filmado (fig. I.20). Aquí cabrían la ubicación estratégica de una luz contrapicada para destacar a un protagonista o la deliberada colocación de un adorno simbólico para que salga en una toma específica. Asimismo, tendrían cabida tanto una determinada composición en la ubicación de los muebles, como la coreografía planificada de los actores para que, por ejemplo, un momento del diálogo se pueda corresponder con la posición precisa de un actor.

En estas construcciones se refleja la posible triple división entre diferentes factores constitutivos: 1) el diseño, selección y organización específica de la iluminación y la decoración, definidos aquí como factores estéticos; 2) la disposición compositiva del conjunto de estos apoyos y la correspondiente organización del movimiento de los actores, denominado como factores de composición y coreografía, y 3) los movimientos de la cámara durante el rodaje y su posterior construcción a través del montaje, que se puede definir como la manera de filmar.

Se ha llevado a cabo la diferenciación de estas tres categorías para permitir una clasificación manejable y útil de los diferentes factores que pueden ayudar a profundizar en el entendimiento visto en el cine del tratamiento espacial. Aunque se han tratado individualmente, se resaltan con claridad dos características particulares en el uso de estos factores en cualquier escena cinematográfica: la estrecha relación entre cada uno de ellos y la multiplicidad de sus posibles combinaciones.

No obstante, no es objeto de esta investigación indagar en estos aspectos puramente cinematográficos, sino en la relación que guardan ambos espacios, y como otro espacio, el arquitectónico, se configura

11. Es el fragmento de película que se imprime o graba desde que la cámara comienza a registrar hasta el corte. Es en cada caso uno de los fragmentos en los que se fracciona el diálogo de una película o serie para que los actores de doblaje puedan realizar su trabajo con mayor facilidad. Estos visualizan cada uno de ellos por separado para memorizar y/o anotar las pausas, intenciones y gestos sonoros que se produzcan en la misma utilizando un texto que ha pasado un proceso de traducción y ajuste.

Fig. I.20. El proceso de montaje para unir el material filmado.

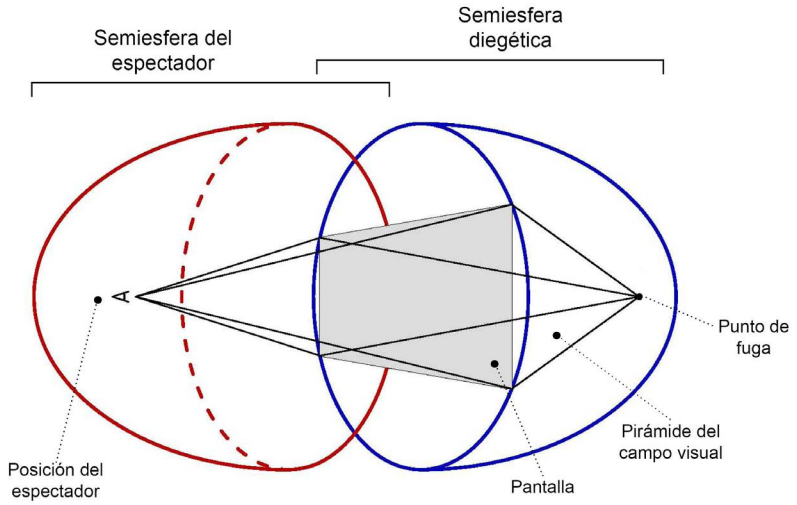


Fig. I.21

en el espacio prefílmico y se plasma en el cinematográfico, proporcionando una variedad de lecturas que nos permite una exploración más detallada de la relación entre ellos. Líneas arriba hemos hecho una ligera alusión a la escenografía como responsable de configurar el espacio. Una finalidad adscrita a ella desde los comienzos del teatro y de lo que trataremos más adelante en este documento.

LOS ESPACIOS DEL CINE

Según Gardies (1993: 56-59) cuando un espectador se sienta en una sala de cine y se inicia la proyección de una cinta se crean dos semiesferas: la primera corresponde al espacio que existe entre la pantalla y la sala de proyección (fig. I.21). Las características de la sala ayudan a controlar nuestra percepción de los estímulos: la oscuridad reduce la información visual que pudiera distraernos y aisla la película para nuestra concentración. La disposición de los altavoces permite captar hasta el más leve sonido aunque nos encontremos lejos de la pantalla.

La segunda semiesfera, se remite al espacio que se muestra en la filmación y que entra dentro del ámbito de la diégesis, un término, poco conocido, y que precisa una aclaración. La diégesis[12] es todo aquello que pertenece a la inteligibilidad, a la historia narrada, al mundo supuesto o propuesto por la ficción del film. Así la diégesis es

12 Diégesis es una palabra de origen griego que de acuerdo con *Gerald Prince en A Dictionary of Narratology*, significa: 1. El mundo (ficticio) en que las situaciones y eventos narrados ocurren. 2. Contar, rememorar, en oposición a mostrar principalmente actuar en tiempo pasado. En los tiempos de Platón y Aristóteles, el concepto de Diégesis se opuso a Mimesis. La principal diferencia es que la primera, a través de la figura de un narrador, desarrolla un mundo ficticio verosímil cuyas convenciones pueden diferir de las del mundo real, o incluso contradecirlas; mientras que en la segunda, las convenciones del texto, pretenden apegarse a convenciones sociales de diversa índole. Dicho de otro modo, un texto "mimético" busca reproducir hechos naturales o sociales documentados, mientras que uno "diegético" busca creer y obedecer sus propias reglas. En las películas, se le denomina a menudo sonido diegético a todo aquello que forme parte de lo narrado. De este modo, si uno de los personajes está tocando algún instrumento musical, o reproduce un disco compacto, el sonido resultante es diegético. Por el contrario, si la música de fondo no es escuchada por los personajes, se le denomina extradiegética.

Fig. I.21. Las dos semiesferas en la proyección de una película.

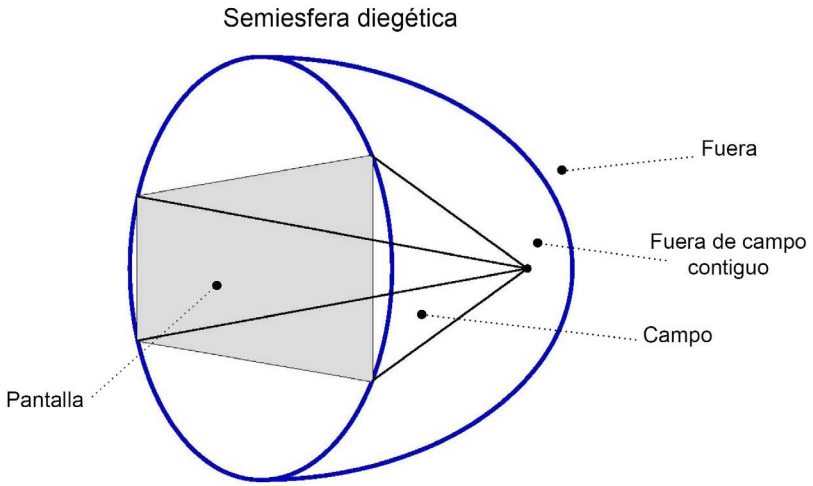


Fig. I.22

el resultado de una doble tarea: la correspondiente a la película (es decir el mundo propuesto por la ficción de la misma) y aquel correspondiente al espectador (la inteligibilidad). De una manera sencilla podemos afirmar que la diégesis se remite al mundo ficticio de la historia; posteriormente retomaremos la segunda parte de la definición, es decir, la manera en que el espectador se forma una idea de este espacio.

Cada una de las semiesferas de la figura tiene un polo: en el caso de la primera este se remite a la posición del espectador en la sala y en el relativo a la semiesfera diegética corresponde al punto de fuga de su mirada; entre ambas semiesferas se interpone el lienzo de la pantalla. La semiesfera diegética puede girar respecto a la pantalla, pero sin llegar a superar los 180º, ya que entonces se produciría una situación especular indeseada.

Cuando el espectador dirige su mirada hacia el punto de fuga, situado más allá de la superficie de la pantalla, se crea una pirámide visual, formada por cuatro lados y cuya base constituye la pantalla —una pantalla que al principio es cuadrada y posteriormente rectangular—. Los vértices de esta pirámide los forman las cuatro esquinas de la pantalla y el punto de fuga. El espectador contempla, por lo tanto, cuatro planos que corresponden a los flancos de esta pirámide invertida (fig. I.22). A estos cuatro planos físicos, directamente observables, hay que añadir dos más que entran dentro la categoría

Fig. I.22. Los cuatro planos físicos de la semiesfera diegética.

de la narración y por lo tanto se incluyen también dentro de la semiesfera diegética.

Uno de ellos es el que se sitúa fuera de la pirámide pero puede aparecer cuando se produce un movimiento de la cámara, lo que implica un giro de la semiesfera diegética y, por lo tanto, un cambio en la posición del punto de fuga y la correspondiente recreación de nuestra pirámide visual. Se trata de un espacio que no estaba en el fotograma inicial pero que aparece al desarrollarse el plano; es lo que Gardies denomina *là hors-champ contigu* (el espacio fuera de campo). Así, ocurre cuando la cámara, tras enfocar y mostrarnos al protagonista, realiza un movimiento de la cámara para describir el espacio (urbano, rural, etc.) en el que se sitúa el actor (fig. I.23).

El último y sexto espacio diegético, que se encuentra definitivamente fuera del campo visual del espectador, tiene una posición indeterminada pero resulta esencial para la comprensión de la historia filmada. Es un espacio del cual tenemos conocimiento mediante referencias indirectas: una mención de los personajes, un sonido (técnica habitual en los *thrillers*), es decir, comprende todo lo que se halla detrás del decorado (o detrás de un elemento del decorado): se accede a el saliendo por una puerta, escondiéndose detrás de una columna o detrás de otro personaje. Se trata de un espacio no representado (aunque puede que sea oído).

De lo expuesto anteriormente se deduce que el espacio diegético se construye en dos fases de la elaboración de una película: en la realización del plano y en el montaje. Cuando en las primeras décadas del siglo XX, los directores de cine dejaron de filmar las historias desde un único punto estático —dejando a un lado sus orígenes teatrales— y empezaron a aproximar su cámara a los distintos personajes, la visión global de la escena — característica de las primeras producciones cinematográficas— empezó a descomponerse y el espacio filmado se fragmentó.

Los directores rápidamente notaron que si querían conservar la ilusión de un espacio teatral, es decir, si no querían que el espectador perdiese el hilo conductor de la historia, debían adoptar una serie de

Fig. I.23

Fig. I.23. El protagonista y su entorno en *Hacia rutas salvajes* (Into the Wild, Sean Penn, 2007).

Fig. I.24

Fig. I.25

reglas, una auténtica gramática del cine. El paso del tiempo ha provocado que desde la infancia la mirada del espectador esté *instruida* en esta forma de mirar, de ver y oír el cine. Como apunta Breyer (2005: 185): «La visión de las imágenes en movimiento (cine, documentales, televisión, etc.) se convierte en una actividad complicada, especializada, y que precisa de un aprendizaje desde nuestra infancia».

Si los fotogramas y los planos que exhibe la película pueden asimilarse a los ojos del director, un cambio de plano corresponde a la transferencia de atención de un observador imaginario y puede calificarse como la intención del cineasta por transmitir una actitud emocional. Pero, además, el montaje es el responsable de una aprehensión cognitiva del espacio. A medida que avanza la película el espectador elabora una suerte de modelo abstracto de la organización del espacio y gracias a ello se asegura un efecto de coherencia incluyendo los aspectos relacionales de los diversos componentes espaciales. Se muestra así en pantalla el espacio diegético.[13]

Tras el estudio de las semiesferas que se generan al sentarnos ante una pantalla en la que se proyecta una película, es interesante analizar algunas clasificaciones que se pueden establecer en el discurso fílmico acerca del espacio. Souriau (1953: 12) considera la existencia de dos dispositivos —producción y consumo— capaces de generar espacios. En el dispositivo de producción, distingue dos espacios: el espacio prefílmico —todo lo que se ha hallado ante la cámara y ha

13. No obstante, frente a directores como Eisenstein que insiste en el principio del montaje como el instrumento esencial de la organización del filme, Tarkovski señala que "El ritmo de un filme no reside en la sucesión métrica de pequeños fragmentos pegados unos junto al otro sino en la intensidad del tiempo que se manifiesta en el interior del plano. Mi convicción profunda es que el elemento fundamental del cine es el ritmo y no el montaje como se tiende a creer." (Mottet, 1999)

Fig. I.24/I.25. Los espacios del dispositivo de producción: el espacio puesto en cuadro y el espacio de rodaje.

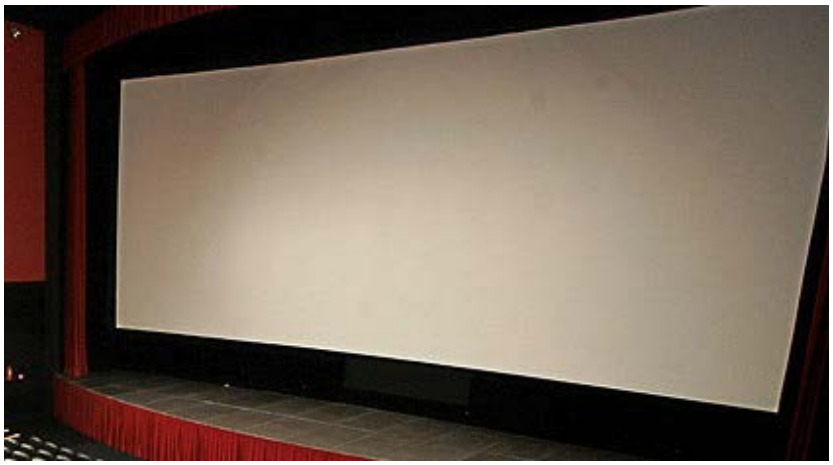


Fig. 1.26

Fig. 1.27

impresionado la película, el espacio puesto en cuadro— y, el espacio de rodaje, fuera de cuadro, desde el que se filma el anterior, constituyéndolo formalmente (figs. I.24/I.25).

En cuanto al dispositivo de consumo, se puede considerar otros dos espacios: el espacio de la pantalla donde se proyecta materialmente el filme y, el espacio de la sala de cine, donde el espectador se sienta. Así pues, el mecanismo de base del dispositivo cinematográfico posibilita una especie de *teletransportación* espacial, dado que permite devolver un espacio meramente *ausente* al presente de un espacio ocupado por un conjunto de espectadores (figs. I.26/I.27).

La organización de una película como *Fausto* (F.W. Murnau, 1926) llevó a Eric Rohmer (1977: 51-53) a distinguir tres tipos de espacios: pictórico, arquitectónico y cinematográfico. Una clasificación que parece aplicable a cualquier película.

En primer lugar, considera el espacio pictórico. La imagen cinematográfica como representación del mundo, en lo que tiene de común con la puesta en escena pictórica. La manera de iluminar determinadas escenas sería comparable, permitiendo establecer relaciones de similitud con determinados estilos y pintores concretos. También el dibujo, entendido como presencia del trazo en el diseño de personajes, objetos y decorados, relacionable con escuelas pictóricas determinadas. Y, desde luego, la organización dramática de las formas materiales en el espacio de la composición: una concepción dinámica

Fig. I.26/I.27. Los espacios del dispositivo de consumo: la pantalla y el espacio reservado para el espectador.

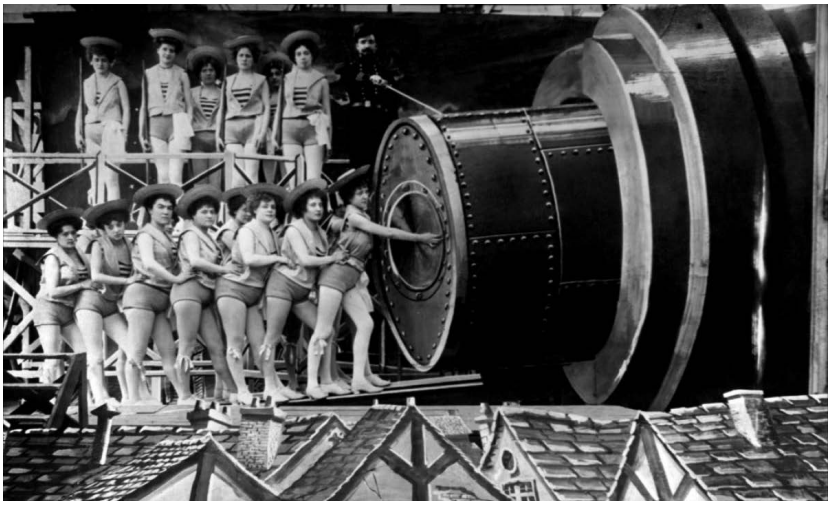


Fig. I.28

puede suscitar, en cine como en pintura, una composición disimétrica. Evidentemente, no debemos dejar de lado la técnica de la *puesta en abismo*[14] y el *trompe l' oeil*.

La técnica de la *puesta en abismo* no solo es frecuente en el cuadro pictórico[15], sino también en el cuadro fílmico. Así, respondería a este concepto toda mostración evidente de otra representación artística de la realidad —pintura, fotografía, escritura…— en el plano fílmico. Desde luego, también, toda proyección dentro otro filme (cine dentro del cine)[16]. En el mismo sentido de significación se puede considerar el *trompe l' oeil*, tan utilizado por los pintores manieristas e integrado técnicamente en el cine desde Méliès, por lo menos (fig. I.28). Este sistema de representación produce un doble efecto, tanto de "ilusión de realidad" como de indicador de "espectáculo construido".

Este espacio plástico, común a la pintura y a la fotografía, tiene también una relación evidente con la arquitectura. El estudio gráfico de la composición (del plano o de la fachada), previo a la realización, se diseña en los *storyboards*[17] fílmicos o en los proyectos arquitectónicos, para visualizar fácilmente las formas que se desean conseguir en la realidad textual posterior, como era notable en Serguéi Eisenstein y Alfred Hitchcock, por ejemplo.

En segundo lugar, considera el espacio arquitectónico, correspondiente a esas mismas partes del mundo, naturales o reconstruidas,

14. En literatura, la expresión francesa *mise en abyme*, que traducida literalmente quiere decir "puesta en abismo", se refiere al procedimiento narrativo que consiste en imbricar una narración dentro de otra, de manera análoga a las matrioskas o muñecas rusas. También se generalizó el uso de la expresión para referirse al empleo de estructuras análogas a campos tan diverso como el arte cinematográfico, el teatro (teatro en el teatro), la fotografía y las artes gráficas en general.

15. Evidentemente hemos de remitirnos al *Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa,* pintado por Jan Van Eyck en el año 1434. El motivo de la obra aparece nuevamente en el espejo de la parte central (figs. I.30/I.31).

16. Son muchas las directores que han utilizado la técnica de la puesta en abismo —el cine dentro del cine—, como hilo argumental en sus películas; Giuseppe Tornatore en *Cinema Paradiso* (Nuovo Cinema Paradiso, 1988) (fig. I.29), Tim Burton con Ed Wood (1994) o más recientemente Martín Scorsese en *La invención de Hugo* (Hugo Cabret, 2011)

17. Un *storyboard* o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. El storyboard es el modo de previsualización que constituye el modo habitual de preproducción en la industria fílmica. El proceso de storyboarding, en la forma que se conoce hoy, fue desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y en otros estudios de animación. El storyboarding se hizo popular en la producción de películas de acción viva durante principios de los años 1940.

Fig. I.29

Fig. I.30

Fig. I.31

dotadas de una existencia objetiva que, a su vez, puede ser objeto de un juicio estético como tal. Y es con esta realidad con la que se enfrenta el cineasta en el momento de la filmación, ya sea para restituirla o para traicionarla. Es todo lo que constituye en el diseño de producción.

En este espacio tiene en cuenta que los objetos presentes en la película actúan como indicadores de los sentimientos o intenciones de los personajes, y distingue dos categorías: instrumentos (utensilios) y ornamentos, examinándolos según su comportamiento en la historia, en cuanto a su capacidad de organizar o desorganizar el espacio. El vestuario se considerarían desde los mismos supuestos analíticos que los decorados, en cuanto coherencia y funcionalidad expresiva, siendo de evidente importancia para entender las alteraciones de conducta y las metamorfosis de los personajes a lo largo de filme.

Así considerado, el emplazamiento de los objetos en el escenario cinematográfico será más significativo —en función del recorrido concreto de los personajes por el plano— que el estilo de los muebles, puesto que configura la puesta en escena de la secuencia. Y es a través del mencionado recorrido —el movimiento— como queda descrito el espacio arquitectónico; su circulación entre los objetos que lo amueblan y a los que confiere un sentido, emocional y simbólico, bien preciso.

Fig. I.28. La técnica de *trompe l' oeil* en los telones pintados de *Viaje a la Luna* (Le Voyage dans la lune, 1902) de George Méliès.

Fig. I.29. El cine dentro del cine en la película *Cinema Paradiso* (1988).

Figs. I.30/I.31. La puesta en abismo en *El matrimonio Arnolfini* (1434) de Jan Van Eyck.

Y por último analiza el espacio cinematográfico, donde el espectador no percibe la ilusión del espacio filmado, sino de un espacio virtual reconstruido en su mente basándose en los elementos fragmentarios que le proporciona el filme. Tanto el *découpage*[18] (desglose en secuencias y planos) como el montaje (ordenamiento y selección del material filmado) no solo organizan la duración de la película, sino también su espacio cinematográfico, pudiendo establecer relaciones entre los diversos lugares de la acción.

Ahora bien, Vila (1997: 28) considera que esta pormenorizada taxonomía, que proporciona valiosas direcciones para el análisis textual del espacio cinematográfico, «adquiere todo su valor a condición de no respetar sus particiones como estancas» y otros autores como Aumont argumentan que:

> *Esta distinción, que confirma ampliamente la distinción entre espacio plástico, espacio prefílmico y espacio diegético, es desgraciadamente más difícil de sostener de lo que parece, como muestra el propio ensayo de Rohmer, en el que, en especial, resulta a menudo difícil establecer la separación entre lo arquitectónico y lo fílmico.* (1992: 67)

A cada uno de estos tres espacios les corresponden distintas fases y competencias del proceso de producción (respectivamente: la fotografía para el espacio pictórico, la escenografía para el espacio arquitectónico y la puesta en escena y el montaje para el fílmico), aunque, obviamente, deben constituir una unidad, tanto más coherente cuanto más tienda el director a mantener cierto equilibrio.

En el siguiente capítulo, estudiaremos la organización del espacio prefílmico a través de tres elementos —paisaje, escenografía y arquitectura— que se convierten en elementos constitutivos del espacio cinematográfico tras ser filmados. La puesta en escena, según Bettetini (1977: 48) consiste en «la organización de un espacio de representación». Estos tres elementos son esos espacios de representación, y plasmados en la pantalla se diferencian nítidamente del espacio de la realidad cotidiana: la pantalla de cine tienen la capacidad de transformarse en otros espacios, en otra realidad.

18. Etimológicamente, el término *decoupage* procede de la palabra francesa *decouper*, que significa fragmentar. Es un método de análisis fílmico que consiste en desglosar las secuencias de un filme en planos para posteriormente poder analizar con más detalle. Este documento de papel es utilizado por el equipo técnico como instrumento de trabajo y es muy útil para visualizar de forma rápida la estructura y la continuidad de la obra fílmica acabada. Los análisis de películas suelen acompañarse por mini capturas fotográficas que ilustran visualmente al detalle cada uno de los planos. Dichas imágenes van acompañadas por el nombre de clasificación de plano, la angulación, la composición, la iluminación, las transiciones, etc. Son muchos los elementos técnicos a destacar y dependiendo del análisis, el *decoupage* determina que sea más o menos completo (Aumont y Marie, 2006).

Danger
Cliff Face

2. ESPACIOS DE REPRESENTACIÓN ANTERIORES AL CINE. LOS ELEMENTOS PREFÍLMICOS.

Como hemos indicado en la introducción de este trabajo, Antonio Costa (1988) en *Saber ver el cine* considera que el paisaje, la escenografía y la arquitectura son elementos prefílmicos, es decir, dotados de una existencia y de una significación previas al acto de la filmación cinematográfica. Se trata de términos que se refieren a artes de la representación anteriores al cine: el paisaje no constituye únicamente un género pictórico, la escenografía no solo está relacionada con el teatro y estructuralmente ligada con la pintura, y la arquitectura, no solo es capaz de producir espacios dotados de funcionalidad, también es una representación.

2.1. EL PAISAJE CINEMATOGRÁFICO

A través de los cinco apartados de este capítulo trataremos de proporcionar un panorama general sobre las vinculaciones existentes entre el cine y el paisaje, y cómo este es capaz de transformase en un escenario, en una escenografía a tener en cuenta en un rodaje cinematográfico.

ANTECEDENTES DEL PAISAJE SOBRE LA PANTALLA

El concepto paisaje, tal y como lo entendemos en la actualidad, como un conjunto ordenado, como una unidad, surge en los últimos años del siglo XVIII, durante el movimiento romántico. En ese momento, científicos y artistas crean un léxico propio, adaptando términos de otros campos del saber, para poder explicar mediante palabras tanto las características físicas de los lugares descritos como las sensaciones que producen, en un intento de aunar descripción y sentimiento.

Durante el siglo XIX, los artistas —sobre todo escritores y pintores— desarrollan maneras para abordar este tema. Sus aportaciones son intensas e importantes. Como expresa Nicolás Ortega (2006:15), existen dos dimensiones en la visión moderna del paisaje: la descriptiva —la vertiente científica o explicativa, de carácter más objetivo— y la sentimental —el lado artístico o estético, la faceta comprensiva, de índole más subjetiva—.

En el desarrollo de esta nueva forma de ver el mundo, y por lo tanto, de esta nueva geografía, existe una unión con las corrientes intelectuales decimonónicas. La aparición de nuevos medios de captación y reproducción de imágenes desde mediados del siglo XIX, como la fotografía y el cine, ampliará la capacidad de representar la realidad y difundir de manera masiva su descripción. Disciplinas como la arquitectura continua investigando y trabajando el concepto de paisaje, y lo considera objeto de estudio porque permite integrar, junto a muchos de sus aspectos, ideas, metodologías y maneras de describir más acordes con las corrientes intelectuales actuales y con la necesidad de aplicación de los conocimientos arquitectónicos.

Fig. I.32 (pags. 68-69). El director artístico Jacques Saulnier en el acantilado y la iglesia que construyó para la película *Smoking/No Smoking* (Alain Resnais, 1993).

Fig. I.33 (izquierda). Vista del Gran Cañón del Colorado, paisaje cinematográfico protagonista en innumerables filmes.

El cine como medio de representación tiene la capacidad de mostrar acciones y situaciones y permite reflejar rasgos importantes de diferentes paisajes, relacionándolos con elementos que son objeto de estudio de la arquitectura, como los edificios, el urbanismo, la población o las comunicaciones, entre otros. El cine, como otras manifestaciones artísticas, describe paisajes a partir de los que se encuentra en su entorno y los que recrea mediante escenarios artificiales. En ambos casos, crea unos estereotipos de gran calado social. Conocemos el mundo cercano con nuestros sentidos, y el más lejano, a través de los medios de comunicación de masas, como el cine.

La relación entre paisaje y cine puede abordarse desde muchos puntos de vista. Son muchas las obras que realizan un estudio descriptivo de los paisajes mostrados en películas de ficción, proporcionando información acerca del lugar del rodaje y sus características[19]. No obstante, las investigaciones acerca del tratamiento del paisaje en el cine son escasas y relativamente recientes[20]. Esta tardía aparición se debe a que se trata de estudios que se localizan alejados del núcleo de los temas de investigación de diversas disciplinas como la cinematografía, la estética, la historia, la arquitectura o la geografía[21].

El geógrafo Christopher Lukinbeal (2005: 17) ha señalado al respecto que no es hasta la década de los años ochenta del siglo XX cuando la geografía abandona progresivamente los estudios acerca de los componentes materiales que forman los paisajes y pone su acento en la representación formal de estos, es decir, en los que podríamos denominar paisajes inmateriales. Actualmente, los paisajes cinemáticos no son meras representaciones sino también recursos insertados en los procesos de producción de la industria cultural. De modo que estos paisajes de película también deben ser considerados como paisajes producidos por la industria del cine ya sea en exteriores o en estudio, distribuidos por una extensa red de salas de proyección y consumidos por los espectadores de todo el mundo.

Lo relevante es que se trata de trabajos que, partiendo desde disciplinas muy distintas, están convergiendo de una manera fructífera, como se puede apreciar en la publicación, de reciente aparición, de obras colectivas coordinadas por autores franceses, italianos y an-

19. Consultar los trabajos de : Hellmann y Weber-Hof (2006 - 2007).

20. Cabe citar el trabajo de: Escher y Zimmermann (2001).

21. Christina Kennedy y Christopher Lukinbeal apuntan al respecto que los geógrafos han reconocido la necesidad de incrementar los conocimientos acerca de las representaciones fílmicas y su poder de difusión del imaginario espacial. Pero los estudios son todavía limitados y parciales. Según ambos autores «debido a la complejidad del asunto, la investigación geográfica sobre las películas se asemeja a la descripción que realizase una persona invidente de un elefante» (Kennedy y Lukinbeal, 1997: 34).

Fig. I.34

glosajones[22]. Una revisión del contenido de las mismas muestra la colaboración de expertos procedentes de la estética, la arquitectura, la escenografía, las artes visuales, la literatura, la historia del arte y la geografía, lo que constituye una prueba evidente de que la complejidad del tema impulsa a abordarlo desde una óptica necesariamente multidisciplinar. En el interior de estas obras, así como en artículos de revistas especializadas —aunque en estas últimas se acusa una menor vinculación interdisciplinar— sobresale el estudio de los varios aspectos.

En primer lugar, resulta frecuente encontrarnos, entre estas aportaciones, consideraciones acerca de las precedencias de los paisajes fílmicos. Existe cierto consenso, tanto desde la cinematografía como desde la geografía, en calificar al tratamiento fílmico del paisaje como heredero de una tradición ya presente en las obras de pintores comprendidos entre el siglo XV y el XIX, tales como Joachin Patinir, Nicolás Poussin, Claude Lorrain, Caspar David Friedrich, J.M.W.Turner, John Constable, Thomas Cole o Sandford Robinson Gifford, o en escritores del siglo XIX como Edgard Allan Poe (fig. I.34).

De acuerdo con Cosgrove (2002: 75), el cine se configura como el estadio último en la manera de convertir la naturaleza en un paisaje para la contemplación del observador. Una manera de ver que ya había sido entrenada con la contemplación de la pintura.

22. Cabe citar los trabajos de: Mottet (1999), Corna-Pellegrini (2004), Lefebvre (2006) y Harper y Rayner (2010).

Fig. I.34. El paisaje presente en John Constable. *La bahia de Weymounth* (1816)

Fig. I.35

No obstante, otros autores conceden al cine un mayor grado de autonomía respecto a la pintura al ser capaz de generar un paisaje propio. Uno de los principales investigadores del impacto que provocan en la sociedad contemporánea los inventos ópticos previos al cine y las primeras filmaciones es Tom Gunning, y considera que:

> *La importancia de la alianza entre los nuevos avances desarrollados por el transporte ferroviario en la segunda mitad del siglo XIX y el cine —especialmente en el breve periodo que transcurre entre el nacimiento de éste,1895, y el surgimiento del cine de ficción, hacia 1907— es la clave explicativa de la apreciación de un nuevo paisaje, el paisaje fílmico, con elementos que lo desvinculan del paisaje pictórico*. (2010: 55)

La captura de la naturaleza —un tema que abordamos en el siguiente apartado— desde cámaras incorporadas a los vagones del ferrocarril e incluso a la parte frontal de las locomotoras, permitían la generación de un nuevo tipo de paisaje, fílmico, en el que el espectador no adopta una postura pasiva, tal y como ocurre en la contemplación de un cuadro, sino que penetra y se introduce en el entorno natural gracias al movimiento de la locomotora[23]. En palabras de W. Schivelbusch (1979: 34): «El ferrocarril crea un nuevo paisaje». De la misma idea participa Harnold Hauser (1951: 463 citado en Grassi, 1987: 6) cuando afirma que en el filme «El espacio pierde su carác-

23. Cabe citar el estudio del tratamiento del paisaje en las primeras filmaciones, antes de la década de los años diez del siglo XX, llevado a cabo por Lefebvre (2006).

Fig. I.35. El paisaje captado desde el tren.

Fig. I.36

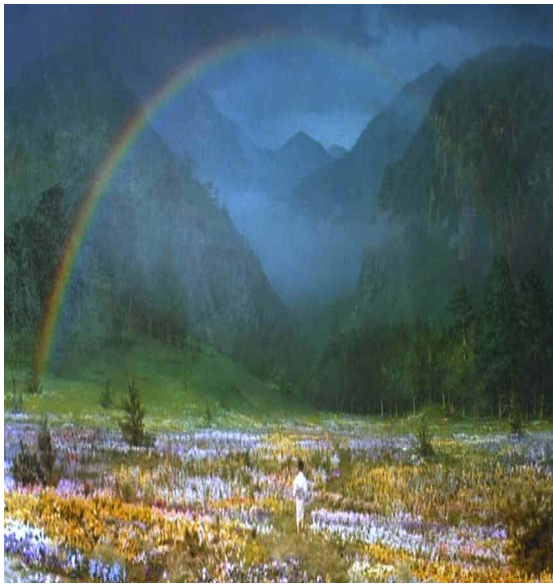


Fig. I.37

ter estático, su pasividad inerte, para hacerse dinámico: no preexiste sino que nace delante de nuestros ojos».

Sin duda el otro tema que centra la atención de los investigadores se refiere a la identificación y clasificación de los paisajes que se muestran en pantalla. Desde la cinematografía, uno de los pocos autores preocupados por analizar tanto el estudio del espacio en el cine como del paisaje, André Gardies (1993: 31) establece una tipología de paisajes dependiente del tipo de función discursiva que establezca con los personajes. Así, menciona la existencia de paisajes contrapunto; como el que se establece entre el personaje de Jacques Tatí y la playa en *Las vacaciones del señor Hulot* (Les vacances de Monsieur Hulot, Jacques Tatí, 1953) (fig. I.36), paisajes de fondo, paisajes que se exponen; los mostrados en las filmaciones de Kurosawa (fig. I.37), por ejemplo, paisajes expresión, paisajes catalizadores; donde el personaje sufre una transformación emocional, o paisajes dramáticos.

Por su parte, el ya mencionado Christopher Lukinbeal (2005: 21-22) en su estudio acerca de los paisajes cinemáticos señala que en el cine el paisaje se nos presenta de cuatro maneras posibles. En la mayor parte de las ocasiones se trata de un mero espacio, en cuyo caso su elección por parte del director sólo obedece a consideracio-

Fig. I.36. Paisajes contrapunto en *Las vacaciones del señor Hulot* (1953).

Fig. I.37. Paisajes expuestos en *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990).

nes de coste de producción. No es de extrañar que en estas situaciones y obedeciendo a condicionantes de presupuesto o de facilidades de filmación se produzcan suplantaciones de los paisajes siendo filmados en lugares distintos a los que supuestamente señala la historia, cuestión que abordaremos más adelante. Los paisajes también se muestran como un lugar determinado, concreto, necesario para señalar al espectador dónde transcurre la historia que se narra. Un tercer tipo de paisajes es aquel que ejerce una función de espectáculo visual y sólo es desarrollado por un conjunto limitado de directores. Finalmente, el autor considera también al paisaje como metáfora, asociándolo a una serie de valores.

Uno de los axiomas más repetidos en el cine apunta a que todos los elementos que conforman la película deben estar subordinados a la narración de la historia. Sin embargo es preciso recordar que el cine además de contar historias nos ofrece un espectáculo visual. Es cierto que en sus primeros años el cine era un divertimento, un espectáculo meramente visual, un instrumento para documentar eventos, pero apenas una década después de su descubrimiento el cine muestra gran capacidad para contar historias.

El nacimiento del cine de ficción antepone, no podía ser de otra manera, el discurso narrativo al visual. En este sentido, Martin Lefebvre (2006: 29) señala que el cine adopta dos modos, dos maneras de transmitir la historia al espectador. En primer lugar, un modo narrativo en el que el espacio que se muestra en pantalla no trasciende más allá de la concepción de lugar. Hay, además, un modo contemplativo en el que el espectador observa, aprecia y valora el paisaje que se enseña en la pantalla. Según este autor ambos modos de transmisión, si bien pueden sucederse en un breve lapso de tiempo, no pueden darse simultáneamente; el espectador bien atiende a la historia —que le llega mediante el diálogo o la acción de los personajes— bien observa y se deleita con el paisaje.

Desde la finalidad narrativa el paisaje tiene una función secundaria, receptora e ilustrativa de la historia. De acuerdo con esta concepción, el paisaje *aparece* en un filme en el momento en el que el director tenga un interés determinado en mostrarlo y el espectador se en-

cuentre capacitado para apreciarlo, e incluso categorizarlo. De este modo, la capacidad para visualizar e identificar paisajes es inherente a la persona y difiere según sus circunstancias personales —edad, nivel cultural, conocimiento geográfico, experiencias previas—. Con esta concepción Lefebvre (2006: 31) identifica dos tipos de paisajes en el cine: los paisajes *impuros* que corresponden a los lugares que muestra la pantalla mientras el espectador atiende a la narración y los paisajes *puros* que se exhiben cuando la película se transmite en un modo contemplativo.

Junto a estos dos aspectos a nuestro juicio indivisibles —los antecedentes del paisaje cinematográfico y su identificación y clasificación— en el estudio de las relaciones del paisaje y el cine, existen otras consideraciones a tener en cuenta: un análisis del tratamiento que se realiza del paisaje a partir de las distintas cinematografías, considerando que el paisaje que aparece en pantalla no hace sino reafirmar los valores de identidad de cada territorio, una investigación de los paisajes que se muestran en los distintos géneros cinematográficos ya sea en las películas denominadas *road movies,* en las de corte fantástico o en el *western*[24], o un estudio sobre aquellos directores que se han destacado por elaborar un cuidado tratamiento del paisaje en sus obras cinematográficas: Einsenstein, Anthony Mann, Michelangelo Antonioni o Peter Greenaway. Desde el punto de vista espacial y arquitectónico existen diversos trabajos que abordan el tratamiento de los ámbitos rurales o de las ciudades. En este último caso es necesario citar las obras de Myrto Konstantarakos referida a las ciudades europeas.

LA PRESENCIA DE LA NATURALEZA EN EL CINE

Puesto que la naturaleza ha constituido uno de los centros de atención clásicos de la geografía contemporánea y la arquitectura, entre otras disciplinas, y teniendo en cuenta las posibilidades de su representación en el cine, parece ineludible exponer algunas ideas sobre los condicionantes técnicos, su tratamiento en el lenguaje cinematográfico, el grado de protagonismo y los tipos de paisajes que apare-

24. Cabe citar los estudios de: Morsiani (1994).

Fig. I.38

Fig. I.39

Fig. I.40

cen en las películas, donde la naturaleza tiene un protagonismo considerable.

El paisaje en el cine aparece condicionado por los recursos técnicos que se disponen para su filmación y exhibición. Siguiendo una exposición cronológica, en las primeras cintas en blanco y negro, el grado de sensibilidad de la película —ortocromática, pancromática— resultaba fundamental para destacar las cualidades del paisaje. Así, como señala Sitney (1993: 65), el director Robert Flaherty empleó distintos tipos de película en dos de sus realizaciones más conocidas. En *Nanuk, el esquimal* (Nanook of the North,1921) utilizó película ortocromática, la más usual en aquella época, por ser más eficaz para reproducir los contrastes violentos de blancos y negros propios del Ártico (fig. I.38). En cambio, en *Moana* (1926), tras fracasar en el intento de utilizar el color, optó por la pancromática, con mayor capacidad de trasladar la variedad de los colores del océano Pacífico a una amplia gama de grises.

Pero uno de los cambios esenciales en las posibilidades de mostrar las características de los paisajes lo constituyó la incorporación del color, cuya generalización se hace evidente a partir de *Robin de los bosques* (The Adventures of Robin Hood, Michael Curtiz y William Keighley, 1938) y *Lo que el viento se llevo* (Gone With The Wind, Victor Fleming, George Cukor y San Wood, 1939). En todo caso, los primeros años de uso discrecional del color dieron resultados un tanto artificiosos, pues era habitual la exacerbación en la intensidad de los colores, ya fuera por cuestiones técnicas o por una intención expresa de resaltar el color, lo cual se fue matizando en producciones ulteriores. El avance técnico en el uso del color y su tratamiento digital ha posibilitado en los últimos lustros una elevada capacidad de mostrar los paisajes tal y como se presentan ante nuestros ojos.

Un segundo condicionante técnico se relaciona con el formato de la película, que determina las proporciones de las pantallas en las salas de exhibición. En este sentido se produjo un cambio significativo en la década de los cincuenta, cuando la industria cinematográfica, para competir con la recién aparecida televisión, ensaya nuevos formatos, como Cinemascope, Vistavisión, Todd-AO, Cinerama, en mu-

Fig. I.41

chos casos utilizados para dar una mayor grandiosidad a la filmación con grandes angulares para obtener una profundidad de campo que refleje adecuadamente extensos paisajes o escenas de multitudes vistas en *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) (fig. I.39), *My Fair Lady* (George Cukor, 1964) o *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965) (fig. I.40), entre otras.

Además de los condicionantes técnicos materiales, existe otro conjunto de factores que explican la manera de presentar el paisaje que se relacionan con la práctica y el lenguaje cinematográfico de los diferentes directores. Uno de estos factores técnico-creativos vinculado a la reproducción del paisaje se refiere a la utilización por parte del director de diferentes tipos de planos. Cuando el cine consigue alejarse de la concepción teatral de los escenarios y empieza a mostrar historias que exigen la filmación en exteriores, la utilización de los planos generales o de conjunto empieza a cobrar una mayor relevancia. De ahí se deriva una creciente capacidad para describir los paisajes. Así, Michel Foucher (1977: 134) ha observado la innovación que introduce el director John Ford al utilizar planos que muestran grandes extensiones del paisaje en su película *La diligencia* (Stagecoach, 1939) (fig. I.41). El director norteamericano proporciona en sus obras una vista panorámica del espacio, lo que permite apreciar el movimiento de las personas, a pie o a caballo; con la adopción de la técnica de planos largos o planos-secuencia se introduce el espacio en las películas del género *western*.

Fig. I.38. Los paisajes glaciares en *Nanuk, el esquimal* (1921).

Figs. I.39/I.40. La profundidad de campo en los paisajes de *Cleopatra* (1963) y *Doctor Zhivago* (1965), respectivamente.

Fig. I.41. Los planos generales del paisaje de *Monument Valley* en *La diligencia* (1939).

Fig. I.42

La posibilidad de filmar escenas a gran distancia y con una angulación descendente se hizo evidente a partir de la generalización de tomas aéreas, idóneas para presentar en tiempo breve amplias extensiones de terreno y caracterizar así eficazmente los paisajes vinculados a la narración. A diferencia de los planos generales tomados desde tierra, el avión proporciona al espectador, además, la capacidad de *desplazarse* por el paisaje, y así lo presenciamos en *Memorias de África* (Out of Africa, Sydney Pollack, 1985) (fig. I.42).

El paisaje puede ser un vehículo que contribuya al desarrollo eficaz de la historia. González Monclús (1995: 58-59) señala que la presentación en pantalla de paisajes estereotipados permite agilizar la narración cinematográfica y ofrecer al espectador las claves básicas de la trama que se pretende contar. En este sentido, los encuadres al inicio de algunas películas en las que se muestran grandes extensiones de terreno, en ocasiones mediante tomas realizadas desde el aire por unidades secundarias y especializadas en esta tarea, deben entenderse también como una herencia de las descripciones literarias del paisaje.

El paisaje también puede servir para introducir la historia en un contexto físico, también puede tener como finalidad el de servir como un refuerzo para explicar los comportamientos o sentimientos de algunos personajes, utilizado por directores de la talla de Abbas Kiarostami y de Akira Kurosawa o para reforzar el dramatismo de la

Fig. I.42. Las vastas extensiones de terreno en *Memorias de África* (1985).

Fig. I.43

Fig. I.44

narración en películas como *Pelle el conquistador* (Pelle erobreren, Bille August, 1987) (fig. I.43) o *Fargo* (Joel y Ethan Cohen, 1996).

De la singularidad con la que se aborda el tratamiento del paisaje en el cine da cuenta la necesidad de reforzar su plasmación visual, en la mayor parte de las ocasiones, y sobre todo cuando las escenas carecen de personajes, con la utilización de bandas sonoras "ad hoc", que contribuyen a dotarlo de carga simbólica o cultural. Resultan realmente excepcionales las escenas de paisaje carentes de música. Esto coincide con la afirmación de que «[…] los espacios vacíos en la banda sonora son un verdadero tabú […]. No deben existir sonidos sin la correspondiente imagen que les acompañe, ni imágenes sin sonidos» (Stam, 2000: 251).

Pero independientemente de los condicionantes técnicos y de las prácticas empleadas por los directores en la producción fílmica, para Nogué (1982: 15) es evidente que el grado de protagonismo que se concede al paisaje en el cine puede variar significativamente. En un extremo de la escala existen películas en las que el paisaje, lejos de ser un escenario, es el protagonista —no declarado—, como el caso de aquellas cintas, *El cazador* (Dersú Uzalá, Akira Kurosawa, 1975) o *Las montañas de la luna* (Mountains of the Moon, Bob Rafelson, 1990), en las que los personajes sirven de conductores para que el espectador aprecie las cualidades del paisaje, en especial cuando se trata de espacios naturales sin explorar (fig. I.44).

Fig. I.43. Paisajes que refuerza el dramaismo de la narración en *Pelle el conquistador* (1987).

Fig. I.44. El paisaje de montaña como principal protagonista en *El cazador* (1975).

Fig. I.45

Fig. I.46

Fig. I.47

Dentro de este mismo grupo cabe incluir aquellos filmes que consideran al viaje como guía conductor de la trama; es el caso de las "road movies" en las que el director muestra un recorrido visual por distintos paisajes vinculados a experiencias vitales. Una clara muestra son los filmes, entre otros: *Dos en la carretera* (Two for the Road, Stanley Donen, 1967), *Easy Rider*. *Buscando mi destino* (Easy Rider, Dennis Hopper, 1969) (fig. I.45), *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991) (fig. I.46), *Diarios de motocicleta* (Walter Salles, 2004) (fig. I.47) o *Transamerica* (Duncan Tucker, 2005). En el otro extremo de la escala se deben incluir aquellas películas en las que resulta indiferente cualquier espacio para el desarrollo de la trama argumental. Se trata de obras, en muchas ocasiones de acción y calificadas como de serie B, en las que cualquier paisaje —en general urbano— resulta válido e intercambiable. Pero la mayor parte de las películas se encuentran en una posición intermedia entre ambas situaciones extremas. En ellas el paisaje tiene un protagonismo, relativo eso sí, como "escenario inevitable" de la trama.

La variedad de paisajes presentes en el cine es muy amplia, no sólo porque hoy en día buena parte del planeta es *filmable* sino también porque el cine tiene la facilidad de abordar paisajes a diferentes escalas. Cabe en todo caso establecer una aproximación tipológica. En primer lugar, merecen señalarse aquellos paisajes filmados en los que la naturaleza tiene un protagonismo destacable, ya refleje montañas, regiones árticas o polares, desiertos o selvas tropicales.

Fig. I.48

La presentación de estos entornos naturales suele resaltar los elementos extremos de los mismos (verdor de la selva tropical, aridez de los desiertos), que a menudo contribuyen a reforzar situaciones de dificultad entre los protagonistas, como se refleja en *Los amantes del Círculo Polar* (Julio Medem, 1998) (fig. I.48). Por el contrario, un amplio conjunto de paisajes atemperados (el Mediterráneo, el saheliense, la estepa) no concita tanta atención por parte del cine.

La relación entre la naturaleza y el cine ha transcurrido por varios estadios. La inclusión de la naturaleza en este epígrafe obedece a que, siguiendo los planteamientos de Ritter (1963: 77 citado en Bernardi, 2002: 24), puede afirmarse que el cine, de manera intrínseca, presenta una capacidad máxima de convertir la naturaleza en paisaje[25], así como de transmitir esa percepción, desde el momento en que se realiza una interpretación fílmica de un entorno natural.

En las primeras filmaciones del siglo XX, cuando el proceso de descolonización de Asia y África no se había iniciado, las zonas naturales vírgenes se presentaban como territorios ajenos a la civilización, en donde imperaba la ley de la naturaleza o la ley del más fuerte. Esta forma de presentarla, virgen, inexplorada y carente de propietario, justificaba por lo tanto una colonización legítima por parte del hombre blanco.

25. Este mismo autor afirma que «paisaje es la naturaleza que se revela estéticamente a quien lo observa y la contempla con sentimiento» (Ritter, 1963: 78 citado en Bernardi, 2002: 24)

Figs. I.45/1.46/I.47. El paisaje vinculado a la experiencia vital en *Easy Rider. Buscando mi destino* (1969), *Thelma & Louise* (1991) y *Diarios de Motocicleta* (2004), respectivamente.

Fig. I.48. Entornos naturales con elementos extremos que refuerzan a los protgonistas de *Los amantes del Círculo Polar* (1998).

Fig. I.49

Fig. I.50

En sus inicios el cine considera la naturaleza como un escenario idóneo para el desarrollo de múltiples dificultades y aventuras de los protagonistas, especialmente en el caso del continente africano; lo cual lo podemos apreciar en *Mogambo* (John Ford, 1953) (fig. I.49). Se trata de territorios de naturaleza desconocida por el espectador occidental —en una época en la que el turismo de masas todavía no se había desarrollado—, lo que facilita la falsificación de sus características y la difusión de falsos estereotipos acerca de los comportamientos imprevisibles por parte de sus habitantes e incluso su fauna. Por lo que respecta a las películas del Oeste, en donde se muestran espectaculares paisajes desérticos, es conocida la utilización del Parque Nacional *Monument Valley* como estereotipo de la naturaleza propia del Oeste americano, cuando en realidad sólo representa una porción del mismo.

Después de la Segunda Guerra Mundial se destaca la incorporación de los entornos naturales al proceso civilizador. Se resalta el dominio del ser humano sobre la naturaleza gracias a la técnica, incluso en las situaciones más extremas. Son usuales los guiones de películas como *Fitzcarraldo* (Werner Herzog, 1982) (fig. I.50) o *Gigante* (Giant, George Stevens, 1956), donde directa o indirectamente se abordan la explotación de territorios feraces, la culminación de grandes obras de ingeniería frente a la oposición de la naturaleza o la colonización

Fig. I.49. África y sus paisajes en *Mogambo* (1953)

Fig. I.50. El proceso civilizador se incorpora en los entornos naturales de *Fitzcarraldo* (1982).

de nuevas tierras. En los años setenta se desarrolla un subgénero propio: el cine de catástrofes —en buena medida naturales— cuyos finales muestran un acuerdo tácito de respeto mutuo entre la naturaleza y el hombre que no debió de romperse[26].

A partir de la década de los noventa la capacidad del ser humano para enfrentarse a las catástrofes naturales, que ahora dejan de ser fenómenos locales y adquieren una escala planetaria, se presenta mermada y la naturaleza parece recobrar su poder, aunque sea a costa de una notable exageración[27]. Por otra parte, Mottet (2009: 11) considera que la caída del bloque comunista ha eliminado de las películas de acción uno de los *enemigos* más persistentes de los protagonistas. De ahí que parte de esa cuota de escenas de destrucción y situaciones críticas, antes adjudicadas a los gobiernos de los estados comunistas, sea asumida por la naturaleza en su nuevo papel de *contraprotagonista*. En especial, a partir del momento en el que el concepto de cambio climático traspasa desde el ámbito científico al de los lugares comunes[28].

LA DOBLE RELACIÓN ENTRE EL CINE Y EL PAISAJE

Las relaciones entre cine y el paisaje merecen considerarse en un doble sentido: los elementos geográficos de un paisaje influyen en la producción cinematográfica y sus resultados, pero también la actividad cinematográfica influye en el paisaje. Conviene llamar la atención que mientras en el primer caso nos referimos a la etapa de producción, y en concreto del rodaje, en el segundo se trata de una consecuencia que tiene lugar tras la exhibición de la película ante el público.

En el primero de estos sentidos, esto es, la influencia de ciertas características geográficas en la selección de exteriores, es evidente la existencia de una notable variedad de factores que determinan la decisión. Aunque el deseo de algunos directores puede conducir a la búsqueda de coincidencia entre el lugar de la narración y el lugar de la filmación, debido al interés por presentar ciertos marcos naturales como "protagonistas activos", en ocasiones esta situación no se pro-

26. *Terremoto* (Earthquake, Mark Robson 1974). Hellmann y Weber-Hof (2007: 112) han destacado la incongruencia de que las localizaciones en este tipo de películas correspondan al mundo occidental, cuando la mayor parte de este tipo de desastres ocurre en el entorno de los países en vías de desarrollo.

27. *Twister* (Jan de Bont, 1996), *La tormenta perfecta* (The Perfect Storm, Wolfgang Petersen, 2000), *El día de mañana* (The Day After Tomorrow, Roland Emmerich, 2004).

28. Desde la desintegración de la URSS y desde los atentados terroristas del 11 de septiembre de 2001, la industria cinematográfica ha encontrado en las sociedades que conforman las nuevas naciones del interior de Asia y en los grupos islamistas extremistas parte de ese papel de contraprotagonista.

duce, siendo otros los factores que condicionan la selección de exteriores. Resulta conveniente, por tanto, resaltar cómo las características del mundo natural pueden condicionar la selección de los escenarios cinematográficos.

En un segundo sentido se produce la vinculación tras la exhibición de la cinta. Se trata de la capacidad que presenta el cine para transmitir determinadas imágenes geográficas —prototipos de paisaje, no siempre reales—, contribuyendo a crear nuevos imaginarios territoriales colectivos[29] que pueden llegar a tener implicaciones económicas y territoriales.

La elevada capacidad de la industria norteamericana, unido a los procesos de concentración de medios operados en las dos últimas décadas, tendentes a integrar también en las grandes compañías del sector los procesos de distribución y exhibición de las películas, han proporcionado a la industria cinematográfica en su conjunto un notable poder de difusión de ciertas imágenes. Como consecuencia de todo ello se ha difundido un amplio conocimiento de determinados lugares o ámbitos por parte del espectador europeo, asiático o africano, de los que raramente tuvieron noticia previa.

La mayor parte de las imágenes exhibidas se corresponden con lugares o ámbitos —en su mayoría urbanos, pero también espacios naturales emblemáticos, como determinados parques nacionales, visibles en películas como *El alma de la ciudad* (Grand Canyon, Lawrence Kasdan, 1991) (fig. I.51)— no conocidos directamente por la generalidad del público, pero sí fácilmente reconocibles por este debido a la reiteración en la exhibición de esos lugares. Además, la emisión con una frecuencia semanal de series de televisión ambientadas en determinadas ciudades ha contribuido poderosamente a fijar en la memoria del espectador características e hitos de estas ciudades que luego son incluso objeto de búsqueda cuando el espectador visita la urbe filmada, tal y como ocurre en Brasil con *Estación central de Brasil* (Central do Brasil, Walter Salles, 1998) (fig. I.52).

El cine es un testimonio de la actividad humana, de ahí que también refleje aquellos ámbitos de economía floreciente y deje de lado,

29. En este sentido, Relph (1976) realiza una categoría de "experiencias de lugares", desde las más superficiales a las más profundas. Las primeras son proporcionadas por los *mass media*. Son previamente filtradas por creadores de opinión y diseminadas a través de los *media*, en especial por medio de la publicidad. Los *media* se dirigen directamente al ciudadano medio y proporcionan un nivel bajo y sencillo de experiencia del lugar (banalización del paisaje).

30. Existe un subgénero propio, el denominado cine social, que tiene por objeto denunciar determinadas condiciones sociales no sólo mediante la historia que cuentan, sino también con la presentación de imágenes de espacios en crisis, ya sean vaciados industriales o suburbios del extrarradio donde la arquitectura está en detrimento. Es el caso del cine italiano de los sesenta o del británico de finales de los ochenta. En el caso español, los efectos de la reconversión industrial de la cornisa cantábrica pueden apreciarse en *Los lunes al sol* (Fernando León de Aranoa, 2002). En el cine norteamericano puede hablarse de un género metropolitano, cuyo elemento más característico es la degradación ambiental y social de determinados barrios de las metrópolis norteamericanas, tal y como se aprecian en *Asalto a la comisaría del distrito 13* (Assault on Prencint 13, John Carpenter, 1976).

Fig. I.51

Fig. I.52

salvo excepciones[30], los territorios en crisis o los que presentan una actividad humana débil. Ello explica la pérdida de protagonismo en el imaginario colectivo de algunas ciudades que constituían enclaves de primer orden de los imperios coloniales —El Cairo, Casablanca, Bombay… ciudades que, por otra parte, habitualmente eran representadas mediante escenografías—, o el resurgimiento del protagonismo en el caso de ciudades como Shanghái o Berlín[31]. En Estados Unidos, esta vinculación entre cine y actividad humana resulta patente durante el periodo de entreguerras, cuando la vitalidad de ciudades industriales del norte como Chicago se ve representada por numerosas películas sobre gangsters vinculadas al negocio del comercio ilegal de alcohol. La aparición en escena de ciudades como Atlanta, Miami o Houston, refleja el desplazamiento de parte del dinamismo económico en este país hacia los estados del sur.

Sin embargo, los espacios que estas películas destacan de esas ciudades son *escenarios*, determinados enclaves o hitos, que en ocasiones sólo se insertan para servir de transición entre una escena y la siguiente (lo que la terminología cinematográfica denomina como *stablishing shot*[32]). En cambio el espectador desconoce la situación de esa ciudad en el territorio circundante y tampoco tiene una idea clara de su plano, de su estructura urbana, de su arquitectura, de

31. Una relación de investigaciones sobre el cine y varias metrópolis postcoloniales, entre las que se encuentran Saigón, Manila y ciudades de Sudáfrica y Nigeria, se refleja en Shiel y Fitzmaurice (2008).

32. Técnica cinematográfica que se emplea para situar, al principio, o durante la película, el entorno y el lugar donde transcurre la escena.

Fig. I.51. El Gran Cañon del Colorado filmado por Lawrence Kasdan para la película *El alma de la ciudad* (1991).

Fig. I.52. La gran urba carioca protagonista en *Estación Central de Brasil* (1998).

Fig. 1.53

Fig. 1.54

Fig. I.53. La topografía urbana de la ciudad de San Francisco como hito significativo cinematográfico.

Fig. I.54. Las torres Petronas como nueva referencia visual en el cine.

sus rasgos morfológicos, de los cambios recientes o de sus características sociológicas[33]. Por tanto, la disponibilidad de determinados hitos significativos en algunas ciudades (edificios como el Empire State, monumentos como la Torre Eiffel, puentes como el de Brooklyn, e incluso la topografía urbana de San Francisco (fig. I.53)), las coloca en una posición ventajosa respecto a otras a la hora de ser seleccionadas como parte del imaginario colectivo urbano[34].

Una vez más cobran actualidad las aportaciones de Kevin Lynch (1984: 88) sobre la legibilidad del espacio urbano. Si bien existe una cierta reiteración en la reproducción de hitos consolidados, no es menos cierto que la industria cinematográfica reciente se preocupa por incorporar, de manera permanente, nuevas referencias visuales que tengan capacidad para sorprender al espectador y que a su vez reflejen el dinamismo de espacios lejanos, desconocidos hasta entonces por otras culturas, como las Torres Petronas de Kuala Lumpur[35] en *La trampa* (Entrapment, Jon Amiel, 1999) (fig. I.54).

Pero, a pesar de la intensidad con la que son retratados determinados lugares, incluidos los recientemente incorporados a este imaginario colectivo, no está de más recordar que el conjunto de las filmaciones de mayor impacto difunde una imagen incompleta de un globo terrestre en el que sobresalen algunos territorios que centran

la atención de las cámaras frente a otros que quedan como grandes vacíos. Se trata de lo que podríamos calificar como "lugares olvidados" por el cine. Son paisajes, ciudades y territorios que no han sido seleccionados y cuya imagen es desconocida por el espectador, incluso en los casos en los que está físicamente próximo a este[36].

Las consideraciones anteriores nos reafirman en la idea de que se llega incluso a producir una *duplicación* de la imagen del espacio percibido por los ciudadanos: la real, y la procedente del mundo de las imágenes cinematográficas. En los últimos años, y como consecuencia de esta generalización y banalización de las imágenes geográficas, está teniendo lugar un singular proceso en el que el mundo de la ficción cinematográfica se materializa por vía de la capacidad de atracción de masas a los lugares de filmación.

Se llega así a la alteración real de los espacios geográficos, fundamentalmente por la vía del "turismo cinematográfico", en un fenómeno no exclusivo del cine, pues también está ocurriendo con la literatura[37], la música, etc. Estos hechos hacen cada vez más patente la necesidad de analizar qué paisajes están siendo divulgados entre millones de espectadores y de qué manera se presentan en el medio cinematográfico. Porque este nuevo imaginario geográfico ya está provocando consecuencias económicas, sociales y territoriales.

EL CINE LOCALIZA

No siempre las historias narradas en el cine exigen la presencia de espacios exteriores que hagan, al menos, de fondo o escenario. En ciertas producciones, por ejemplo las muy vinculadas a lo teatral, la acción puede transcurrir en un espacio cerrado, incluso único, como en *La soga* (Rope), película que rodó Alfred Hitchcock en 1948. Sin embargo, la mayor parte de las películas incluyen escenarios exteriores, variando notablemente la manera de llevarse a cabo esa inclusión en la práctica cinematográfica. El análisis de los diferentes criterios para la elección de las localizaciones, o sobre la manera de representar los exteriores, proporciona una tipología que se desarrolla a continuación.

33. Estos aspectos aparecen mucho más cuidados en los juegos de ordenador en los que el espectador recorre visualmente una parte de su tejido urbano.

34. Una descripción de las localizaciones mostradas en películas filmadas en 18 grandes ciudades de todo el mundo, incluyendo una interesante cartografía de los lugares de rodaje, se encuentra en Hellmann y Weber-Hof (2006). Por su parte, desde el campo de la arquitectura, Solé (2007) señala la labor indirecta de difusión de los paisajes urbanos de determinadas ciudades como Roma o Nueva York entre otras, por directores de cine como Fellini o Scorsese.

35. En sentido inverso, tras la destrucción de las Torres Gemelas se procedió a realizar una revisión de aquellas cintas que estaban en proceso de rodaje con la finalidad de "borrar" del paisaje urbano neoyorkino un skyline que ya no correspondía con la situación del momento y que, además, recordaba dolorosamente la tragedia de esta ciudad; algunas voces plantearon incluso la conveniencia de llevar a cabo esa eliminación de manera retrospectiva en películas de años previos.

36. Tras la exhibición de *Las Hurdes.Tierra sin pan* (Luis Buñuel, 1933), el espectador español tuvo constancia de la existencia de la comarca de Las Hurdes en Extremadura.

37. El llamado Turismo literario, o viaje literario, es una modalidad de turismo cultural que se desarrolla en lugares relacionado con los acontecimientos de los textos de ficción o con la vida de sus autores. Esto podría incluir la ruta de un personaje de ficción en una novela, visitar los escenarios en que se ambienta una historia o recorrer los sitios vinculados a la biografía de un novelista.

Lugares que se reemplazan

Una breve mirada al cine evidencia la generalización y grado de perfeccionamiento en las técnicas de suplantación, bien afectando al sonido —reproducido a posteriori—, bien a los actores —utilización de *dobles* en escenas comprometidas— o a determinadas acciones o situaciones de riesgo —utilización de maquetas o efectos especiales—. Por ello, no debe resultar extraño que está marcada tradición del cine en reemplazar la realidad también afecte a los lugares. Las causas que explican la utilización de *dobles* lugares en el cine pueden ser muy diferentes. Si bien, parte de ellas se explican por la propia evolución de la técnica cinematográfica, a menudo obedece a otras motivaciones.

Son muy numerosas las ocasiones en las que se realiza una transposición de lugares sin que el espectador siempre lo aprecie, salvo que realice una lectura atenta de los créditos finales de la cinta[38]. Ya hace más de tres décadas, Michel Foucher (1977: 133), en su pionera investigación sobre el paisaje de las películas del Oeste, en especial las rodadas a partir de la segunda década del siglo XX, presentó una cartografía en la que se muestra lo que él denomina "contradicción geográfica" de muchas filmaciones rodadas en lugares distintos de los originarios cuyos hechos e historias pretenden representar.

Hay que recordar que en el cine de finales del XIX y comienzos del XX se considera al paisaje como un decorado más, propio de una obra de teatro, en donde lo que importa son los personajes y no el fondo escénico. Los estudios cinematográficos, desarrollados en Hollywood a partir de 1908, disponían de colecciones de fotografías que reflejaban tipos de paisajes o ambientes urbanos que fueron utilizadas para la construcción de decorados tipo (Ramírez, 1993). A partir de estas colecciones fotográficas se procedió a construir en sus proximidades "pueblos del Oeste", "palacios orientales" o "plazas españolas" (fig. I.55). De este modo, las escenas de exterior se rodaban en instalaciones semipermanentes que se repetían y reutilizaban en diferentes cintas[39]. Con el paso del tiempo estas instalaciones al aire libre fueron abandonadas[40].

38. La información sobre los lugares de filmación ha sido objeto de atención creciente, al menos por parte de algunos directores, y sobre todo en casos en los que los escenarios naturales o urbanos presentan un elevado protagonismo. En las cintas del denominado "cine clásico" tal información era inexistente; a partir de los años cincuenta o sesenta se incorporan informaciones no precisas de continentes o de países donde se realizó la filmación. Ha sido recientemente cuando se añade en las películas una extensa información sobre el equipo y los medios necesarios para la producción de la película, haciendo referencia también a los lugares de filmación, incluyendo en ocasiones los agradecimientos por las ayudas recibidas por parte de las autoridades locales o similares. Pero si bien existe una mejora evidente sobre la información relativa a las características de la película, no es menos cierto que la información sobre los lugares de filmación aparece siempre en la parte final de los créditos. En el caso de algunos DVD's la información es más detallada, pues incluyen extras referidos al proceso de producción y filmación de la película en cuestión. En la página web del IMDB (International Movie Data Base) se ofrece abundante información relativa a los lugares de filmación, de gran interés para cualquier estudio geográfico sobre el tema.

39. Esta cuestión la abordaremos en el capítulo 3 de la parte II. Los decorados arquitectónicos en el cine. Ausencia y permanencia.

40. Prueba de esta herencia teatral en la consideración del paisaje es el hecho de que en la mayoría de los manuales de cine las menciones al paisaje se incluyen casi siempre dentro de los capítulos referentes a los decorados.

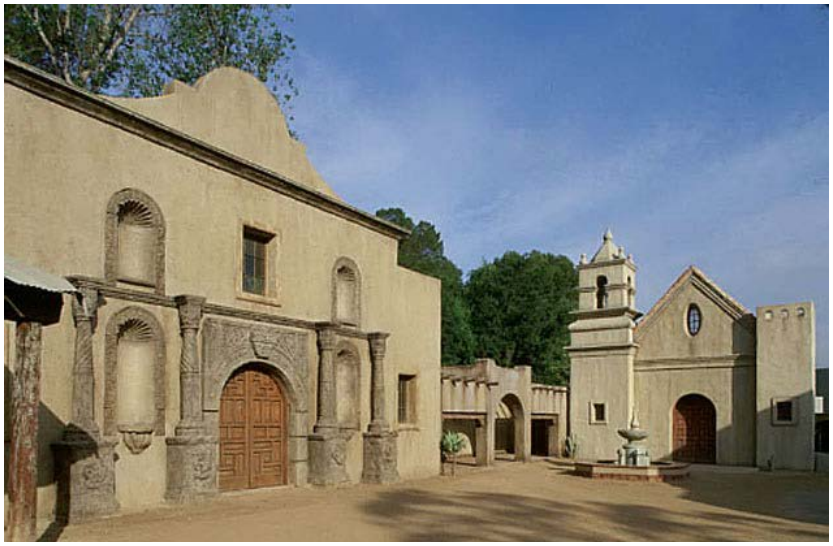


Fig. I.55

Fig. I.56

Fig. I.57

Al finalizar la década de los treinta, las compañías cinematográficas, reforzadas en sus capacidades financieras, inauguran nuevos sets de enormes dimensiones que permiten la realización de estas escenas "exteriores" en condiciones que ofrecían una mayor comodidad y seguridad.

El interés por incluir imágenes reales de ciertos ámbitos de difícil acceso llevó también a la reutilización de escenas de películas previas, como ocurrió en *Horizontes perdidos* (Lost Horizon, Frank Capra, 1937), donde se incluyen secuencias rodadas en los Alpes correspondientes a la película *Tormenta en el Montblanc* (Stürme über dem Montblanc*,* 1930), dirigida por Arnold Fanck y con Leni Riefenstahl como protagonista, para representar el Himalaya (figs. I.56/I.57).

En la actualidad, cuando la técnica cinematográfica ha solventado muchos de los impedimentos para las filmaciones exteriores, la suplantación de paisajes puede deberse a otros motivos. En primer lugar, y a pesar de esos avances técnicos, en algunos entornos las condiciones del medio geográfico pueden entorpecer el proceso de rodaje. Entre esas condiciones merecen señalarse las referentes al número de horas de sol disponibles, a las condiciones atmosféricas adversas, e incluso a determinadas características topográficas (pendiente, desnivel altitudinal, etc.). Existen, además, otros elementos geográficos que pueden determinar la desestimación de un

Fig. I.55. Reproducción de un pueblo del Oeste en los estudios *Universal* en Hollywood.

Figs. I.56/I.57. Los Alpes representando el Himalaya en *Horizontes perdidos* (1937).

lugar, como los relacionados con la red de infraestructuras y el tejido productivo del territorio (accesos inexistentes o deficientes, falta de servicios a la producción necesarios para el rodaje —alojamiento y manutención, etc.—).

Un segundo tipo de impedimentos se relaciona con las consecuencias que se derivarían de la filmación en entornos de elevada actividad humana, como ocurre en la mayoría de las metrópolis occidentales[41]. En tercer lugar, y con una responsabilidad destacada en la suplantación de lugares, hay que mencionar las motivaciones económicas. En general, el desplazamiento de un equipo concreto de producción a una localización más o menos alejada implica un coste elevado de desplazamiento, alojamiento, tasas y permisos locales.

Estos impedimentos conllevan que sólo grandes proyectos cinematográficos, sobre los que se espera una considerable recaudación, puedan afrontar el coste de rodar, bien sea en lugares alejados, bien en lugares con una alta carga de representación visual. En relación con uno de los elementos de coste vinculados al rodaje, como es el desembolso de tasas establecidas por las autoridades locales, es interesante señalar que la propia capacidad de representación, a la que se aludió anteriormente, ha generado una cierta jerarquía o "ranking de cotización" de hitos o lugares emblemáticos[42].

En otras ocasiones, la decisión de no acudir a los lugares reales reside en consideraciones políticas, en especial cuando existe una prohibición de acceso o de filmación en determinados territorios. Así ocurrió durante la Guerra Fría, época en la que las producciones occidentales que incluían ambientaciones en paisajes y ciudades de la URSS[43], Europa Oriental[44], Cuba[45], Corea del Norte, Vietnam o China[46], se vieron obligadas a sustituirlas por entornos de características formales similares.

En esta misma categoría, pero a otra escala, hay que incluir los espacios protegidos o monumentos de carácter religioso cuya filmación interior está rigurosamente prohibida, como la catedral de Notre-Dame de París, o cuanto menos sujeta a permisos muy difíciles de obtener.

41. Así lo expresa Jacques Tati en relación con su película *Playtime* (1967), que motivó la construcción de dos edificios —denominados Tativille— para sustituir al París real y evitar los problemas derivados de la frenética y permanente actividad urbana.

42. Rodar en el metro de París o en otros escenarios de esta ciudad supone el desembolso de 4.000 euros diarios —datos de 2010—, cifra que asciende a los 10.000 euros cuando se filman hitos especialmente significativos, como es el caso de la Torre Eiffel (Rosado y Querol, 2006).

43. *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965) se rodó en Castilla y León, no en la Taiga; *Rojos* (Reds, Warren Beatty, 1981) en Helsinki, no en Leningrado; *Gorki Park* (Michael Apted, 1983) en Estocolmo y Helsinki, no en Moscú.

44. *Cortina rasgada* (Torn Courtain, Alfred Hitchcock, 1966), rodada en Dinamarca y Berlín occidental.

45. *Topaz* (Alfred Hitchcock, 1969), rodada en California.

46. *Apocalipsis Now* (Francis Ford Coppola, 1979), no en la selva vietnamita, sino en Filipinas; *55 días en Pekín* (55 Days at Peking, Nicholas Ray, 1963) en Las Matas (Madrid) (figs. I.58/I.59), y no en Beijing. *El Yangtsé en llamas* (The Sand Pebbles, Robert Wise, 1966), cuya narración se centra en el Yang-Tse, se filmó en lugares como Hong Kong y Taiwán.

Fig. I.58

Fig. I.59

Figs. I.58/I.59. Las localizaciones de *55 días en Pekín* (1963) en Las Matas (Madrid).

Fig. I.60

Un último factor puede ser la propia distribución espacial de los estudios cinematográficos, que favorece el rodaje en lugares próximos en detrimento de los lugares donde realmente transcurre la acción. Se incluyen en estas consideraciones las exigencias de algunos actores estrella, reticentes a desplazamientos largos y prolongados[47].

Estos impedimentos —geográficos, económicos, políticos…— explican que resulta habitualmente más ventajoso reproducir las condiciones ambientales de un paisaje mediante decorados o localizaciones alternativas. En cualquier caso, las consecuencias son las mismas: se transmiten las características de un territorio mediante la transposición de otro que se juzga similar o suficientemente adecuado. Para Nietschmann (1993: 5) se produce un reduccionismo en la tipología de paisajes conocidos por los espectadores, cuya variedad queda limitada a unos pocos estereotipos: selva tropical, isla paradisíaca, desierto, bosque atlántico, costa mediterránea, zonas polares…

Lugares de verdad

Tal y como acabamos de señalar, la alternativa, lógica, de filmar en los lugares donde *realmente* se desarrolla la narración puede plantear numerosas dificultades. De ahí que, a lo largo de la historia del cine, esta práctica haya sido poco frecuente.

47. Es conocida la resistencia que opuso, sin éxito, Humphrey Bogart a John Huston para desplazarse a México durante el rodaje de *El tesoro de Sierra Madre* (The treasure of Sierra Madre, John Huston, 1948).

48. La excepción más señalada a este respecto es el caso del cine hollywoodiense, que desde muy temprano, como prueban los casos de cine orientalista *El ladrón de Bagdag* (The Thief of Bagdad, Ludwig Berger, Michael Powell y Tim Whelan, 1940), o de contenido bíblico *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912); *Los diez mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. DeMille, 1956); *Ben Hur* (William Wyler, 1959) (fig. I.60), prestó atención hacia historias que transcurrían lejos de sus fronteras, si bien la filmación tenía lugar en estudios y decorados.

Fig. I.60. Paisajes creados en los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer* mediante decorados. *Ben-Hur* (1959).

Fig. I.61

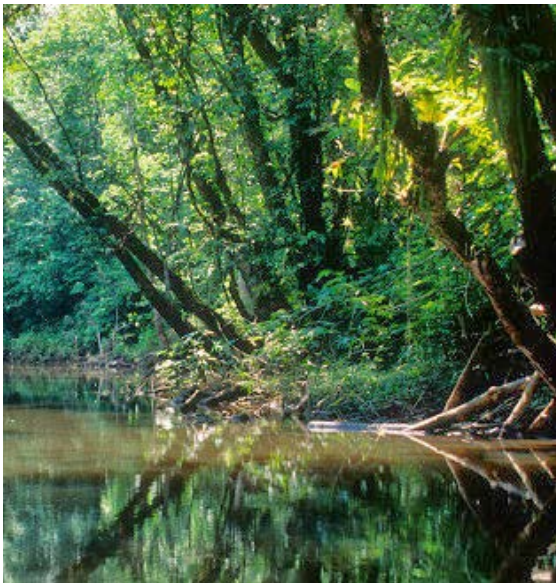


Fig. I.62

Existe una clara relación entre las historias que refleja el cine y el entorno geográfico en el que se sitúa físicamente una productora. La mayoría del cine producido en un determinado país, y especialmente en las primeras etapas de desarrollo de la industria cinematográfica nacional, refleja historias que suceden en ese mismo país[48], de lo que se deriva el incremento de posibilidades de filmación en las localizaciones reales. Podría hablarse, en este sentido, de un factor de localización vinculado a la ubicación de las productoras y estudios cinematográficos.

En todo caso, y sobre todo cuando la narración transcurre en lugares alejados de los estudios, la causa fundamental del traslado de la filmación a esos entornos tiene que ver con el interés máximo del director (o productora) por reflejar con la mayor exactitud y veracidad posibles las localizaciones que afectan a la narración, huyendo de forma intencionada y buscada de los *dobles lugares*[49]. En ocasiones, el énfasis en esta manera de proceder llega a constituirse en un reclamo publicitario y en un valor añadido de la producción, máxime en los casos en los que la filmación se produce en espacios auténticos antes vedados a las cámaras, cuando es la primera vez que se filma allí[50], o cuando los escenarios presentan algún tipo de calidad visual destacada, monumentalidad natural o paisajística[51].

49. En la película *Estación Termini* (Stazione Termini: indiscretion of an American Wife, 1952) su director, Vittorio de Sica, estableció como condición el rodaje en el lugar real en vez de reconstruir una estación ferroviaria tal y como proponían los productores atendiendo a criterios económicos (González Monclús, 1995).

50. *El último emperador* (The Last Emperor, Bernardo Bertolucci, 1987).

51. Como, por ejemplo, las cataratas de Iguazú reflejadas en *La misión* (The Mission, Roland Joffé, 1986) (fig. I.61) o la selva del Amazonas en *La selva esmeralda* (The Emerald Forest, John Boorman, 1985) (fig. I.62).

Figs. I.61/I.62. Monumentalidad paisajística en *La Misión* (1986) y *La selva esmeralda* (1985).

Fig. I.63

Lugares que se modifican y no existen

El cine huye del discurso de la normalidad, de lo cotidiano en el tiempo, pero también de lo cercano al espectador tipo en el espacio. Por el contrario, siempre destaca lo singular o, quizá como herencia de la estética del Romanticismo, lo sublime. Por ello van a ser los paisajes excepcionales y exóticos los preferidos por las películas. Cuando estos paisajes no se encuentran, o resulta costoso acceder a ellos, la solución consiste en realizar una modificación "in situ" o "a posteriori" (mediante técnicas diversas en estudio) de paisajes cuyas características se aproximen lo más posible a la intención inicial[52].

De todos modos, las modificaciones son una práctica sumamente habitual, que afecta incluso a entornos cotidianos, ya sean ciudades, pueblos o ámbitos rurales, aunque sólo sea para eliminar elementos que puedan introducir anacronismos o, a la inversa, añadir otros que confieran una determinada imagen de época.

Sea por un motivo u otro, ciertos géneros, en especial el cine de ciencia ficción, se ven obligados, para lograr una mayor eficacia, a presentar escenarios, fondos, lugares o paisajes inexistentes. La manera de crearlos conlleva forzosamente la creación de decorados y maquetas o, más recientemente, la generación digital de nuevos escenarios que representan nuevos mundos, como los creados para *Avatar* (James Cameron, 2009) (fig. I.63). Son varios los tipos de

52. *Parque Jurásico* (Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993) es un claro ejemplo de cómo en Hollywood un palmeral se puede transformar en una selva poblada de dinosaurios.

Fig. I.63. El mundo de *Pandora* creado por James Cameron para *Avatar* (2009).

Fig. I.64

películas o situaciones que podemos encontrar dentro de esta categoría.

Por una parte, aquellas historias que se desarrollan en el futuro y que están ambientadas en un planeta Tierra notablemente modificado[53]. También, las que incorporan al conjunto otros planetas, sean éstos reales o artificiales[54]. En otros casos, se describen, a riesgo de errar, espacios terrestres todavía inexplorados o muy mal conocidos: grandes abismos marinos, islas remotas o el interior de la corteza terrestre[55].

Una de las modalidades de creación de estos "falsos paisajes" se inspira en realizaciones previas, como ocurre con algunas cintas basadas en comics, lo que obliga a reformular los escenarios urbanos donde, habitualmente, tienen lugar historias como las narradas en *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980) o *Batman* (Tim Burton, 1989) (fig. I.64), o en literatura de ciencia ficción donde el director Peter Jackson escenificó el universo de *El Señor de los anillos*, del escritor J.R.R. Tolkien, en su afamada trilogía cinematográfica[56].

El análisis de estas creaciones muestra, en todo caso, tal y como ha señalado en alguna ocasión López Silvestre (2004: 27), una clara preferencia por unos paisajes cargados de barroquismo —espacios montañosos de grandes desniveles y encajonamientos, amplias mesetas desoladas, selvas impenetrables— así como el interés por los

53. *El planeta de los simios (*Planet of the Apes, Franklin J. Schaffner, 1968).

54. *La guerra de las galaxias (*Star Wars, George Lucas ,1977); *Dune* (David Lean, 1984).

55. *Viaje al centro de la Tierra* (Journey to the center of the Earth, Henry Levin, 1959); *Abyss* (The Abyss, James Cameron, 1989); *El núcleo* (The Core, John Amiel, 2003).

56. *El señor de los anillos* (The Lord of the Rings, Peter Jackson, 2001-2003).

Fig. I.64. Falsos paisajes reformulando los escenarios urbanos en *Batman* (1989).

Fig. I.65

"paisajes extremos" en los que incluso ciertas características climáticas cobran protagonismo, apreciables en filmes como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). De hecho, la espectacularidad de estos falsos paisajes se convierte en uno de los reclamos principales en algunas de estas producciones. No obstante, incluso paisajes falsos menos abrumadores como los presentes en *El show de Truman* (*Una vida en directo*) (The Truman Show, Peter Weir, 1998) (fig. I.65) o *Casanova* (Il Casanova di Federico Fellini, Federico Fellini, 1976) logran cobrar un protagonismo que llega a ocultar otras aportaciones artísticas o narrativas de esos mismos filmes.

Otra forma especial de presentar los lugares y los paisajes se relaciona con las producciones animadas. La tradición en la elaboración de las animaciones ha mantenido la existencia de, al menos, dos planos diferenciados. Un primer plano que corresponde a los personajes que deben ser *animados* ante el espectador, frente a un segundo plano, el del paisaje, que incluso puede permanecer estático[57], como un fondo fijo sin variación —sin viento, sin destacar el fluir de las aguas o sin presencia de animales en movimiento—, salvo los estrictamente necesarios para la historia que se desea relatar. Se trata, por tanto, de actuaciones que pasan por la simplificación extrema de los paisajes. La atención a los detalles en las formas, en el movimiento de los personajes y también en la veracidad de fondos escénicos suele ir en aumento en función de la edad del público al que se destinan estas películas o series de televisión[58].

57. *Árboles y Flores* (Walt Disney´s Silly Symphony: Flowers and Trees, Walt Disney, 1932).

58. En el caso de algunos productos norteamericanos se ha realizado un esfuerzo por dotar de verosimilitud al territorio que se describe, y que se puede apreciar en *El rey león* (The Lion King, Rob Minkoff y Roger Allers, 1994), *El príncipe de Egipto* (The Prince of Egypt, Simon Wells, Steve Hickner y Brenda Chapman, 1998) o en *Cars* (John Lasseter, 2006), entre otros.

Fig. 1.65. Los falsos paisajes de *El show de Truman* (*Una vida en directo*) (1998).

CONSIDERACIONES DE UN PAISAJE CINEMATOGRÁFICO

Para concluir y tras lo abordado a lo largo de este capítulo, es interesante establecer una series de consideraciones sobre el paisaje cinematográfico que nos permitirá así elaborar una definición.

- El paisaje cinematográfico debe ser el adecuado para servir de escenario a la historia que se quiere contar. No tiene que ser el objeto de la película sino uno de los instrumentos en manos del director para alcanzarlo, es decir, uno de los elementos anteriores a la filmación y constituyente del espacio cinematográfico.

- El paisaje cinematográfico debe resultar *creíble* al espectador. El concepto de *creíble* tiene unas evidentes connotaciones subjetivas, de tal modo que varía según el tiempo, la formación cinematográfica y acervo cultural del espectador, así como sus experiencias geográficas. Es preciso señalar que si en la actualidad estas cualidades tienden a correlacionarse no ocurría de igual manera en la década de los treinta cuando la educación y la formación se limitaban a una porción escasa de la población e incluso ésta tenía un conocimiento geográfico directo muy limitado. Por lo tanto, en el pasado la capacidad para contrastar el paisaje cinematográfico con el geográfico era prácticamente nula, especialmente en aquellas películas ambientadas fuera de Europa o los EEUU. Esto explica que para el observador actual no sean verosímiles los paisajes, a veces presentados bajo la forma de burdos decorados pintados, presentes en las películas rodadas antes de la Segunda Guerra Mundial, resultándole fácil identificar el "truco escenográfico" que emplea el director, mientras que estos paisajes fílmicos pintados no fueron cuestionados y resultaban creíbles para el espectador de la época.

- El paisaje cinematográfico debe analizarse como una pieza más en el sistema de producción de la película. De la misma manera que el proceso de producción industrial crea bienes y desarrolla nuevos modos de trabajo, gestión, y comercialización, el paisaje cinematográfico también resulta inmerso en este proceso.

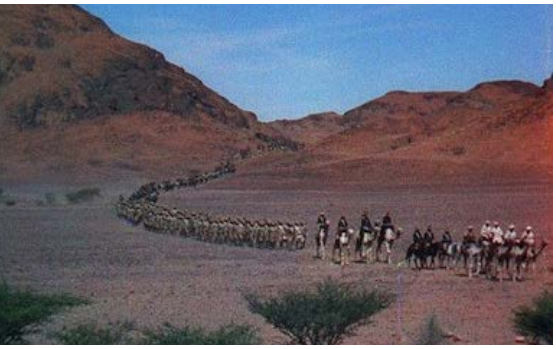


Fig. I.66

Fig. I.67

Fig. I.68

Fig. I.69

Al igual que la industria del automóvil, afectada por procesos de producción y por la tecnificación y especialización de sus trabajadores, la industria cinematográfica se ha visto inmersa por un proceso similar: el paisaje fílmico se tipifica, se estandariza, se produce —el rodaje— en piezas aparte para su posterior ensamblado —montaje— y se considera en términos de costes económicos. La figura del "localizador de exteriores" presente en muchas productoras no es sino un síntoma de su tecnificación.

- El paisaje cinematográfico debe ser susceptible de ser filmado, teniendo en cuenta una serie de limitaciones. En primer lugar, técnicas, como las relativas a las horas de luz natural, la carencia de infraestructuras adecuadas para acceder a él con el material de rodaje. Hay, también, consideraciones económicas que atañen a los costes de rodaje; es el caso de los gastos que implica el envío del personal técnico y/o artístico, los precios estipulados por las autoridades locales para filmar en determinados escenarios naturales o los costes de contratar a personal local para las escenas de masas (lo que explica en la actualidad la idoneidad para la filmación de determinadas escenas en Marruecos o México, países más baratos en términos de contratación de mano de obra —figurantes—, como en el pasado ocurría con España).

  Otros factores, determinantes, son de tipo político, por ejemplo los que condicionaban las películas ambientadas en la Guerra Fría rodadas en las décadas de los sesenta y setenta, cuyos paisajes fílmicos lo constituían las calles de Helsinki por las de Berlín Este o la selva de Yucatán por la de Cuba. Finalmente, hay consideraciones de índole temporal evidentes en las películas ambientadas en otros periodos históricos en las que los paisajes de referencia se encuentran en la actualidad intensamente modificados por el hombre.

Todas estas consideraciones nos llevan a aventurar que, frente al concepto de paisaje que contempla la geografía, la definición del paisaje cinematográfico resulta muy distinta. Si en el primer caso la disciplina geográfica define al paisaje como la forma que adoptan los hechos en la superficie terrestre, percibidos visualmente y valora-

dos estéticamente, en el caso del paisaje cinematográfico podemos considerarlo como el conjunto de escenas rodadas que representa, de una forma verosímil para el espectador, el contexto espacial en el que se desarrolla una historia cinematográfica.

Para aquellas películas ambientadas no en un lugar concreto sino en un lugar común, la industria cinematográfica tenía y tiene un *catálogo conceptual*, no explícito, de paisajes (desierto, sabana, selva forestal, mediterráneo, atlántico, estepa, bosque de coníferas, marisma, caribeño, isla pacífico, pero también fantástico, futurista, etc.). Debe recalcarse que este catálogo es conceptual, habiendo variado el procedimiento empleado para trasladar una idea de paisaje a una imagen. Así, el concepto de "paisaje desértico" se ha expresado de diferentes maneras en el tiempo: decorados pintados con visiones más o menos románticas[59], filmaciones en los alrededores de los estudios de California[60], rodajes en entornos de países mediterráneos con climas áridos[61] o incluso recreaciones digitales[62].

De este modo los paisajes cinematográficos han experimentado una evolución acorde con los factores antes expuestos. De acuerdo con Ramírez (1993: 74), durante la década de los veinte y los treinta la industria se limita a filmar a los actores disponiendo como fondo de escena un decorado, tras la Segunda Guerra Mundial se combina la filmación en grandes estudios con los rodajes en exteriores buscando paisajes verosímiles al espectador.

La hegemonía estadounidense en el plano político y militar tras la contienda mundial facilitaba el rodaje de proyectos ambiciosos fuera de sus fronteras. La ayuda que prestaban las autoridades locales (incluso llegando a la utilización del ejercito como colaborador en los rodajes) favorecía los rodajes en exteriores. En la actualidad parte del rodaje se ha externalizado buscando menores costes de producción y a la vez paisajes fílmicos. Es el caso de algunos sets ya especializados como el de Ouarzazate en Marruecos en donde se han filmado varias películas ambientadas en desiertos (fig. 1.69).

Es cierto que, precisamente para mantener las condiciones de verosimilitud del paisaje fílmico, con el paso del tiempo la industria del

59. Ver *El ladrón de Bagdag* (The Thief of Bagdag, Raoul Walsh, 1924).

60. Por ejemplo la obra de Zoltan Korda, *Las cuatro plumas* (The Four Feathers, 1939) (fig. I.66).

61. Entre los más conocidos los de *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963) y *Lawrence of Arabia* (David Lean, 1962) (fig. I.67).

62. Ver *La momia* (The Mummy, Stephen Sommers, 1999) (fig. I.68).

Fig. I.66. Los desiertos californianos de Palm Springs en *Las cuatro plumas* (1939).

Fig. I.67. *Lawrence de Arabia* (1962) en los desiertos de Almería.

Fig. I.68. Desiertos creados digitalmente para *La momia* (1999).

Fig. I.69. Estudios cinematográficos ECLA en la población de Ouarzazate, Marruecos.

cine ha ido desglosando y afinando estas categorías, las cuales si bien eran válidas para el espectador de hace varias décadas para el actual resultan excesivamente simples. Así el concepto de "paisaje de selva" resulta insuficiente a partir de la década de los cincuenta y debe ampliarse a los de "selva africana"[63], "selva amazónica"[64] o "selva del Pacífico". La creciente formación del espectador exige, por lo tanto, a la industria una especialización de estos paisajes fílmicos. La generalización del turismo de europeos y norteamericanos a países exóticos y la ampliación de los potenciales espectadores a prácticamente todo el mundo obliga también a un cuidado especial en estas cuestiones por parte de las productoras.

En las páginas precedentes se ha puesto en evidencia la importancia del cine en la formación del imaginario geográfico colectivo. Esta cuestión merece una atención especial porque las imágenes cinematográficas no son fieles reproductoras del espacio geográfico. La consideración ineludible del cine como un género artístico —aunque muy mercantilizado— supone un tratamiento del espacio que está lejos de los parámetros científicos y que se aproxima más a "una narración novelada con imágenes". De ahí que tenga plena justificación la suplantación y modificación de los entornos geográficos o la ruptura de la continuidad espacial sin que el espectador sea consciente de ello.

Lejos de considerar el cine como un medio pasivo y limitado a una difusión distorsionada de los paisajes, hemos puesto de manifiesto su función cada vez más activa en la formación de un imaginario que se superpone al conocimiento que el espectador poseía de un determinado lugar.

En definitiva, el paisaje no constituye únicamente un género pictórico, ni es solo el modo en que una cultura contempla la naturaleza o una forma que utiliza una sociedad para organizar las relaciones entre naturaleza y cultura, sino también tiene la capacidad y el potencial de transformarse en una auténtica escenografía a tener en cuenta en un rodaje cinematográfico.

63. Ver *Mogambo* (1953)

64. Como en *Fitzcarraldo* (1982) y *Cuando ruge la marabunta* (The Naked Jungle, Byron Haskin, 1954).

2.2. LA ESCENOGRAFÍA DEL CINE

La escenografía es uno de los elementos que conforman el espacio prefílmico, junto al paisaje y la arquitectura. Un arte capaz de generar espacios ficticios y efímeros donde se evocan ambientes en los cuales se desarrollan la acción suscrita a un texto, teatral o cinematográfico. No obstante, la escenografía no solo está presente sobre unas tablas o plasmada sobre una pantalla de cine, sino que el medio televisivo o las exposiciones de diverso índole recurren a ella para la configuración de sus respectivas escenas. En este capítulo, desarrollado en cinco apartados, nos centraremos en la escenografía cinematográfica como base para estudiar los decorados arquitectónicos presentes en el medio cinematográfico.

VOCES DE UNA ESCENOGRAFÍA EN TRÁNSITO

La palabra *escenografía* procede del término griego *skenographia* y estaba vinculada en sus orígenes, únicamente con el teatro o, más precisamente, con la dramaturgia. Se refería a un relato dramático, es decir, redactado para ser dramatizado, el cual se representaba mediante gestos y palabras. A la vez, la palabra *skenographia* se empleaba para nombrar el tradicional telón de fondo pintado situado sobre la escena de un teatro, lo que hoy llamaríamos propiamente escenografía. Brook (2002: 16) considera que esta palabra alude, por tanto, a todos los elementos visuales que acompañan la interpretación de un texto o la representación y exposición de obras de arte. Las primeras constituyen la tradicional escenografía teatral y cinematográfica; las segundas, la escenografía expositiva o de exposiciones, tan en boga hoy día.

Gómez detecta (1997: 44-45) que una de las primeras ocasiones en las que se emplea este término es en el tratado *De Arquitectura*, escrito por Marco Vitruvio Polión, en su segundo libro, donde considera que la *disposición* es el arreglo conveniente de todas las partes que, colocadas según la calidad de cada una, formen un conjunto elegante. Las especies de disposición, llamadas en griego *ideas*, son el trazado en planta, en alzado y en perspectiva —*Ichnographia,*

Fig. I.70 (izquierda). Construcción de la escenografía de *Sangre de Mayo* (José Luis Garci, 2008).

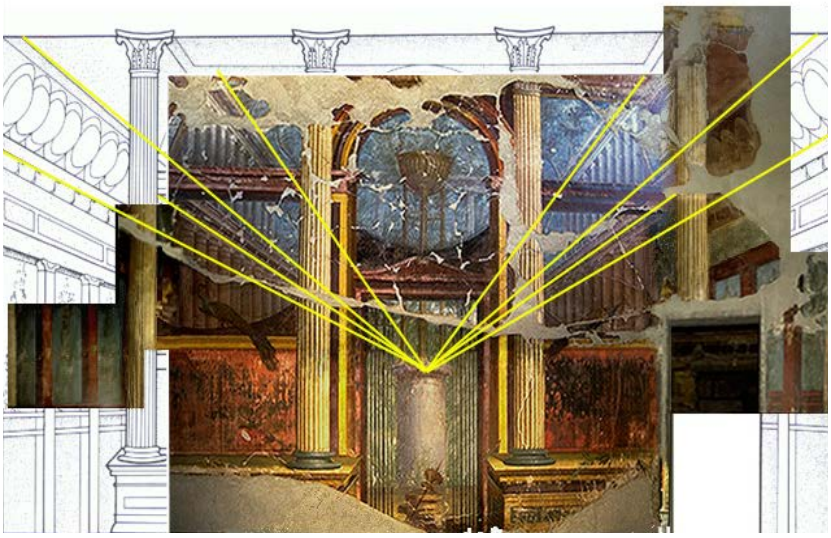


Fig. I.71

Orthographia y *Skenographia*—. A continuación estudia cada una de ellas, y se refiere a la última, la perspectiva —*Skenographia*— como el dibujo sombreado no sólo de la fachada, sino de una de las partes laterales del edificio, por el concurso de todas las líneas visuales en un punto. En el mismo tratado, en el prefacio de su libro séptimo, su autor apunta:

> […] *es la manera más convincente de que se correspondan una líneas imaginarias trazadas desde un centro fijado, con la proyección de los rayos visuales y con la dirección de la vista; y todo, de manera natural, con el fin de que unas imágenes insinuantes de un insinuante objeto consigan apariencia de auténticos edificios en los decorados del escenario y con el fin de que los elementos que aparecen dibujados en superficies verticales y planas parezcan que están alejadas o que están próximas.* (Vitruvio, 1486 citado en Gómez, 1997:49)

Azara y Guri (2000: 18) se preguntan si Vitruvio no estaría describiendo una pintura en perspectiva cuando escribía sobre la necesidad de que las líneas de la composición se adecuasen a la vista (fig. I.71). En realidad, no se puede saber a ciencia cierta. Pero, lo que es seguro es que Vitruvio definía la escenografía como una pintura o un decorado pintado que podía incluir elementos arquitectónicos. Estos debían aparecer tanto en las partes laterales y superior del telón, como en el centro de la composición. Considerado lo escrito

Fig. I.71. Análisis de la perspectiva.

Fig. I.72. Telares en los cuales se plasmaban los fondos necesarios para la representación.

Fig. I.73. Bambalinas

por Vitruvio, tanto en un libro como en otro, se puede observar que perspectiva y escenografía están identificadas, llegando a establecer relaciones entre una y otra. La primera es un instrumento que permite recrear la realidad y como tal usa la escenografía, que a su vez está íntimamente relacionada con la perspectiva.

No cabe duda de la importancia de la presencia de la perspectiva en un arte como la *escenografía*, pero no pretendemos centrar nuestra investigación en ella. Seguimos, pues, interesados en indagar en el término escenografía y sus orígenes teatrales, que permitirá relacionarlos con las dos disciplinas que nos ocupa, la arquitectura y el cine.

Los primeros o tradicionales escenarios estaban compuesta por tablones de madera desbastada, montados y clavados sobre unos sencillos caballetes. Esta tarima soportaba un humilde *atrezzo*, compuesto por unas telas colgadas al viento y unas modestas construcciones de madera (fig. I.72). Para ser más precisos, se trataba de unos paneles de madera en los que se pintaban toscamente columnas, frontones y otros elementos regios en las representaciones trágicas. Dichos paneles reproducían edificios privados, balcones y montañas cuando la obra representada era de carácter cómico. Si lo que se representaba era una obra satírica, la escenografía se llenaba de árboles, cuevas, montañas y otras características propias del campo que imitan paisajes. En definitiva la escena tradicional estaba compuesta por unas bambalinas[65] que simulaban un templo, un palacio, una ciudad o el mundo natural. Uno pobres decorados de aspecto frágil y primitivo, que apenas se sostenían en pie gracias a unas pocas vigas de madera unidas apresuradamente.

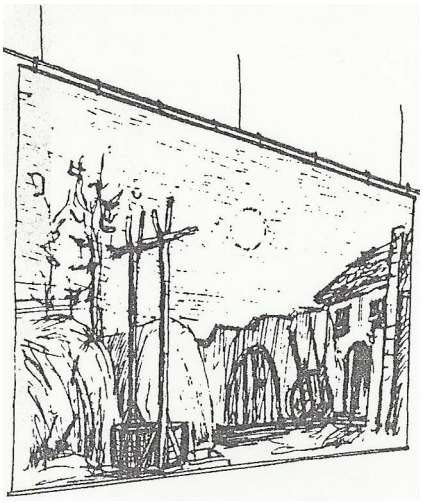


Fig. I.72

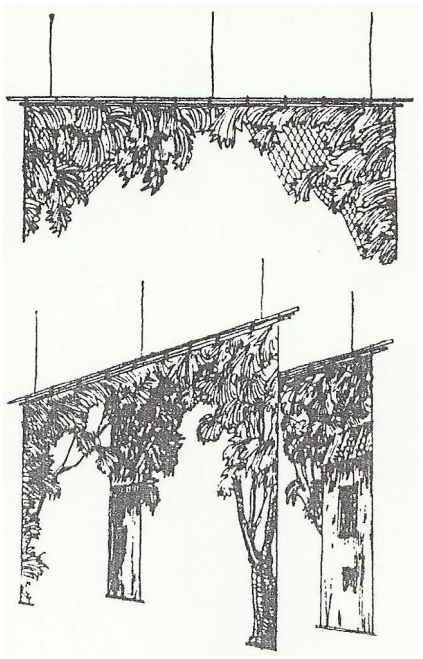


Fig. I.73

Una bambalina, ante la cual los actores se disponían para interpretar el texto también se denomina *skené*, en griego antiguo. *Skené* significaba *escena*, pero también se utilizaba para nombrar a una construcción primitiva y modesta de madera: una cabaña, un cobertizo, una caseta con armazón de troncos sin pulir, cubierta con paramentos realizados con ramas y hojas de árbol, o una tienda de campaña en tiempos de guerra. Sin embargo, el escenario, la cabaña y el cobertizo, no eran construidos para durar eternamente. El escenario se construía para durar un corto periodo de tiempo, mientras

65. En la antigüedad las bambalinas eran consideradas como cada una de las tiras de lienzo pintado que cuelgan del telar del teatro y completan la decoración. Actualmente son consideradas una parte ubicada detrás del escenario (fig. I.73.)

durara la fiesta y las otras dos construcciones suplían la ausencia de una más firme; se empleaban en depresiones del terreno a la espera que la vivienda definitiva estuviera acabada, o en campos de refugiados cerca de las ciudades en ruinas. Estamos ante las primeras construcciones que se erigen con la vocación de desaparecer, de no permanecer en pie durante mucho tiempo.

Por lo tanto, una *skené* es una obra efímera que solo existe y tiene validez mientras se mantiene en un estado de excepción —después de una catástrofe, como una guerra o un cataclismo natural, por ejemplo—. La *skené* pertenece a un tiempo que está en suspenso —entre períodos de normalidad y estabilidad— cuando las leyes y las costumbres vigentes se suspenden. Como afirma Rouveret (1981: 112), la *skené* tenía el encanto y la fuerza de las cosas frágiles, efímeras y fugitivas. Con respecto a la desinencia *graphia*, en nuestro idioma se usa en palabras cuyo significado está relacionado con *descripción, tratado, escritura* o *representación gráfica.*

Algunos autores antiguos, como Platón, no emplearon nunca la palabra *skenographia* sino *skiagraphia* para designar el arte de impresiones fugaces. *Skiagraphia* tenía un significado similar al de *skenographia*, eran sinónimos propios del vocabulario artístico. *Skenographia* se podría traducir por "representación o pintura en perspectiva" *y skiagraphia* por "representación o pintura sombreada o en claroscuro". Ambos términos denominaban artes o técnicas artísticas que trataban de ofrecer una ilusión de realidad sobre una superficie bidimensional, cada una con sus propios medios. No obstante, la *skiagraphia* aportaba nuevos e interesantes matices a lo que implicaba la escenografía, a la vez que abría nuevos puntos de vista al mundo del teatro y a toda plasmación sensible e ilusoria del mundo.

Según el filólogo Pierre Chantraine (1983: 107), *skené* procedería de *skia,* otra palabra del griego antiguo que significaba *sombra* —de una persona o de un objeto—. Autores como J.J. Pollit (1984: 312) consideraban que la *skia,* la sombra, sugería, pues, un mundo "en apariencia" real, pero "en verdad" inaprehensible, capaz de configurar un universo de las sombras —la escenografía— donde todo es apariencia, un vano juego de luces y colores que, de lejos, evocan

la presencia de seres y enseres inexistentes e irreales. *Skia* también puede ser un *boceto*, un *apunte*, formas que no tienen cuerpo ni volumen, para Rouveret es:

> […] *como en una alucinación, un trance hipnótico o de locura, o un espejismo poblado de brillantes escenas fantásticas que no pueden tocarse nunca y cuya existencia, por tanto, no es demostrable, manteniendo siempre una distancia.* (1981: 118)

Esa distancia, procura mantenerse constante en cualquier escenografía, teatral o cinematográfica, entre otras, y permite que solo miremos, de lejos, sin tocar. Tengamos en cuenta que la palabra teatro viene del verbo griego *theaomai* que significa *mirar*. La *skia* es, por tanto, un plano, un decorado tras el cual no existe fondo ni trasfondo como una pantalla de cine o cualquier otro dispositivo, donde una superficie vertical y uniforme es capaz de plasmar las arquitecturas, planas y sin volumen, sin posibilidad de ser tocadas.

En este recorrido, donde se ha analizado brevemente el origen de la palabra *escenografía* y cómo queda constancia su orientación hacia la puesta en escena teatral, sería interesante seguir el estudio del vocablo en dos de sus diferentes acepciones reflejadas en el diccionario de la Real Academia Española. Según la primera definición —la menos común curiosamente—, la *escenografía* es la "delineación en perspectiva de un objeto, en la que se representan todas aquellas superficies que se pueden descubrir desde un punto determinado". Dibujo en perspectiva que practican o han practicado los pintores o arquitectos cuando tratan de reproducir, con todos los medios gráficos a su alcance y lo más fielmente posible, tanto la realidad exterior como las escenas que idean su imaginación o inventiva.

El mismo diccionario propone una segunda definición, presentándola, en este caso, como una técnica que no requiere la precisión y el cuidado del dibujo lineal. En efecto, la *escenografía* cambia de registro, convirtiéndose en "arte de proyectar o realizar decoraciones escénicas", es decir, pinturas de gran tamaño realizadas sobre telones que se utilizan en el teatro para crear un marco verista —distinto

y separado del espacio cotidiano— en el que los actores, simulando ser personajes de ficción, deambulan sin problemas.

En esta segunda acepción, si la comparamos con la definición de arquitectura: "Arte de proyectar y construir edificios" —extraída del mismo diccionario—nos percatamos de su similitud. Jorge Gorostiza tiene en cuenta dos consideraciones comparando ambos términos, escenografía y arquitectura:

> *La primera es que no se arriesga a decir que los decorados se construyen, tan solo se realizan, parece que el término construir es demasiado contundente para describir la actividad de materializar los decorados, la segunda es la conjunción copulativa, mientras las escenografía es tanto el proyecto como la realización, la arquitectura es la suma de proyecto más construcción.* (2001: 10)

Tras estas apreciaciones, el mismo autor obtiene dos conclusiones:

> *Para la Academia no hay arquitectura sin construcción y tan escenógrafo es el que proyecta como el que realiza decoraciones escénicas. Si la primera es exacta, la segunda es bastante más discutible, porque evidentemente un constructor de decorados no es un escenógrafo.* (2001: 10)

La segunda y tercera acepción del vocablo en cuestión, nos permite considerar otras palabra como *decoración* y *decorado*, respectivamente. El mismo diccionario, que las relaciona entre sí, las define, en su acepción referida al cine y al teatro, como "Conjunto de elementos con que se crea un lugar o ambiente en un escenario, plató, etc". El escenógrafo y arquitecto Emilio Burgos, en el prólogo de su *Diccionario de términos escenográficos,* considera que la decoración y la escenografía no están relacionadas, y así lo manifiesta:

> […] *el trabajo de decorar consiste principalmente en añadir objetos o elementos a un espacio ya construido para modificar su aspecto físico, pero sin alterarlo sustancialmente. Un mismo espacio admite varias decoraciones. La decoración no crea espacios, actúa sobre ellos, que transforma en mayor o menor grado, por ello es*

Fig. I.74

> *un error relacionar decoración con escenografía, cuya objeto primordial es la de crear espacios tanto en un escenario de teatro como en un set de rodaje cinematográfico, con la particularidad que este último se visualiza en una pantalla de cine*. (1998: 10-11)

Y además añade:

> […] *la escenografía es el conjunto de todos los elementos visuales que conforman una escenificación, sean corpóreos (decorados, accesorios), la iluminación o la caracterización de los personajes (vestuario, maquillaje, peluquería); ya sea la escenificación destinada a una representación en vivo, cinematográfica, audiovisual, expositiva o destinada a otros acontecimientos. En cambio, un decorado es la parte de la obra escénica (teatral, operística, danza, etc.) o cinematográfica, que sirve, junto con la iluminación y los efectos de sonido, para ambientar la escenas y complementar de esa manera el trabajo de los actores. Y un escenario es el espacio destinado a la representación de las diversas artes escénicas o utilizado para eventos públicos (conferencias, mítines)* […]. (1998: 12)

A través de la exploración del vocablo *escenografía* se deja constancia de cómo este está estrechamente ligado al teatro, con el que comparte origen y evolución, así como de la importancia y el sentido que este arte de la escena tiene en disciplinas como la arquitectura y el cine.

Fig. I.74. Elementos visuales, decorados, accesorios y caracterización de los personajes en la escenografía de *Electra de Richard Strauss*, diseñada por Anselm Kiefer en el año 2003.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA ESCENOGRAFÍA

A continuación llevaremos a cabo una revisión por los antecedentes históricos de este arte de crear espacios donde solo haremos mención a las épocas en las que se produjeron innovaciones notables, ya que abarcamos desde su origen, en el siglo IV a. de C., en Grecia, hasta la aparición del cinematógrafo, a finales del siglo XIX. En algunas ocasiones describiremos el soporte constructivo y estructural de dicha escenografía, entendiendo por soporte el teatro, la arquitectura que la aloja, ya que muchas veces la escenografía se encuentra supeditada a esta.

La escenografía antigua: Grecia y Roma

El origen del teatro en Grecia, y su escenografía, vino a precisar el lugar de la acción (Nieva, 2000). Se trataba de un escenario muy convencional, donde los actores disponían de medios muy limitados, tan sólo una tarima con una especie de tienda, "la escena", para que el actor pudiera entrar y salir; por lo regular, esta tienda tenía tres puertas ante las que se colocaba el tablado del comediante; delante de la escena danzaba "el coro" en un espacio llamado *orkestra* y a su alrededor se colocaba el público en un semicírculo cuyos extremos terminaban junto a la tarima del actor; este semicírculo era el *proscenion*. Rodeando la *orkestra*, pronto se construyeron tribunas de madera en forma de gradas.

Así nació la estructura básica del teatro griego, de un modo natural derivado de las necesidades de la representación, disposición conocida con el nombre de *theatron* o *cavea.* Para dar cabida al gran número de actores que había en escena se amplió el primitivo tablado, que resultaba largo y demasiado estrecho, zona denominada *logeion* y que se alzaba a un metro del suelo, sin telón ni otro elemento que lo aislara de la vista de los espectadores.

Para facilitar el cambio de vestuario, cada vez más frecuentes, así como las entradas y salidas de los personajes, originalmente bastaba una sencilla y efímera tienda de campaña. Más tarde se convirtió

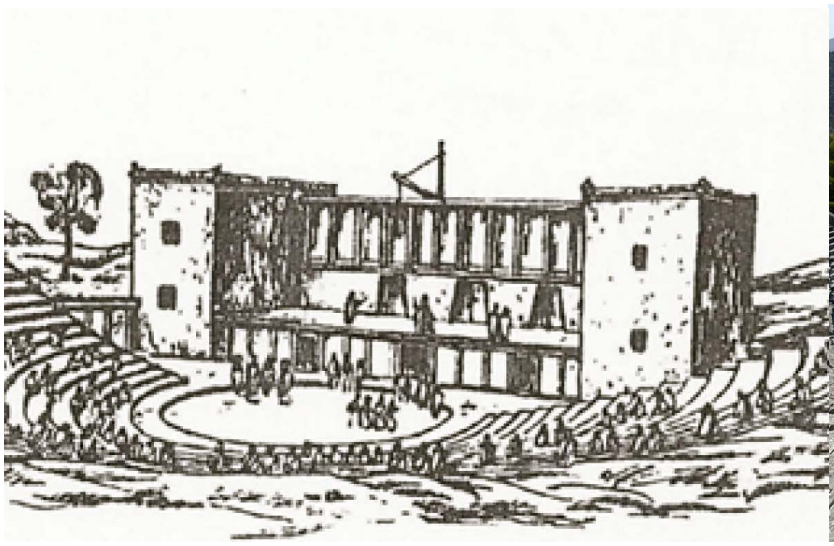


Fig. I.75

en una barraca de tablas, la *skene,* contra la que se apoyaba el tablado. Al principio, toda esta construcción era de madera y, como es natural, nada queda de ellos, pero las ruinas de los teatros de piedra que se construyeron a partir del siglo IV que siguieron el modelo antiguo permiten su reconstrucción ideal.

En el siglo IV a. de C., la primitiva "tienda-escenario" del teatro griego, en su forma definitiva, vino a convertirse en un sólido edificio de piedra (fig. I.75). Estas construcciones se servían de alguna colina en la que se tallaban los graderíos. Abajo, sobre la tierra aprisionada, la *orkestra* ocupaba un círculo de unos veintidós metros de diámetro. Tangente a esta circunferencia y frente a los espectadores se elevaba un alto tabique, tras el cual, se ubicaba la mencionada *skene*, un edificio de dos pisos donde se hallaban los camerinos, la sala de actores y los almacenes.

Para los efectos escenográficos, además de los telones de fondo, se colocaban a derecha e izquierda unos prismas triangulares llamados *periactes* que giraban sobre unos espigones y hacían un papel en cierto modo parecido a los bastidores. Cada cara de los *periactes* tenía un tablero pintado que armonizaba con el del fondo escénico, disponían de unas entradas laterales para los actores, además de las centrales de la *skene*. Este sólido edificio, a pesar de estar construido con tablas, soportaba, aparte de los decorados, una maquina-

Fig. I.75. Forma definitiva del teatro griego de Epidauro, Grecia, edificado en el siglo IV a. C. / En la actualidad.

Fig. I.76

ria bastante pesada que consistía en plataformas rodantes o poleas, entre otros accesorios decorativos —altares, tumbas estatuas de dioses y rocas— que contribuían al buen funcionamiento de la escenografía y a logro de las emociones.

La influencia del teatro griego sobre el romano es muy grande, de manera que, prácticamente, es una continuación. Roma, desde el siglo II, construía sus teatros basándose en el modelo griego. En el año 55 a. de C., se edifica el primer teatro de piedra al aire libre, muy semejante al modelo helénico, exceptuando el hecho de ser la escena de mayores dimensiones.

El teatro romano, como lugar donde se realizaban representaciones y fiestas, al principio, se erigía provisionalmente dentro de los grandes foros o en las cercanías de los templos, y consistía en un estrado de madera con un tabique de tablas en el centro, que lo dividía en dos secciones. La primera de ellas, el *pulpitum* o *proscenio,* estaba reservada a las evoluciones de los actores; la otra mitad servía de sala de reposo a los comediantes. Ante el estrado, y en un espacio limitado por una barrera, se situaban los espectadores. Hoy en día las ruinas de tantos teatros como existieron durante el Imperio (fig. I.76), revelan la gran afición de los romanos por este espectáculo, aunque sus innovaciones fueron muy escasas, incluso se mantiene la misma concepción del decorado y manejan idéntica maquinaria.

Fig. I.76. El Teatro Romano de Mérida y su actual frente escénico, construido este en el siglo II a. C.

La escenografía comprende también el conocimiento de todo el vestuario que utilizan los actores y que se adecua a las escenas que pueden representar determinados momentos históricos, pero nos centraremos solamente en los elementos arquitectónicos de los que dispone este arte y en su mayor capacidad a la hora de crear espacios.

De la carreta–escenario a los corrales de comedias

La escenografía del mundo antiguo, Grecia y Roma, no legó al mundo medieval ninguna forma o tradición escenográfica, y su arte teatral se perdió en los espectáculos bárbaros y grandiosos de los circos. Los temas del teatro medieval, durante un tiempo, fueron similares en toda Europa. Desde el siglo X, más o menos, se representan los mismos asuntos teatrales y los mismos pasajes del Nuevo Testamento, verdaderas representaciones inspiradas en la Biblia y los Evangelios que siguieron desarrollándose en el interior de las iglesias. Cuando el interés de las gentes aumentó, los espectáculos abandonaron los templos para pasar primero a los atrios y después a las plazas; inicialmente carecieron de escenografía, añadiéndose después algunos elementos necesarios para la representación.

Hacia mediados del siglo XII se empezaron a representar fuera de la iglesia los primeros dramas. La escenografía, y según la situación geográfica, constaba de unos cuantos escalones que llevaban a los tres pórticos abiertos en la fachada; entre ellos había una cátedra a un lado y un banco al otro. A la derecha y frente a la iglesia, una plataforma representaba al paraíso repleta de flores aromáticas, follajes y diversos árboles cargados de frutos, de manera que el sitio parece sumamente agradable. A la izquierda de la iglesia está el infierno, con almenas y muros llenos de aspilleras con barrotes de hierro; al pie del graderío, el atrio, comprendido entre el paraíso y el infierno, en cuyo recinto se levantaban varios tablados, dos anchas piedras en forma de altar y un pequeño campo de tierra arable. Eran auténticos espectáculos a los que acudía el pueblo con el mayor interés. Como manifiesta Batiste (1991: 37): «El conocimiento de toda esta época de iniciación de la escenografía es muy incompleto, así como de los

Fig. I.77

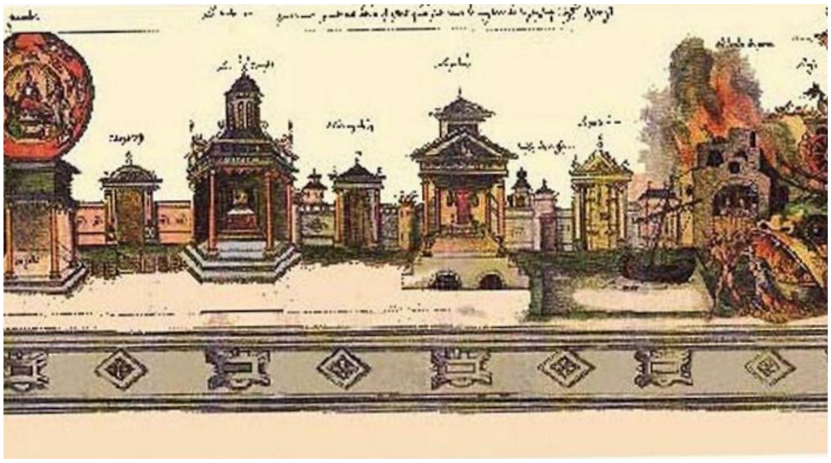


Fig. I.78

decorados para fiestas, coronaciones y cortejos, muy propias de la época».

A partir de entonces aparecen dos clases de escenografía: la carreta-escenario, cuyo escenario estaba en la parte superior y disponía de un espacio oculto tras una cortina para vestirse los actores en la parte inferior (fig. I.77); y el escenario-simultáneo que consistía en una tramoya desmontable levantada en la plaza de la ciudad, en la cual se distribuían varios tablados o "mansiones"[66] con los diferentes lugares en los que transcurría la acción (fig. I.78). Cada uno de los decorados de las *mansiones* es convencional y realista, en lo que se refiere a las proporciones y los detalles. Un poco de tierra representa una montaña, un estanque al mar, cuatro postes que sostienen un techo de paja es un establo.

66. Conjunto de decorados, unos junto a otros, que presentaban todos los lugares donde se desarrollaba la acción. Cada una de estas sedes o mansiones tenía su telón particular. Cuando el número de estos decorados era elevado, se superponían unos con otros.

Fig. I.77. Carreta-escenario. En ocasiones, el escenario era giratorio, mostrando al espectador los diferentes lugares donde se desarrollaba la acción.

Fig. I.78. Escenario-simultáneo de "mansiones".

Fig. I.79

Fig. 1.80

El decorado simultáneo se empleó mucho durante toda la Edad Media en la representación de obras religiosas e incluso profanas. La escenografía medieval se valió usualmente de este tipo de escenarios hasta la época del Renacimiento. Cuando no era posible representar en los compartimentos o *mansiones* lugares como selvas o campos de batalla, se recurría a un actor que se encargaba de explicar la escenografía. Por lo regular costaba mucho dinero y esfuerzos la construcción de un escenario. Cada uno de los decorados que componían el escenario estaba provisto de telón y una tarima saliente.

En Inglaterra fueron muy frecuentes los teatros circulares; construcciones a base de barro, cal y ladrillos, cubiertos generalmente con un toldo. El escenario consistía en un tablado apoyado sobre unos postes de madera, que avanzaban hacia el centro de un patio sin adoquinar. Este tablado, a modo de podio, descansaba en su parte posterior sobre la barraca de los actores. Como escenografía se empleaban tapices para cerrar el fondo del escenario y sobre la escena había una especie de balcón a modo de palco de orquesta, donde también se desarrollaban escenas. El resto de la escenografía eran elementos móviles como un trono, una mesa, una silla, etc. Un claro ejemplo, heredero de aquellos primeros teatros circulares, es el teatro Isabelino *The Globe*, construido en 1599 y ubicado en Londres, a orillas del Támesis (fig. I.79).

Fig. I.79. Teatro Isabelino *The Globe.*

En España, en los siglos XVI y XVII, los corrales de comedia adoptaron una disposición similar (fig. I.80), aunque no existía el tablado

Fig. I.80. El corral de comedias de Almagro, Ciudad Real.

saliente; la escena era poco profunda y no tenía telón. El público aceptaba como suficientes las descripciones orales de los lugares en los que se desarrollaba la acción o el cartel enunciador del lugar en el que se desarrollaba la historia.

Escenografías en perspectiva

Francisco Nieva (2000: 38) considera que la escenografía italiana, desde el Renacimiento hasta bien entrado el siglo XIX, ha nutrido al teatro con su genio decorativo. En manos de los italianos la escenografía llegó a extremos de ilusión y precisión que permanecerá siempre como ejemplo para todos los escenógrafos. Pero con la aparición del Humanismo, característico de la cultura y el arte de la época, las representaciones renacentistas retornaron al teatro antiguo y a sus temas, provocando una revolución en los métodos escenográficos. La iglesia prohibió las representaciones religiosas, favoreciendo el desarrollo de espectáculos más variados y apareciendo así la comedia del arte, pero todavía sin una clara disposición escénica.

Empiezan a construirse los primeros teatros cubiertos destinados exclusivamente a la variedad temática; a finales del *quattrocento* los teatros de Corte y, en el siglo siguiente, los primeros teatros públicos, como la sala que, en 1580, construyó Andrea Palladio para la Academia Olímpica de Vicenza, reproduciendo fielmente los planos de Vitruvio (figs. I.81/I.82).

La escenografía también evoluciona por la complejidad excesiva de las obras. En algunas ocasiones, por exigencias del texto, ante cada una de las entradas del proscenio se abría una especie de calle, rodeada de casas, palacios y templos de madera pintada, imitando un material como el mármol. Se trataba, en fin, de un escenario en compartimentos, cuyo minucioso realismo pretendía suprimir todas las inverosimilitudes. Los elementos escenográficos alcanzaron bien pronto un lugar importante; se multiplicaron las maquinarias y la preocupación por lo real se acentuaba cada vez más en los decorados, que pintados según las leyes de la perspectiva lineal alcanzaron efectos sorprendentes.

Fig. I.81

Fig. I.82

Panofsky (1999: 35) precisa que: «la escenografía en esta época sufre una importante transformación a raíz del descubrimiento de la perspectiva, ya que exigía un desarrollo acorde con esta nueva técnica». Surge, pues, la necesidad de ampliar el escenario, dando a su fondo una disposición artística muy cuidada y favorecida por la buena pintura y la perspectiva. A través de esta se podían conseguir grandes profundidades, imposibles en las dimensiones de los escenarios de entonces.

El decorado en perspectiva fue una de las grandes innovaciones que el Renacimiento aportó a la escenografía. Peruzzi, colaborador de Bramante en la Basílica de San Pedro, construyó en Roma el primer decorado de perspectiva. Para Peter Brook (2002: 41) la perspectiva escénica era poco acorde con la perspectiva ortodoxa concebida en términos gráficos y planos, ya que se realizaba teniendo en cuenta el relieve y la situación de los espectadores. La perspectiva teatral, instintiva y pictórica, acertaba a crear una ilusión perfecta adquiriendo un cierto realismo psicológico.

Los edificios de la escena —que, en un principio, se construyeron con gran solidez— se formaban con dos bastidores revestidos de tela y pintados; en cambio, para los edificios lejanos, era suficiente un solo bastidor. Con el fin de animar este decorado, se hacían aparecer en

Figs. I.81/I.82. Teatro Olímpico de Vicenza, 1580. Andrea Palladio.

el fondo figuras de adecuado tamaño, representando soldados a pie o a caballo. El carácter de la escenografía variaba sensiblemente si se trataba de una comedia, tragedia o pastoral. Para la comedia, los edificios eran sencillas casas, para la tragedia, edificaciones ostentosas y grandilocuentes —templos, palacios, etcétera—y en cuanto a las pastorales, en la perspectiva figuraba una campiña o la plaza de una aldea. El decorado era invariable durante todo el espectáculo.

En la segunda mitad del siglo XVI, época en la que apareció la ópera moderna, aparece la escenografía móvil y sustituye a la fija. Se copian los modelos antiguos y se colocan a ambos lados del escenario varios prismas triangulares, los *telari,* que, girando sobre un eje, hacían posible distintas mutaciones. Este procedimiento de los *telari* —empleado por primera vez en Florencia— duró cerca de diez años y luego fue sustituida por la escenografía de bastidores, mostrando así la transición del Renacimiento al Barroco.

El teatro moderno en Italia y Francia

En Italia, en el siglo XVII, fueron los arquitectos y los escenógrafos los encargados de llevar a cabo la construcción de los teatros con sus respectivas escenografías. Sirviendo de puente entre los siglos XVII y XVIII surge la familia de los Galli-Bibiena[3], que perfeccionan el arte del *trompe l´oeil,* provocando una completa sensación de volumen únicamente por la pintura y el trazado (fig. I.83). La escenografía fue aumentando en precisión descriptiva y en esplendor. El siglo XVII había mostrado, durante el Barroco, una imaginación sin fronteras en cuestiones relativas a escenografía, incluso creando una maquinaria que causó estupor en los espectadores de la época.

La escenografía, hasta entonces, se había nutrido tan sólo de la perspectiva escenográfica. Las calles, plazas, avenidas, salas y galerías se habían colocado siempre en perspectiva, de manera que la superficie principal del objeto representado en la escena fuese paralela al primer término de la misma y, por tanto, que las líneas arquitectónicas corriesen, por una parte, paralelas a la superficie del telón y, por otra, en la misma dirección del punto de vista situado

67. Fernando Galli-Bibiena (1659-1743) fue inventor de la escenografía que subsiste en la actualidad en los grandes teatros de ópera. Este escenógrafo, gran conocedor del arte de la perspectiva y verdaderamente dotado de una gran fantasía creadora. Halló el modo de conseguir escenografías en las que los asuntos pictóricos pudieran desarrollarse de forma ilimitada, basándose en los puntos de dispersión más que en el punto de vista. Las líneas no se dirigían hacia el fondo escénico, sino, con preferencia, hacia los lados, de modo que la arquitectura no se veía de frente sino en ángulo. Con este procedimiento evitó la rigidez del decorado, dándole mayor fluidez.

Fig. I.83

en el eje medio de fondo escénico. El resultado era que la fantasía quedaba encerrada en estrechos límites, mostrando la escenografía un monumentalismo severo y, a menudo, muy rígido. Así nació la escenografía como tal en el siglo XVII. Es en esta época cuando se confirma la mezcla de elementos pintorescos y maravillosos con el arte mágico y sobrenatural.

El teatro en Francia se llevaba a cabo en medio del parque y con carácter provisional; se montaba y desmontaba en pocas horas. Un teatro rectangular con el tablado a nivel del suelo, donde los espectadores estaban de pie, y las dos hileras superpuestas de galerías laterales llevaban celosías, a fin de formar palcos. El rectángulo se cerraba al fondo por una especie de anfiteatro al estilo italiano, uniendo los dos extremos de las líneas de palcos. La escena era de cortas dimensiones, poco profunda y encuadrada casi siempre entre pilares y motivos decorativos que reducían su embocadura. En los decorados se seguía utilizando el sistema de bastidores que, colocados a cada lado del foro, daban una perspectiva simétrica, con dos bastidores unidos cerrando el fondo. Como elementos escenográficos no había en escena otro elemento que la eterna hilera de pórticos en perspectiva simétrica. El mobiliario consistía en uno o dos sillones y un taburete.

Fig. I.83. La técnica del *trompe l´oeil* en los diseños de las escenografía para las obras teatrales de los Galli-Bibiena. París, 1745.

Fig. I.84

La evolución del teatro y de la escenografía de la época, exceptuando a los ingleses —el arquitecto Íñigo Jones y al poeta-pintor William Blake— se debe a los escenógrafos franceses e italianos que eran los únicos en dar ejemplo de una elegante imaginación y una audaz habilidad. En Francia muchos artistas pintores dejan la pintura y se especializan en escenografía, los cuales rivalizaron en la realización de las más lujosas escenografías.

Los italianos, además de introducir la perspectiva en los decorados buscan lo real tratando de imitar la naturaleza con sus efectos ópticos (fig. I.84). Cuando este sistema de decorados llegó a Francia se popularizó de inmediato. En estos, la perspectiva era tan bien observada que todos los paisajes parecían perderse de vista, aunque el escenario no tuviera en realidad más que uno o dos metros de profundidad. Pronto los decorados empiezan a mostrar escenas con ángulos imprevistos, debido a las perspectivas oblicuas con múltiples puntos de vista. En vez de ofrecer la monotonía de las líneas rectas que se hundían paralelamente, se simularon distintos planos.

Fig. I.84. Estudio previo al diseño de las escenografías italianas del siglo XVII, donde la naturaleza y la perspectiva son fundamentales para simular la realidad.

Con todo esto, y mediante una convención ingeniosamente prestada de la pintura, los elementos de los primeros planos dejaron de ser representados por entero. La parte superior de los edificios y las

Fig. I.85

copas de los árboles parecían perderse entre las bambalinas, dando como resultado una sorprendente impresión de altura. Este tipo de escenografía buscaba la verdad con sus propios medios, tratando de hallar nuevos decorados y construcciones complicadas: puentes, lagos, escaleras, ríos Se busca el colorido local y la exactitud histórica (fig. I.85). Se empezaron a construir decorados con esmero; calles con imprevistos recodos, salas palaciegas con bóvedas ojivales y pilares góticos. La arquitectura se empieza a tener en cuenta en este tipo de decorados, alcanzando un afán de exactitud hasta en los menores detalles.

Decadencia y renovación

Tras la exuberancia de imaginación demostrada en los siglos XVII y XVIII se cae en la banalidad y en un verismo de mal gusto. El público se contenta con la escenografía de poco alcance artístico. Como afirma Hidalgo (2004: 45), el simbolismo imperante de la época no pudo relacionarse con la exactitud y lo real de los decorados de tiempos pasados. Las tendencias estéticas de de la época no hallan su equivalente en la expresión escénica, provocando que muchas veces el decorado quedara reducido a un simple fondo de cortinas.

Fig. I.85. Modelo de escenografía realista. Altura y profundidad para buscar la verdad.

La escenografía se transformó en decorativismo y la segunda mitad del siglo XIX se caracterizó por un lento y constante mejoramiento en la calidad de los decorados. Atrapada en un vulgar realismo, alejado de aquel glorioso de antaño, obedecía solo a reglas profesionales, encontrándose completamente en manos de personas carentes de originalidad. No obstante, a los últimos años del siglo XVIII, actores y grandes pintores, hartos de la rutina, empezaron a hacerse cargo de los decorados, convirtiéndolos en pequeñas obras de arte con un sentido pictórico total.

Como la escenografía, a través de los tiempos, ha sido una alternativa continua entre las tendencias pictóricas y arquitectónicas, se pudo observar la aparición de dos movimientos opuestos, representados por el *realismo* y el *naturalismo*, este último mediante la incorporación de elementos reales a la escena, tales como puertas, ventanas, muebles, utensilios, animales vivos y plantas, huyendo, por principio, de las imitaciones utilizadas hasta entonces. Pero a pesar de todo, prevalecieron las formas pictóricas y tras la hegemonía de los escenógrafos especializados, se impuso la de los pintores. A partir de aquí se abre un periodo que se caracteriza por un eclecticismo múltiple y abierto; todo puede ser posible y los lenguajes son intercambiables, aquí el artista no se siente prisionero de una tradición, sino que puede proponer impresiones muy subjetivas.

A lo largo del siglo XIX, se van a suceder con gran rapidez el surgimiento de estilos, provocando una polémica entre los escenógrafos clásicos y los modernos. Las tendencias estéticas se oponen y definen los géneros categóricamente, al igual que los difunden o mezclan. Empiezan a surgir variantes como el *vodevil* —un tipo de teatro cómico y ligero— el teatro de mimos, la revista, el teatro de arte, o el *feerie* —o teatro de magia— y todos ellos con una escenografía específica.

Esta última variante tendrá presencia en la escena cinematográfica, tras el descubrimiento del cinematógrafo en 1895. En este campo, el género *feerie* se consideró precursor del género fantástico. Este breve espectáculo cinematográfico se utilizaba intercalado en el entreacto de otro, de carácter circense o teatral, buscando el mismo

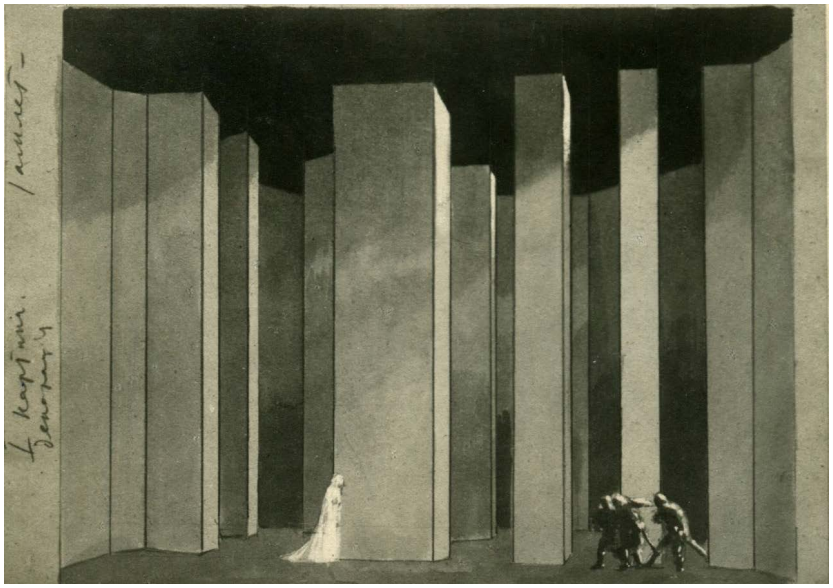


Fig. I.86

Fig. I.87

efecto que los *intermezzi*[68], con fantásticos decorados y la magia de algunos incipientes trucos fotográficos. El realizador más destacado de estos *féeries* fue Georges Méliès con pequeñas películas como *La luna a un metro. Sueños de un astrónomo* (La reve d'un astronome ou la Lune a un métre, 1898), la histórica *Viaje a la luna* (Le voyage dans la Lune,1902), *Viaje a través de lo imposible* (Voyage a travers l'impossible, 1904), *20.000 leguas de viaje submarino* (20.000 lieues sous les mers, 1907), *A la conquista del Polo* (A la conquete du Pole, 1912), entre otras. El *feerie* fue cultivado por todas las cinematografías de la época.

Teóricos como Edward Gordon Craig, Adolphe Appia y Georg Fuchs, iniciaron la renovación de la escenografía a finales del siglo XIX, y llevaron a cabo estudios en los cuales elementos como la iluminación y la elección de los colores eran capaces de desmaterializar los fondos y provocar la impresión de un espacio infinito sobre pinturas de tonalidades planas, sin ningún propósito de perspectiva.

A comienzos del siglo XX, aparecieron ideas, tendencias y escuelas capitaneadas por los escenógrafos anteriores —Craig, Appia y Fuchs— y posteriormente Stanislawski o Reinhardt, entre otros. Este último director de escena, Max Reinhardt, llevo a la escena la exaltación del color y realizó montajes en los que el realismo y la emoción

68. Intermedio o Intermezzo, en el Renacimiento italiano, era una representación teatral o un espectáculo con música y a menudo con danza, que se llevaba a cabo entre los actos de una obra de teatro.

Fig. I.86. Boceto de Edward Gordon Craig para diseñar la escenografía de la obra teatral *Hamlet*, 1912.

Fig. I.87. Boceto de Adolphe Appia para diseñar la escena de la ópera *El anillo del nibelungo*, 1891.

Fig. I.88

alcanzaron una gran perfección, tanto que las salas de teatro que albergaban sus escenografías tenían que asumir una disposición arquitectónica que recordaba a los anfiteatros griegos.

Cabe destacar también la figura de Oskar Schlemmer, director del taller de teatro de la Bauhaus, donde recibió el encargo de asegurar la integración de las artes a través del teatro. Schlemmer centró sus investigaciones en elementos abstractos de la puesta en escena —el espacio, la forma, el color, el sonido, el movimiento y la luz—, que consideraba idénticos a los de la arquitectura, tal y como se pudo apreciar en sus ballets Triádicos (fig. I.88).

Nuevas posibilidades escenográficas

Finalmente en el siglo XX apareció la definitiva escenografía tridimensional en el teatro, la llamada escenografía arquitectónica, tal y como la concebimos en la actualidad, bien por su propia evolución o bien influenciada por los decorados de cine. Hasta ese momento, el decorado utilizado en el cine no era más que una prolongación del teatral, sin mayor relevancia. La escenografía cinematográfica, y sus decorados arquitectónicos, no solo nace o se separa de la teatral sino que influye notoriamente en ella, provocando su evolución. Direc-

Fig. I.88. Ballet Triádico, 1924. Oskar Schlemmer

Fig. I.89

tores teatrales como Vsevolod Meyerhold fue influenciado notablemente por los decorados de cine norteamericanos (fig. I.89), y Erwin Piscator incorporaba la misma pantalla de proyección y el filme a su representación teatral. El cine y sus decorados estaban empezando a ofrecer nuevas posibilidades a la renovación de la escenografía teatral.

Las tendencias contemporáneas en escenografía son muy variadas, como consecuencia de todo lo realizado con anterioridad. La tendencia dominante en la actualidad es la depuración simbólica de los elementos que figuran en escena; se tiende hacia el relieve y los juegos cambiantes de luz. Pero tampoco se desdeña ningún sistema clásico. Las variaciones sufridas en la escenografía en los últimos sesenta años han sido muchas y muy importantes, ya que si la escenografía ha sido en un principio un arte de arquitectos y de constructores, hoy día este trabajo es privativo de artistas innovadores y audaces, poseedores de la más refinada sensibilidad para todo lo relacionado con la escenografía.

La cinematográfica, desde la aparición del cinematógrafo, también ha experimentado una evolución que ha hecho que los decorados concebidos a base de telones pintados y de simples bastidores pertenezcan al pasado. Más adelante, en esta investigación nos centra-

Fig. I.89. Escena de la oba teatral *Nikoläi Gogol's Le révizor*, dirigida por Vsevolod Meyerhold, 1928

Fig. I.90

remos en el desarrollo de esta escenografía cinematográfica, donde estudiaremos los decorados arquitectónicos que muchas veces la componen, y como guarda similitudes con su hermana teatral.

Azara y Guri (2000: 24) consideran que, actualmente, sin la escenografía, no existirían las artes. Los personajes de teatro, ópera o cine, sin sus trajes y sus mascaras, sin ese espacio escénico desmarcado del espacio cotidiano, no cobrarían vida, no podrían transformarse en personajes de ficción. Igualmente, muchos objetos, si no fuesen representados adecuadamente —si no se les emplazase en peanas, se les depositase y protegiese en urnas de cristal y se les indicase con indicadores y carteles—, si no fuesen expuestos con una luz especial puntual que los destacase, si no se les colocase en un recinto acotado, cual un museo o una galería de arte, según un recorrido, no llegarían a ver la luz ni llegarían a ser arte.

ESCENOGRAFÍA TEATRAL Y ESCENOGRAFÍA CINEMATOGRÁFICA

El teatro prestó sus recursos primero, y la arquitectura con sus reglas después, a aquella tarea de constructores de decorados para el cinematógrafo. La escenografía no es solo patrimonio del cine y el teatro, también está presente en la televisión o en las exposiciones de obras de arte, entre otras, aunque todas las escenografías parten de un concepto general y contemplado en varias ocasiones en esta

Fig. I.90. Escenografía de la obra teatral *Frank Wedekind's Lulu*, dirigida por Robert Wilson, 2011.

Fig. I.91

Fig. I.92

investigación: la creación de espacios. Las diferencias entre estas escenografías son evidentes, pero nos centraremos en las existentes entre la escenografía teatral y la cinematográfica.

La escenografía teatral está pensada para que se vea de forma estática respecto al espectador, incluso la perspectiva que se usaba para los decorados tenía su punto de vista en un lugar determinado del edificio, que solía coincidir con la situación del palco presidencial o real. En cambio, la cinematográfica es dinámica, el espectador, a través de la cámara, se mueve dentro del decorado, sólo que no lo hace libremente, como lo puede hacer alguien en el interior de un

Fig. I.91. Construcción de la escenografía en el teatro Lara de Madrid para la obra de teatro *Closer*, dirigida por Mariano Barroso, 2007 .

Fig. I.92. Construcción de escenografía y rodaje en los estudios de La Ciudad de la Luz, Alicante, 2010.

Fig. I.93

Fig. I.94

edificio, sino orientado por la figura del realizador de la película, que es el responsable de planificar esos movimientos.

Ambas escenografías parten de un mismo volumen básico, la caja espacial del sistema perspectivo, abierta por un lado recayente al espectador para permitirle una visión inducida de una apariencia de realidad (Oliva y Torres, 1990) (fig. I.93). No obstante, la escenografía cinematográfica posee una potencia que engloba al cubo clásico, lo muestra como tal, mediante la variación del punto de vista, desde otro espacio referencial. Para Eisenstein (1989: 102), la posibilidad de mirar el dispositivo visual en perspectiva es específicamente cinematográfica.

La escenografía teatral suele ser más plana que la cinematográfica por desarrollarse en un espacio más constreñido, en ocasiones, aunque sea un aplanamiento falso, esos decorados son corpóreos y disponen de sus propios volúmenes. En la pintura esta ilusión volumétrica está reñida con el marco del cuadro, que, además de limitarla, devuelve al espectador a la realidad. En el teatro, la embocadura del escenario y sus propias dimensiones niegan el falso volumen, sin embargo en el cine, debido a la oscuridad de la sala, no hay marco, el espectador está dentro de la acción y al no existir ese marco la ilusión es total, aunque algunas veces tome conciencia de que está asistiendo a una representación de la realidad similar a la reflejada en el teatro.

Fig. I.93. La caja escénica abierta al espectador en el teatro de Almonte, Huelva. Donaire Arquitectos, 2011.

Fig. I.94. El cine utiliza el propio cine como telón de fondo en *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011).

Se debe precisar que la escenografía teatral puede ser utilizada como fondo del espacio cinematográfico y también como un modo de representación cinematográfico —proyección de un filme como fondo de la acción diegética— (Davis, 2002). No obstante, el cine ha utilizado y utiliza, con frecuencia, el propio cine como telón de fondo (fig. I.94). Lo que, en la práctica, supone poner en escena el dispositivo escenográfico teatral, subyacente bajo la apariencia de realidad del espacio fílmico actual, verosímil en el momento de rodaje.

Tanto en una escenografía como en otra, hemos de tener en cuenta la dualidad figura/espacio como un constituyente en la lectura de ambas escenografías. La representación aislada del primer componente —la figura—, es una posibilidad de la escena teatral que comparte con el cine; mientras que la representación exclusiva del espacio es privilegio exclusivo del cine.

Los estudios de Santiago Vila (1997: 107) en este campo apuntan a que la escenografía en el cine —la imagen— se puede vaciar de todas las realidades excepto la del espacio, relegando así la presencia humana al fuera de cuadro. Hemos de añadir que la escenografía teatral se construye teniendo en cuenta la presencia del espectador y del actor, ambos ubicados en distintos planos físicos, que permite separar lo real de lo imaginario (fig. I.95/I.96). Esa distancia física es inexistente en el espectáculo cinematográfico, que ignora al espectador. No puede hacerse teatro sin la presencia de la figura humana, en cambio, el drama cinematográfico puede existir sin actores. Ante esto último, Bazin (1990: 66) razona:

> *La pantalla no es un marco como el del cuadro, sino un orificio que no deja ver más que una parte del acontecimiento. Cuando un personaje sale del campo de la cámara, admitimos que escapa a nuestro campo visual, pero continua existiendo idéntico a sí mismo en otra parte del decorado que nos permanece oculta.*

Tras estas líneas, donde hemos llevado a cabo una comparativa entre la escenografía teatral y la escenográfica, queremos, a continuación, poner en valor la relación que guarda la escenografía con la arquitectura, y viceversa.

Fig. I.95

Fig. I.96

Fig. I.95/I.96. Actor y espectador, figuras esenciales en la escena teatral.

Fig. 1.97

ARQUITECTURA Y ESCENOGRAFÍA

Los antecedentes históricos que hemos tratado con anterioridad, en este mismo subcapítulo 2.2, nos permite llegar a la conclusión que la escenografía no está subordinada a la arquitectura, a pesar de que comparten la capacidad de generar espacios. Se pueden establecer una serie de pautas diferenciadoras que consideran la escenografía como una disciplina autónoma, con un lenguaje y unos instrumentos completamente diferentes a los de la arquitectura, no obstante están estrechamente relacionadas.

Vincenzo del Prato (1990: 15), en su *Manuale di escenografia*, considera que una de las diferencias más relevantes a tener en cuenta entre la escenografía y la arquitectura radica en la forma que ambas tienen de construirse, es decir, en su lógica constructiva. La construcción escenográfica es diferente a la de arquitectura, por su naturaleza transitoria y sus estructuras portantes. Este autor apunta además que la escenografía, generalmente, se realiza de modo provisional y haciendo uso de materiales de rápida aplicación, de modo que todo cuanto sea necesario para la construcción de la escena pueda ponerse en la obra en un tiempo más reducido que en la construcción arquitectónica.

Así pues, se establece una diferencia entre la arquitectura y la escenografía que radica en el tiempo que dura lo construido. Esto no significa que una construcción por su permanencia en el tiempo, y por el método empleado para su construcción, pueda ser clasificada como arquitectura o como escenografía. Hay numerosos casos en la historia de la arquitectura en que un edificio ha sido construido sólo para un tiempo determinado y no ha sido considerado como escenografía, además ha influido tanto como otros que han sido construidos para perdurar a través de los siglos. Un claro ejemplo son los pabellones de exposición, los cuales se construyen para exponerse durante un tiempo limitado, empleando materiales y técnicas constructivas de fácil aplicación, y tras cumplir su función se retiran. Aunque, en ocasiones, algunos de ellos, por motivos varios, dilatan el tiempo de permanencia (fig. I.97).

69. Es la idea-fuerza que conjuga a estos cuatro vectores: el espectáculo, la deixis, la operación y el paisaje. Es la idea que los convoca y los estructura en un sentido. Define, básicamente, un espacio de excepción, área de reserva simbólica, lugar privilegiado donde un espectador se autoprohibe el acceso, para preservarlo como sitio ejemplar de mostración.

Fig. I.97. Pabellón de Oscar Niemeyer para la *Serpentine Gallery, Londres* en el 2003.

Otros autores como Gastón Breyer (2005: 393-395) establecen una serie de diferencias entre arquitectura y escenografía, que inducen a considerarlas como dos formas simbólicas con técnicas y estéticas paralelas y, al mismo tiempo, divergentes y contradictorias. Diferencias que parten de conceptos como economía de medios, movimiento, área de veda[69], habitante o libertad, entre otros. Nos proponemos a explicar solo algunos de ellos, ya que otros se alejan del objeto de nuestra investigación, al centrarse en aspectos relacionados con la dramaturgia.

Una de las primeras diferencias es la que atiende a la economía de medios, donde el autor expresa que, en sentido amplio, la fábrica arquitectónica —materiales, mano de obra, infraestructura, economía, solidez, resistencia a la intemperie, permanencia en el tiempo, presencia urbana, interrelación con el paisaje— desbordan al objeto escenográfico. La escenografía es más vulnerable, leve, sutil y dinámica.

Respecto al movimiento nos describe una arquitectura, por un principio de arraigo, como un objeto fijo, estático, a pesar de poder disponer, en ocasiones, de algún grado de movimiento. No obstante, añade que hay arquitecturas que sufren modificaciones a lo largo de su permanencia, pero no tienen el sentido de transformación y metamorfosis de la escenografía. Concluye que el movimiento en la arquitectura es válido, posible, pero con limitaciones. En la escenografía es una constante definitoria y sustancial.

En relación al objeto escénico, añade que la escenografía se aloja y acepta las condiciones de la llamada caja escénica como espacio contenedor (fig. I.98). Comparte con el cuadro pictórico, el marco límite. La arquitectura también dispone de un marco, urbano y natural, próximo al objeto arquitectónico y con posibilidad de adaptarlo a una escala. Esta aproximación permite que la arquitectura trabaje dentro de una secuencia sintagmática: casa, manzana, barrio, etc., y también paradigmática, con sentido de semejanza, complemento, oposición, etc. Este marco, en algunas ocasiones, es prescindible, y en el caso de la caja escénica puede incluso desaparecer, como en el teatro al aire libre (fig. I.99).

Fig. I.98

Fig. I.99

Fig. I.98. La caja escénica, espacio contenedor de la escenografía.

Fig. I.99. El teatro al aire libre sin el marco de la caja escénica.

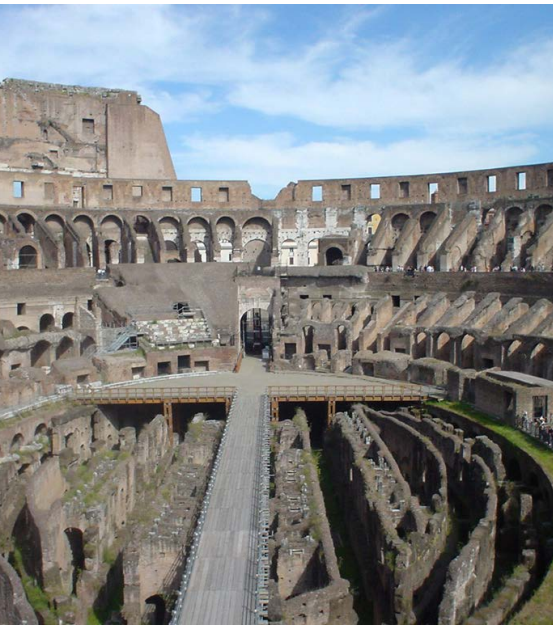


Fig. I.100

Fig. I.101

Y el autor no se olvida de la figura del hombre, tan importante en arquitectura y escenografía. Resalta que el objeto arquitectónico requiere al hombre como motivo para sus proyectos, pero se trata de un hombre abstracto, general. Hay arquitecturas que pueden prescindir de dicha figura, al igual que la escenografia cinematográfica. En cambio, como hemos apuntado líneas atrás, en la escenografía teatral la presencia humana es imprescindible, sin ella no hay escena. Ha de ser un hombre concreto, con especificaciones. Para finalizar, Breyer manifiesta, tras esta serie de diferencias entre arquitectura y escenografía, que:

> *Las migraciones entre una y otra han sido permanentes y negativas a lo largo de la historia. Notables los corrimientos de la primera a la segunda en épocas de manierismo —helenismo, barroco, rococó, art nouveau, posmodernismo—. Notables los diálogos entre ambas disciplinas en el clasicismo florentino y en las tres primeras décadas del siglo XX, cuando la escenografía ya puede satisfacer sus propias necesidades. Por último, considera que la arquitectura y la escenografía no gozan aún de una acabada delimitación y/o definición estructural. El asunto no es fácil*.

Fig. I.100. Arquitectura que se construye para permanecer en el tiempo. Coliseo romano, construido en Roma en el siglo I.

Fig. I.101. Escenografía que dura el tiempo necesario para ser filmada. Decorados de *Intolerancia* (1916).

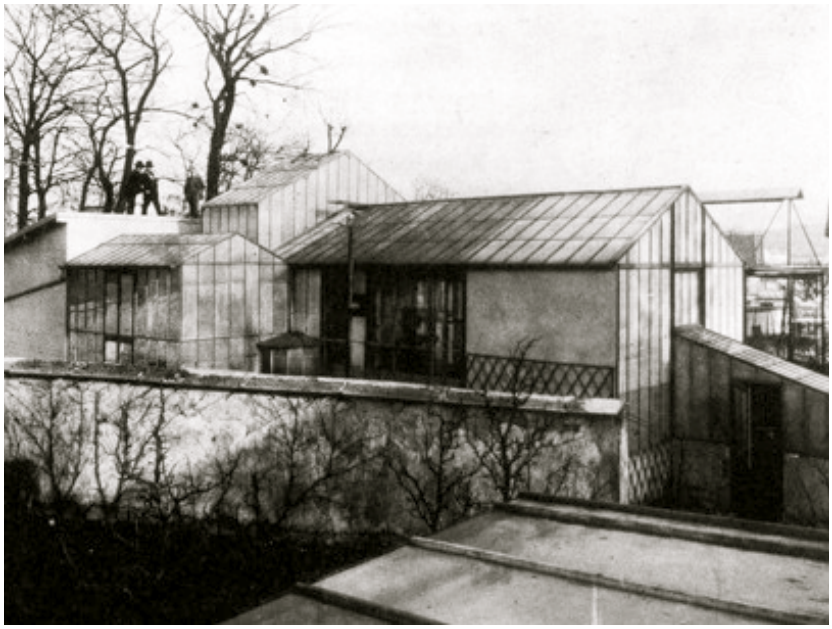


Fig. I.102

Fig. I.103

La arquitectura y la escenografía, en este caso cinematográfica, guardan una diferencia que radica en que la primera se construye para permanecer en el tiempo, y por la necesidad del hombre, de modo que este puede formar parte de ella a través del movimiento; puede girar alrededor, entrar, salir, descender, apreciar los volúmenes, en suma, vivirla (fig. I.100), tal y como hemos estudiado en el capítulo 1, referido al espacio. La segunda, la escenografía, localiza la arquitectura; la transforma o la construye para que dure sólo el tiempo necesario de ser utilizada —filmada— por un medio mecánico como la cámara, que accionada de cierto modo, pueda registrarla para restituir al ojo humano su propia imagen, para después ser demolida o reutilizada (fig. I.101).

Sin embargo, a pesar de todas estas diferencias, escenografía y arquitectura, guardan una relación: la primera, debido a lo efímero de su construcción, puede estar construida dentro de la segunda, ya sea en el escenario de un teatro o en un estudio cinematográfico. Hay que recordar que uno de los primeros estudios, el de Georges Méliès, tenía las dimensiones y la forma de un teatro, donde la cámara estaba fija en la misma posición que tendría un espectador (figs. I.102/I.103). Es cierto que en el cine la escenografía puede estar construida en el exterior, representando un paisaje, sin intervención

Figs. I.102/I.103. La escenografía construida en el interior de la arquitectura. Estudio de Georges Méliès en su finca de Montreuil, París, 1897.

Fig. I.104

Fig. I.105

Fig. I.106

de la arquitectura, aunque muchas veces cuenta con su apoyo al usar edificios existentes o modificándolos.

La especificidad de la escenografía frente a la arquitectura es el espectáculo que se celebra dentro de un edificio, el cual desaparece para el público cuando comienza ese espectáculo. Por lo tanto, la escenografía surge cuando comienza el espectáculo, cuando se apagan las luces, tras abrirse el telón, en el cine, cuando comienza la película y se crea otro espacio en la pantalla. Escenógrafos cinematográficos como Murcia (2002) apuntan que a medida que fue avanzando la tecnología en el cine, lo hacía también la escenografía cinematográfica, desarrollándose tanto técnica como artísticamente por sí misma, hasta crear filosofía y definiciones propias.

EL ARQUITECTO A ESCENA

En escenografía, en particular la cinematográfica, el director artístico[70] es el responsable de concebir espacios donde sucede la acción sugerida por el guión (Chion, 1992). Esta capacidad la comparte con la arquitectura, en este caso es el arquitecto el artífice de generar espacios, los cuales no está sujetos a ningún guión cinematográfico, sino a una serie de necesidades impuestas por un programa específico.

El espacio escenográfico cinematográfico se fue creando poco a poco, a lo largo del tiempo, desde un simple telón pintado situado detrás de los personajes, heredado del teatro, pasando por la aparición de elementos corpóreos adosados a ese telón y las paredes laterales, hasta llegar a la construcción de los techos que completaron este espacio. Un escenógrafo cinematográfico tiene tres formas fundamentales de trabajar. La primera consiste en hacer uso de la realidad existente y modificarla, como por ejemplo los elementos que se construyen en exteriores para ocultar o cambiar el espacio preexistente. En este caso, la escenografía adapta un espacio real (fig. I.104). Segunda, crear un espacio real, un lugar que pueda existir en la realidad (fig. I.105), y tercera, crear un espacio ficticio (fig. I.106).

Fig. I.107

En los dos primeros casos, los arquitectos pueden aprender del escenógrafo, al conocer cómo se muestran los espacios reales, aunque estén transformados. El tercer espacio, el ficticio, está relacionado con los nuevos espacios arquitectónicos creados con la ayuda de técnicas digitales (Gorostiza, 2001: 15).

El arquitecto también tiene varias formas de trabajar. Puede hacer uso de la realidad existente y construir una obra específica en un terreno determinado, generando su espacio correspondiente, como también puede reformar o rehabilitar las construcciones preexistentes. Incluso puede generar arquitecturas virtuales previas a la construcción de las mismas. Tanto en una forma de trabajar como en otra, se crea una realidad; real para el arquitecto, ficticia para el escenógrafo.

Además, hay que añadir que los espacios que crean los escenógrafos tienen muy poca relación con los que conciben los arquitectos. Una de las diferencias estriba en la escala, mientras el espacio arquitectónico está dimensionado tomando como medida al ser humano que lo va a usar (fig. I.107), el escenográfico tiene sus propias proporciones relacionadas con la ilusión que se quiere crear.

También son diferentes porque el espacio escenográfico puede estar formado por elementos fragmentados, de hecho, lo que no va a ver el espectador, lo que está fuera de campo o de la embocadura teatral

70. Término cuya acepción cinematográfica no está reconocida por la Real Academia Española de la Lengua. Jorge Gorostiza considera en su libro La arquitectura de los sueños que los profesionales que crean espacios cinematográficos deberían denominarse escenógrafos cinematográficos.

Fig. I.104. Arquitectua existente para *El orfanato* (Juan Antonio Bañona, 2007). La villa Parres o palacio de Portarríu en Llanes, Asturias.

Fig. I.105. Creación de espacios arquitectónicos reales para el filme *La ventana indiscreta* (Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954).

Fig. I.106. Espacios arquitectónicos creados digialmente para la película *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013).

Fig. I.107. El ser humano como medida para dimensionar la arquitectura.

no se construye, elementos que asimismo se pueden calificar como artificiales, por dos razones, por ser un artefacto construido, aunque pueda incluir elementos naturales cuando se intenta reproducir la naturaleza, por lo que en ese caso es un artefacto construido que reproduce la naturaleza, y la segunda razón de la artificialidad de los elementos es por su carácter efímero, incidiendo en otra de las diferencias sustanciales entre arquitectura y escenografía, ya que esta última es efímera por su propia naturaleza, que la hace inseparable a un espectáculo que se desarrolla en un tiempo determinado para después desaparecer. En cambio, la arquitectura, normalmente, no nace con la intención de desaparecer.

El escenógrafo cinematográfico usa los mismos instrumentos que el arquitecto y el escenógrafo teatral para idear el espacio que se va a crear y además sigue un proceso de trabajo también muy similar. Ambos han de pensar en los materiales necesarios para construir ese espacio. Aquí surge una primera diferencia, el arquitecto suele construir con materiales duraderos, permanentes o con vocación de serlo, mientras que los escenógrafos no lo hacen. Un escenógrafo podrá construir el espacio escenográfico no sólo con materiales efímeros, sino también con materiales virtuales como la luz o el sonido.

El arquitecto y el escenógrafo cinematográfico no solo recurren a la escenografía para generar espacios. En muchos de los paisajes y escenografías mostradas con anterioridad en este estudio hay un elemento a tener en cuenta y que, en mayor o menor medida, siempre está presente en el cine, pues su protagonismo puede enriquecer la imagen que el cineasta quiere transmitir. Nos referimos a la arquitectura y en el siguiente capítulo abordaremos la relación de esta disciplina con el medio fílmico, cómo ambos se necesitan, se ayudan y siempre acaban por encontrarse.

2.3. LA ARQUITECTURA SOBRE LA PANTALLA

REFLEXIONES DE UNA ARQUITECTURA PARA EL CINE: DE LA SOLIDEZ FÍSICA AL EFÍMERO ILUSIONISMO

La imagen con movimiento *real* es históricamente muy reciente. No es que los artistas antiguos se hayan desinteresado por este asunto, pues un sinfín de testimonios muestran el deseo generalizado de representar a hombres *y* animales en continuo movimiento. Se aprecia muy bien en las pinturas prehistóricas, en la escultura helenística, o en los relieves asirios, y motivó luego las inteligentes observaciones de teóricos renacentistas como Leon Battista Alberti o Leonardo da Vinci (fig. I.109). No obstante, las imágenes a las que nos referimos no tenían movimiento verdadero, y fue necesario que apareciese el cine, a finales del siglo XIX, para que los espectadores tuvieran ante sus ojos la ilusión de movimientos efectivos, desplegándose en segmentos precisos de temporalidad. Con este nuevo medio ya nada parecía congelado y permanente, todo era efímero, fugaz.

He aquí, pues, dos artes —arquitectura y cine— tan distintos que bien podría decirse de ellas que son radicalmente incompatibles: a la solidez y a la naturaleza física de la primera se le opondría el parpadeante y efímero ilusionismo evanescente de lo proyectado en la pantalla. Detengámonos por un momento en el medio cinematográfico propiamente dicho, siendo conveniente recordar su naturaleza temporal y espacial. La indudable vocación narrativa del cine y la dimensión eminentemente visual de su lenguaje nos permite adoptar los ingredientes semióticos del relato literario: *la función nominal* es asumida por la captación de un campo perceptivo y puede identificarse con el plano y con el plano secuencia; la *función verbal,* en cambio, es encarnada por la duración misma de la filmación, y por lo que se mueve en el interior de los territorios abarcados por la cámara. La primera de ellas tiende a ser espacial y la segunda temporal. Podríamos decir, pues, que un relato cinematográfico muestra las transformaciones o la permanencia en el tiempo de un espacio representativo. ¿Debería inferirse de ello que la arquitectura está inexorablemente ligada a la dimensión nominal de la narración? Aunque esto sea cierto en muchas ocasiones, no podemos olvidar

Fig. I.109

Fig. I.108 (izquierda). La ciudad del futuro impresa sobre una pantalla de cine en la película *Una fantasía del porvenir* (1930).

Fig. I.109. El movimiento en diferentes artes de la representación.

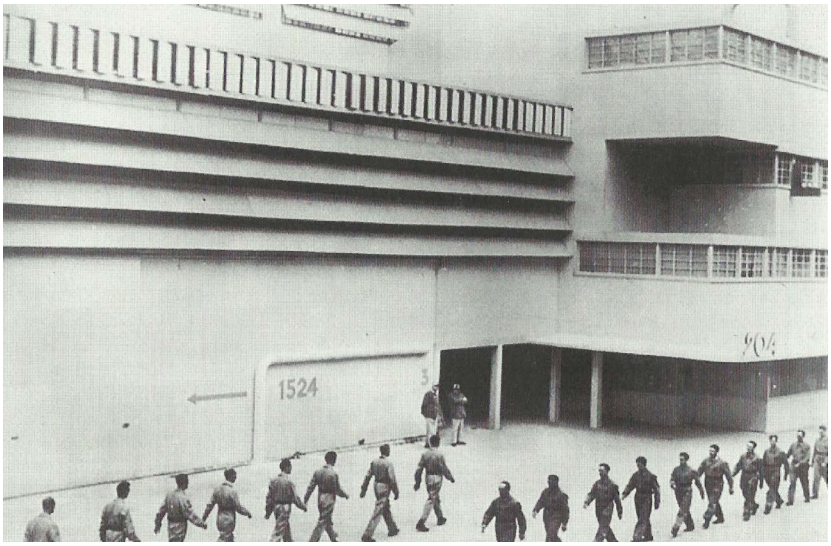


Fig. I.110

aquellas otras —muy numerosas— en la que los edificios son protagonistas, poseen personalidad, y se transforman, incluso, adquiriendo todas las características de lo verbal. Esto nos lleva a pensar que existe, desde luego, una "arquitectura fílmica" entendida en un sentido metafórico: cómo se organiza la estructura narrativa, de qué modo se encadenan los planos, etc.

Entre estos dos medios expresivos se ha producido una relación de concordancia contra natura, provocando una confluencia en múltiples niveles que afecta tanto a la esencia del medio cinematográfico como al corazón de la arquitectura contemporánea, la cual se ha visto condicionada decisivamente. Nos referimos a la simplificación formal como uno de los rasgos característicos de la modernidad frente a aquel recargamiento decorativo y fidelidad arqueológica que caracterizaban al viejo eclecticismo.

Es conocido que los decorados del cine clásico exigieron la supresión de lo accesorio para conferir una mayor atención a las acciones dramáticas, y eso estimuló a los arquitectos del movimiento moderno para avanzar en la misma dirección. Para Albrecht (2000: 55) la arquitectura moderna en el cine fue como una gran ficción. Era, considerada en su conjunto «una colosal fantasía utopizante que permitía imaginar una (inexistente) comunidad de seres justos y humanitarios, amantes de la sin belleza y del orden racional» (fig. I.110).

Fig. I.110. Fábricas con ecos del movimiento moderno en la película *Viva la libertad* (À nous la liberté, René Clair, 1931).

Fig. I.111

Fig. I.112

Otros autores como el escritor y crítico alemán Dietrich Neumann (1999: 7-8), en una publicación de 1999, *Film Architecture from Metropolis to Blade Runner,* señalaba que el diálogo entre el cine y la arquitectura tiene tres cauces posibles: en el primero, el cine es un reflejo de la arquitectura y la ciudad contemporánea. En esta categoría podemos ubicar películas como *Playtime* (Jacques Tati, 1967) (fig. I.111), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) (fig. I.112), *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) o *Una fantasia del porvenir* (Just Imagine, David Butler, 1930), estas dos últimas películas llegaron a ser un punto de referencia en los debates sociales y artísticos alemanes de la época.

Fig. I.111. El reflejo de la ciudad contemporánea en *Playtime* (1967)

Fig. I.112. Distopía amenazante en la ciudad de Los Ángeles en 2019 para *Blade Runner* (1982).

El segundo es, para Neumann, un campo de pruebas para las visiones arquitectónica innovadoras. El mejor ejemplo serían las películas de ciencia ficción, género que tradicionalmente ha proporcionado abundantes oportunidades para el desarrollo y la construcción de proyectos arquitectónicos que en la práctica de la profesión habrían sido imposibles. Ni en el primer caso ni en el segundo se puede hablar de una influencia conceptual por parte del cine, que no sería sino un vehículo representativo de la arquitectura.

Es sin duda la utilización del medio cinematográfico de un modo más conceptual lo que caracteriza la tercera categoría, en la que se ubicarían los trabajos que investigan la relación entre la arquitectura física y su representación cinematográfica, es decir, investigan cómo las características de un espacio dado influyen en su propia filmación y viceversa: cómo un tipo de filmación particular puede manipular nuestra percepción del espacio grabado. El objetivo es demostrar que una mejor comprensión de la percepción cinematográfica puede enriquecer la proyección arquitectónica.

Anthony Vidler (1999: 13) también considera el cine como como una especie de laboratorio para explorar la ciudad y las formas arquitectónicas que se anticipan en numerosos filmes, pero no solo recurre al género de la ciencia ficción, sino tambien al resto de géneros fílmicos. Encontramos ejemplos en películas como *El gabinete del doctor Caligari* (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) (fig. I.113) o *El Golem* (Der Golem, wie er in die Welt kam, Paul Wegener y Carl Boese, 1920) (fig. I.114).

Cuando hablamos de la arquitectura en el cine se piensa sobre todo en aquellos lugares donde se hallan los técnicos y los intérpretes. En las filmaciones más antiguas se hacían uso de las arquitecturas existentes formando parte del entorno para el que fueron proyectadas. Construcciones que han sido localizadas para ser filmadas y que, en ocasiones, tanto ellas como el lugar al que pertenecen se transforman por exigencias del relato. Pero no siempre eran sitios arquitectónicos, pues la filmación se podía hacer en paisajes naturales no intervenidos de ninguna manera por la acción humana, tal y como hemos visto en capítulos anteriores.

Fig. I.113

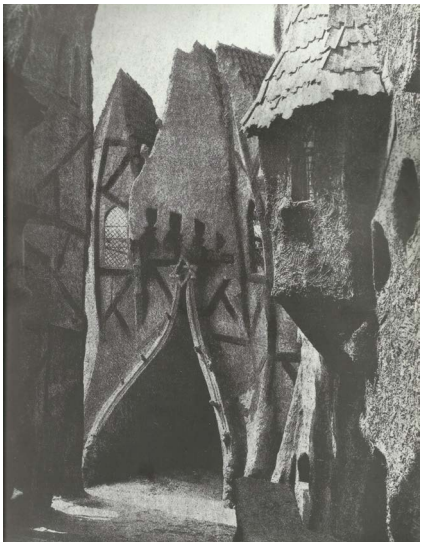


Fig. I.114

De un modo casi paralelo en el tiempo se desarrolló la idea de filmar todas las secuencias de un relato en el interior de un espacio artificial, construyendo decorados inspirados en las prácticas teatrales. Ambas arquitecturas —las ya existentes en el entorno y las construida ex profeso para el cine— son consideradas *arquitecturas* cinematográficas por algunos autores (Neumann, 1999; Vidler, 1999; Ramírez, 1993), e independientemente de la finalidad para la que fueron construidas, pueden dominar visualmente el plano y adquirir un papel extraordinariamente relevante en la imagen y, en ocasiones, también en el argumento.

Las técnicas de escenografía cinematográfica son las responsables de la forma de estas edificaciones, las cuales se presentan ante el espectador como construcciones de solo dos dimensiones, plasmadas en una superficie plana, vertical, sin volumen; reducidas a una imagen, una representación. No obstante, el cine nos permite ver más allá de ese plano, «como si fuera un espacio profundo, pero representado sobre esa superficie plana» (Aumont, 1992).

La arquitectura no destinada inicialmente para el cine puede ser habitada o hacer uso de las funciones para las que fue concebida. En cambio, la arquitectura construida única y exclusivamente para ser filmada —el decorado arquitectónico— no dispone de condiciones de habitabilidad, su función es psicológica, plástica, dramática, está al

Fig. I.113. La ciudad "expresionista" de *El gabinete del doctor Caligari* (1920).

Fig. I.114. Geometría irregular, ventanas angulosas y líneas diagonales en la ciudad de *El Golem* (1920).

servicio de un determinado guión. Su misión es ser vista y penetrada por la cámara, actores, espectadores.

En estos decorados arquitectónicos se pueden adulterar y mezclar formas, texturas, estilos, colores y escalas. Lo único que se exige es funcionalidad, dramática y estética. Una película no tiene por qué ser una lección de historia ni un tratado artístico, es una representación, una ficción en forma de construcción plástica y narrativa, incluso en el terreno del documental. Una de las consecuencias de esta condición es que su uso ofrece un margen de libertad muy amplio a la hora de utilizar estilos arquitectónicos de determinadas épocas. Alfonso Sánchez (1944: 13 citado en Gorostiza, 1990: 11) lo expresó así:

> *El arquitecto puede trazar los planos de una calle entera, de una casa, de una habitación o de una catedral, seguro de verla surgir, con exactitud a su pensamiento, sobre los platós de un estudio. El cine da nueva vida a pasajes de la historia, sitúa conflictos en cualquier época y recoge la estampa de no importa qué apartada latitud. Todo ello permite que el decorador se desenvuelva en un campo sin limitación de tiempo y espacio. El cine representa para el arquitecto el logro de una ambición artística que vence toda la imposibilidad de la técnica y el medio. Y si para la materialidad del edificio que lo alberga el cine tiene el desprecio de la sombra, en cambio enciende mil focos para alumbrar la realización del sueño del artista.*

Dado que la arquitectura en el cine tiene un cometido dramático y existe solo en función de la historia que se cuenta, Áurea Ortiz (1998: 9-10) explica que la *arquitectura* cinematográfica está sometida a dos procesos complementarios. En primer lugar a un proceso de abstracción, de reducción de las formas y estilos arquitectónicos a lo esencial para los intereses del filme, a lo necesario para la ambientación; y en segundo lugar, a un proceso de exageración de fragmentos o de determinados detalles (molduras, huevos, ventanas, columnas, etc.) que, puesto que deberán ser percibidos por el espectador, han de ser, en ocasiones, desproporcionados y destacar en el resto de la construcción.

71. Como el propio Ramírez afirma previamente al enunciar esta serie de características, si bien las mismas se extraen fundamentalmente del análisis del cine de la llamada *Edad de Oro* de Hollywood, de alguna manera y sin obviar los adelantos que la técnica provoca, muchos aspectos son generalizables a otras épocas y escuelas cinematográficas, con ciertas variaciones, vigentes en la actualidad.

Fig. I.115

Fig. I.116

Juan Antonio Ramírez (1993: 103-116), en su ensayo *La arquitectura en el cine Hollywood, la Edad de Oro,* establece seis características[71] esenciales de la arquitectura que se construye para el cine —los decorados arquitectónicos—, que resumimos a continuación. La arquitectura que se construye para el cine:

- Ajusta la construcción de los sets de rodaje a lo estrictamente necesario para la filmación, es decir, es fragmentaria. En los inicios del cine esto implicó un aspecto tan importante como la ausencia de techos, con el fin de poder alejar los focos para iluminar cenitalmente la escena. *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, Orson Wells, 1941) se considera la película pionera en la construcción de falsos techos, debido a la necesidad de rodar abundantes tomas con un punto de vista muy bajo (fig. I.115).

- Altera los tamaños y las proporciones de sus espacios respecto a la arquitectura real, confiando en la construcción de un correcto encuadre basado en el cumplimiento de las leyes de la perspectiva. Esta característica esencialmente pragmática, también puede conllevar en ocasiones la posibilidad de manipular la relación entre los personajes y el entorno construido que les rodea en base a una cierta intencionalidad narrativa (fig. I.116).

Fig. I.115. Los falsos techos de *Ciudadano Kane* (1941) acentuan la profundidad de campo, creando una sensación de mayor espacio.

Fig. I.116. Desproporción de espacios y alteración de tamaños en los sets de *Metrópolis* (1927).

Fig. I.117

- Rara vez es ortogonal, algo que proporcionaba dos ventajas, tal y como afirma John Koening (1942: 36 citado en Ramírez, 1993: 108) afirmaba en 1942: «[…] elimina la posibilidad de cualquier toma rectilínea que careciese de interés e impide automáticamente que los decorados cinematográficos sean diseñados en un estilo naturalista».

- Exagera e hipertrofia los rasgos ordinarios tanto por la vía de la simplificación como por la búsqueda de una mayor complejidad basándose en la constatación de que los instrumentos del cineasta no captan la realidad del mismo modo que el ojo humano. El objetivo de la cámara tiende a aplanar los objetos, lo cual justifica esa obsesión de simplificar los sets eliminando lo accesorio y realzando el diseño de elementos utilizados. Existen declaraciones contundentes al respecto como la de C. Dawe (1940: 40 citado en Ramírez, 1993: 112): «[…] para que un set parezca completamente real, todo debe ser exagerado en carácter y diseño». El director artístico Cedric Gibbons (1929: 676 citado en Ramírez, 1993: 112) afirmaba a su vez al respecto:

  Si usted filma, por ejemplo, una escena de baile en una calle española pintoresca, puede lograr una reproducción exacta de la misma menos la atmósfera, textura y color. Así pues, siempre es mejor

72. En la película *A lo loco* (Harum Scarum, Gene Nelson, 1965) fueron muchos los supervisores de Cedric Gibbons quienes le comentaron que los decorados no se correspondían con España. El director artístico respondió que el set en cuestión era más español que España.

Fig. I.117. Pocos rasgos españoles en el set de *A lo loco*.

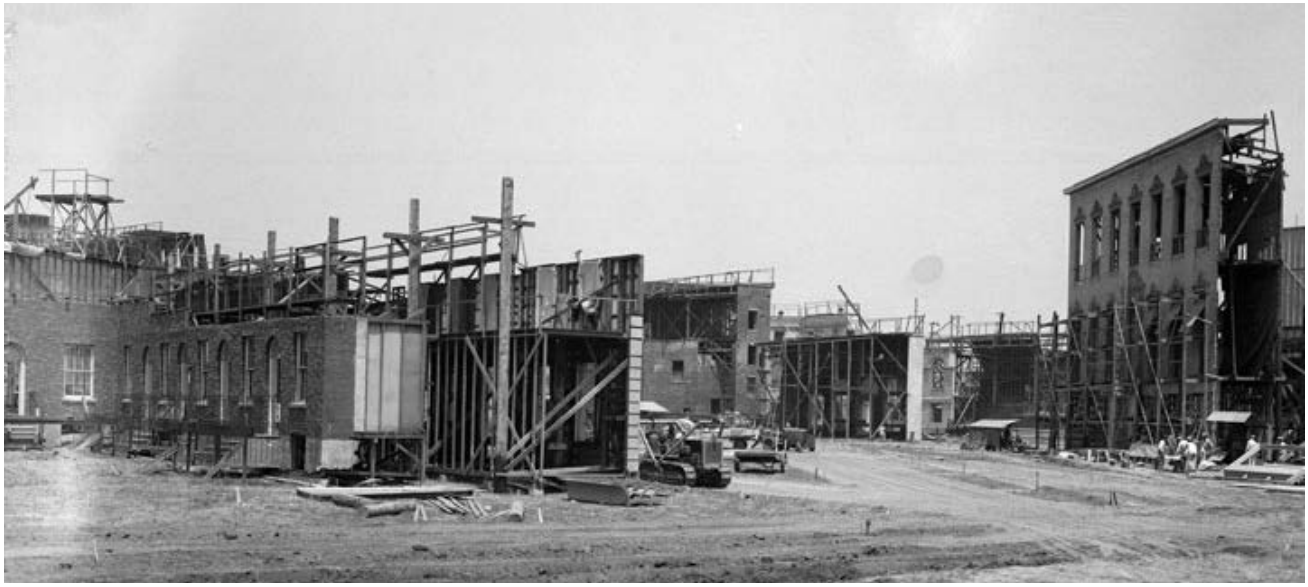


Fig. I.118

sustituirlo por un set que nos proporcione la impresión de esa calle tal y como la visualiza la mente, ligeramente adornada y simplificada a la vez, y supertexturizada[72] (fig. I.117).

- Es elástica y móvil. La primera cualidad se relaciona directamente con la fragilidad de los materiales habitualmente utilizados, algo que una curiosa anécdota demuestra: el periódico *The New York Herald Tribune* afirmaba que tras el devastador terremoto que asoló en 1933 el sur de California, todos los sets de decorados de la *Warner Bros.* y otros estudios estaban unidos por cuerdas y pemanecieron en pie (fig. I.118.).

  Respecto al segundo aspecto, su carácter móvil, se justifica tanto por el hecho de posibilitar la modificación de algún elemento perteneciente al decorado con el fin de conseguir una angulación o punto de vista diferente como por la eventual necesidad de trasladar el set completo a una localización diferente en función de las necesidades de rodaje. Por último, la movilidad de la arquitectura fílmica también tiene que ver con la posible reutilización de los decorados, total o parcialmente, pudiéndose hablar de objetos arquitectónicos *muebles* como los llamados *false fronts*, paredes u otras partes del decorado concebidas para poder eliminarse temporalmente o eventualmente tras ser utili-

Fig. I.118. Sets de decorados en los estudios *Warner Bros.* en 1945, tras el terremoto de 1933 en California.

zadas en otras producciones. Con estas *paredes* se alcanzaba un punto de vista inédito o más amplio para la filmación[73].

- Una última característica a considerar en este tipo de arquitectura es la velocidad de ejecución y el valor de los decorados fuera de la filmación. La arquitectura que se construye para el cine es una de las más rápidas de la historia. El director artístico Cedric Gibbons (1956: 104 citado en Ramírez, 1993: 115) recordaba al respecto que edificar una casa ficticia era a veces más caro que construirla realmente en algún otro lugar, eligiendo lo primero por una cuestión de ahorro de tiempo.

Consecuentemente, las construcciones cinematográficas —por definición efímeras— tienen su justificación última en la apariencia fugaz en la proyección. El director artístico Hans Dreier (Verdone, 1956: 108 citado en Ramírez, 1993: 116) lo enunció así:

> […] *lo que (los estudios) producen no tiene más valor que el fotográfico; lo que fabrican no puede venderse como producto genuino. Solamente en la pantalla estas cosas cobran vida y tienen el aspecto de ser verdaderas sin discusión. Pero fuera de la pantalla solo son objetos extravagantes.*

O como afirma el también director artístico Edward Carrick (1956: 108 citado en Ramírez, 1993: 125) en relación a la construcción de decorados: «Al construir para el cine, se persigue el efecto, y no la durabilidad», motivo que generaliza en ocasiones la destrucción de los mismos tras el rodaje.

A continuación, en la parte II, abordaremos el estudio de los decorados arquitectónicos del cine en Europa y Hollywood en un marco histórico comprendido entre la década de los años diez y finales de los años cuarenta del siglo XX. Europa nos presenta unas *arquitecturas* fugaces impresas en la pantalla que convirtieron a la película donde se alojan en la razón de su existencia, y Hollywood unas *arquitecturas* genéricas con pretensión de establecerse y hacerse un hueco junto a la arquitectura que imitan.

73. La cuestión de la reutilización de los decorados arquitectónicos lo abordaremos en el capítulo 3 de la parte II. Los decorados arquitectónicos en el cine. Ausencia y permanencia.

RESUMEN PARTE I

LA REALIDAD CINEMATOGRÁFICA

Tras la investigación llevada a cabo respecto al estudio de los elementos que constituyen el medio cinematográfico —la realidad cinematográfica— hemos concluido destacando los siguientes aspectos:

Con respecto al espacio, consideramos que este es uno de los nexos de unión existentes entre la arquitectura y el cine. La relación entre el espacio generado por la arquitectura y el creado cinematográfico queda establecida por una imagen bidimensional donde todos los elementos que lo conforman están en el mismo plano, en ese objeto que denominamos pantalla.

El espacio con el que trabaja un arquitecto, sobre cuyas obras podemos emitir dictámenes estéticos, está anclado a la superficie y poseen la escala de aquello que, más o menos, puede ser abarcado por los sentidos. Desde el punto de vista artístico también hablamos del espacio en términos de lugar, sitio, entorno y enclave; calificamos algunos de estos espacios como parajes o paisajes y los clasificamos en categorías como culturales o históricos.

El espacio con el que trabaja un realizador de cine durante el rodaje —considerado real o físico durante la filmación de esa realidad ficticia que llamamos película— es un lugar sujeto a la superficie, identificable con un nombre y dispone de una forma y escala adecuada para hacer partícipe a los sentidos y las emociones. Además es donde se produce la elección, diseño y construcción de escenografías que se pueden servir del entorno para el rodaje de escenas cinematográfica. En el nos podemos desplazar y mover en todas direcciones. No obstante, podemos considerarlo también un espacio efímero, referido a la capacidad de transformación temporal que ejerce sobre él, un evento particular, temporal o excepcional, público o privado, en este caso el rodaje. Tras finalizar este, el espacio se transforma en cinematográfico, considerado este como el espacio presentado en la pantalla, es decir, la percepción espacial creada por el director a través de su manejo del medio cinematográfico.

En esta relación que guarda el cine con la arquitectura es importante la conexión del espacio arquitectónico con el movimiento. La arquitectura, tanto en el espacio arquitectónico como en el cinema-

tográfico, se pueden percibir estáticamente, transmitiendo una sola impresión unificada, o desde el movimiento, donde se recibe una serie de impresiones sucesivas y permite un mayor entendimiento. La única diferencia es que en el espacio cinematográfico la percepción de la arquitectura desde el movimiento está dirigida por el realizador. Este, a través de su cámara, es el que percibe y define el espacio, permitiendo arrastrar al espectador y hacerle partícipe emocionalmente en la acción y en el espacio en que esta se desarrolla.

En el discurso fílmico del espacio en el cine distinguimos la existencia de dos dispositivos —producción y consumo— capaces de generar espacios. En el dispositivo de producción, distingue dos espacios: el espacio prefílmico —todo lo que se ha hallado ante la cámara y ha impresionado la película, el espacio puesto en cuadro— y, el espacio de rodaje, fuera de cuadro, desde el que se filma el anterior, constituyéndolo formalmente. En cuanto al dispositivo de consumo, se puede considerar otros dos espacios: el espacio de la sala de cine, donde el espectador se sienta y, el espacio de la pantalla donde se proyecta materialmente la puesta en escena.

La puesta en escena, según la definición de Bettetini (1977: 48) consiste en «la organización de un espacio de representación». El paisaje, la escenografía y la arquitectura son esos espacios de representación, y tras ser filmados, cada uno de ellos se diferencia nítidamente del espacio de la realidad cotidiana: la pantalla de cine tienen la capacidad de transformarse en otros espacios, en otra realidad.

Con respecto al paisaje cinematográfico, este no constituye únicamente un género pictórico, ni es solo el modo en que una cultura contempla la naturaleza o una forma que utiliza una sociedad para organizar las relaciones entre naturaleza y cultura, sino que puede ser un vehículo que contribuye al desarrollo eficaz de la historia, y, además tiene la capacidad y el potencial de transformarse en una auténtica escenografía a tener en cuenta en un rodaje cinematográfico.

El cine se configura como el estadio último en la manera de convertir la naturaleza en un paisaje para la contemplación del observador. Una manera de ver que ya había sido entrenada con la contemplación de la pintura. No obstante, el cine dispone de un mayor grado de autonomía respecto a la pintura al ser capaz de generar un paisaje propio.

Las relaciones entre cine y el paisaje se consideran en un doble sentido: los elementos geográficos de un paisaje influyen en la producción cinematográfica y sus resultados, pero también la actividad cinematográfica influye en el paisaje. Conviene llamar la atención que mientras en el primer caso nos referimos a la etapa de producción, y en concreto del rodaje, en el segundo se trata de una consecuencia que tiene lugar tras la exhibición de la película ante el público.

Frente al concepto de paisaje que contempla la geografía, la definición del paisaje cinematográfico resulta muy distinta. Si en el primer caso la disciplina geográfica define al paisaje como la forma que adoptan los hechos en la superficie terrestre, percibidos visualmente y valorados estéticamente, en el caso del paisaje cinematográfico podemos considerarlo como el conjunto de escenas rodadas que representa, de una forma verosímil para el espectador, el contexto espacial en el que se desarrolla una historia cinematográfica.

El paisaje cinematográfico debe ser el adecuado para servir de escenario a la historia que se quiere contar. No tiene que ser el objeto del la película sino uno de los instrumentos en manos del realizador para alcanzarlo, es decir, uno de los elementos anteriores a la filmación y constituyente del espacio cinematográfico tras el rodaje.

Las imágenes cinematográficas no tienen por qué ser fieles reproductoras del espacio geográfico. La consideración ineludible del cine como un género artístico —aunque muy mercantilizado— supone un tratamiento del espacio que está lejos de los parámetros científicos y que se aproxima más a "una narración novelada con imágenes".

Con respecto a la escenografia del cine, esta comparte con la arquitectura la capacidad de generar espacios y, a pesar de sus es-

trecha relación, no están subordinadas la una a la otra. Se pueden establecer una serie de pautas diferenciadoras que consideran la escenografía como una disciplina autónoma, con un lenguaje y unos instrumentos completamente diferentes a los de la arquitectura, a pesar de que hay autores que consideran que la arquitectura y la escenografía no gozan aún de una acabada delimitación y/o definición estructural (Breyer, 2005: 395).

La construcción escenográfica es diferente a la de arquitectura, por su naturaleza transitoria y sus estructuras portantes. Así pues, se establece una diferencia entre la arquitectura y la escenografía que radica en el tiempo que dura lo construido. Esto no significa que una construcción por su permanencia en el tiempo, y por el método empleado para su construcción, pueda ser clasificada como arquitectura o como escenografía.

La escenografía cinematográfica tiene sus orígenes en la teatral y es capaz de generar espacios ficticios y efímeros donde se evocan ambientes en los cuales se desarrolla la acción suscrita a un texto cinematográfico.

La escenografía cinematográfica es dinámica respecto al espectador, a través de la cámara este se mueve dentro del decorado, orientado por la figura del realizador de la película, que es el responsable de planificar esos movimientos. En cambio, la teatral está pensada para que se vea de forma estática respecto al que la presencia.

Tanto en una escenografía como en otra, hemos de tener en cuenta la dualidad figura/espacio como un constituyente en la lectura de ambas escenografías. La representación aislada del primer componente —la figura— es una posibilidad de la escena teatral que comparte con el cine; mientras que la representación exclusiva del espacio es privilegio exclusivo del cine.

La escenografía teatral se construye teniendo en cuenta la presencia del espectador y del actor, ambos ubicados en distintos planos físicos, que permite separar lo real de lo imaginario. Esa distancia física es inexistente en el espectáculo cinematográfico, que ignora al espe-

ctador. No puede hacerse teatro sin la presencia de la figura humana, en cambio, el drama cinematográfico puede existir sin el intérprete.

En la escenografia cinematográfica, el director artístico es el responsable de concebir los espacios donde sucede la acción sugerida por un guión. En cambio, la arquitectura no está sujeta a un texto cinematográfico, sino a una serie de necesidades impuestas por un programa específico.

El escenógrafo o director artístico tiene tres formas fundamentales de trabajar. La primera consiste en hacer uso de la realidad existente y modificarla. En este caso, la escenografía adapta un espacio real. Segunda, crear un espacio real, un lugar que pueda existir en la realidad, y tercera, crear un espacio ficticio. El arquitecto también tiene varias formas de trabajar. Puede hacer uso de la realidad existente y construir una obra específica en un terreno determinado, generando su espacio correspondiente, como también puede reformar o rehabilitar las construcciones preexistentes. Incluso puede generar arquitecturas virtuales previas a la construcción de las mismas. Tanto en una forma de trabajar como en otra, se crea una realidad; real para el arquitecto, ficticia para el escenógrafo.

Con respecto a la arquitectura sobre la pantalla de cine, esta se tiende a relacionar con aquellos lugares donde se hallan los técnicos y los intérpretes. En las filmaciones más antiguas se hacían uso de las arquitecturas existentes formando parte del entorno para el que fueron proyectadas. Construcciones que han sido localizadas para ser filmadas y que, en ocasiones, tanto ellas como el lugar al que pertenecen se transforman por exigencias del relato. Pero no siempre eran sitios arquitectónicos: pues la filmación se podía hacer en paisajes naturales no intervenidos de ninguna manera por la acción humana.

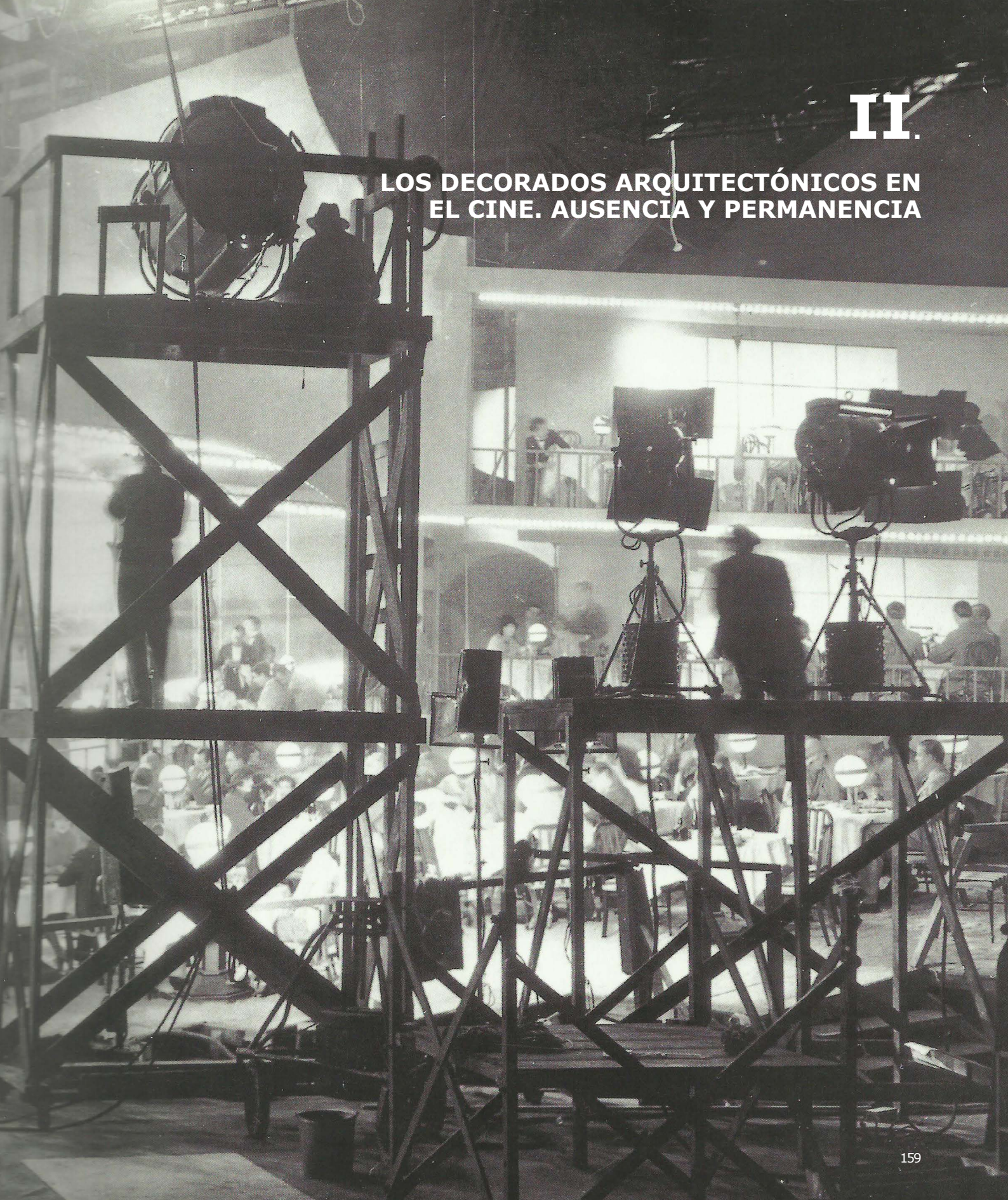
De un modo casi paralelo en el tiempo se desarrolló la idea de filmar todas las secuencias de un relato en el interior de un espacio artificial, construyendo decorados inspirados en las prácticas teatrales. Ambas arquitecturas —las ya existentes en el entorno y las construida ex profeso para el cine— son consideradas *arquitecturas* ci-

nematográficas por algunos autores (Neumann, 1996; Vidler, 1996; Ramírez, 1993), e independientemente de la finalidad para la que fueron construidas, pueden dominar visualmente el plano y adquirir un papel extraordinariamente relevante en la imagen y, en ocasiones, también en el argumento.

En estos decorados arquitectónicos se pueden adulterar y mezclar formas, texturas, estilos, colores y escalas. Lo único que se exige es funcionalidad, dramática y estética. Una película no tiene por qué ser una lección de historia ni un tratado artístico, es una representación, una ficción en forma de construcción plástica y narrativa.

La arquitectura construida única y exclusivamente para ser filmada —el decorado arquitectónico— no dispone de condiciones de habitabilidad, su función es psicológica, plástica, dramática, está al servicio de un determinado guión. Su misión es ser vista y penetrada por la cámara, actores, espectadores.

Todos y cada uno de estos elementos constitutivos del espacio cinematográfico están relacionados entre sí, interactúan entre ellos; hay paisajes con una marcada herencia teatral que actúan como auténticas escenografías, paisajes puramente arquitectónicos y arquitecturas que vienen al mundo con la necesidad ocasional de acompañarse de un paisaje para convertirse en escenografías y ser filmadas. La proyección en la pantalla de este espacio, junto a cada uno de estos elementos genera esa realidad cinematográfica mencionada líneas atrás. Un realidad breve, fugaz, efímera, como lo son cada uno de sus elementos cuando se imprimen en la pantalla.



II.

LOS DECORADOS ARQUITECTÓNICOS EN EL CINE. AUSENCIA Y PERMANENCIA

1. LA NECESIDAD DE CONSTRUIR EL CINE

En su estudio sobre el decorado arquitectónico en el cine, Jean-Pierre Berthome (2003) explica cómo durante los primeros años del siglo pasado se empezó a comprender que aquel era un elemento susceptible de seducir al público y asumir, así, su superioridad con respecto al teatro. André Bazin considera que:

> *El ser humano es sumamente importante en el cine. El drama en la pantalla puede existir sin autores. Una puerta que se cierra de golpe, una hoja al viento, las olas rompiendo en la orilla pueden intensificar el efecto dramático. Algunas piezas maestras utilizan al hombre simplemente como un accesorio, como un extra, o como contrapunto de la naturaleza o de la arquitectura, que es el verdadero personaje principal.* (1990: 65)

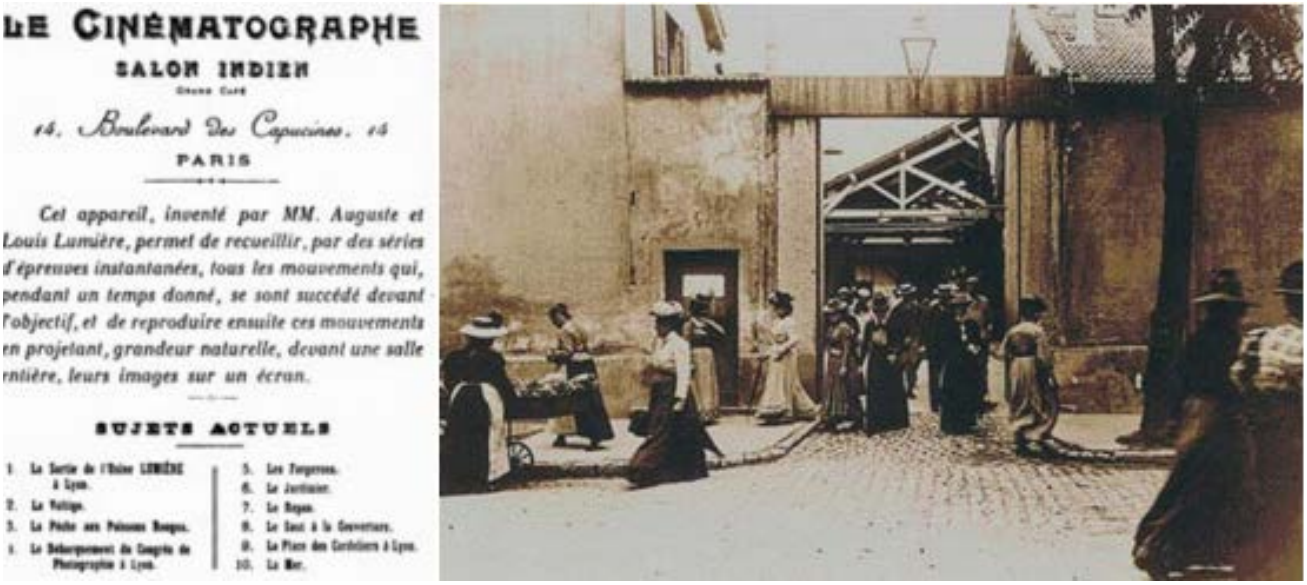


Fig. II.3

La arquitectura, a través de los decorados cinematográficos, pueden pasar a ocupar el primer plano, no tienen por qué ser simples receptáculos de acontecimientos humanos, sino que pueden entrar a formar parte de la acción narrativa de forma dinámica. El cineasta puede manejar la arquitectura de muchos modos. Una de la formas consiste en seleccionar una arquitectura ya existente y escenificar en ella la acción, una práctica que se remonta a los comienzos del cine.

Hasta 1903, aproximadamente, la gran mayoría de las películas se rodaban sobre lugares pintorescos o acontecimientos señalados. Los hermanos Lumière sacaban sus cámaras a la ciudad, a los parques, jardines y otros lugares públicos para filmar actividades cotidianas o acontecimientos del momento, como la famosa *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir* (La sortie des ouvries des usines Lumière à Lyon Monplaisir, 1895) (fig. II.3), filmada en el exterior de su propia fábrica o *El regador regado* (L' arroseur arrosé, 1895) rodada en un jardín. Por otro lado, dado que esta práctica nunca fue abandonada, directores como Victor Sjöström rodaron *Los proscritos* (Berg Ejvind och Hans hustru, 1918) en el esplendor de la campiña sueca, y al final de la Segunda Guerra Mundial, Roberto Rossellini rodó Alemania, año cero (*Germania, anno zero*, 1947) entre los escombros de Berlín. Si el cine avanzó hacia un mayor realismo escenográfico es, tal vez, porque los realizadores conside-

Fig. II.1. (pags. 158/159). Rodaje de *Amanecer* (Sunrise: A Song of Two Humans, F.W. Murnau, 1927).

Fig. II.2. (pags. 160/161). Construcción del estudio cinematográfico de Georges Méliès en 1897. Montreuil, París.

Fig. II.3. Programa de mano de las sesiones de los hermanos Lumière en el Salón Indio del Grand Café de París en 1895.

Fig. II.4

Fig. II.5

raron barato y oportuno rodar al aire libre ante paisajes y escenarios arquitectónicos preexistentes.

Por otro lado, el cineasta puede preferir construir los decorados con ayuda de escenógrafos y arquitectos. El inventor Thomas Alva Edison, en su faceta como director, comprendió que se podía ejercer un mayor control en el rodaje si se filmaba en un estudio, y para ello mandó construir el primer estudio cinematográfico, el *Black María*, donde con la ayuda de telones pintados, los actores de variedades —famosas figuras deportivas y celebridades— actuaban para una sola cámara fija (fig. II.4).

Otros cineastas como Georges Méliès, comenzaron su andadura en el cine filmando también las actividades cotidianas y la arquitectura presente en ellas, siguiendo así la estela de los Lumière. En 1897, este realizador creó también su propio estudio, que a diferencia del *Black María* de Edison, tenía las paredes de cristal, lo que le permitía utilizar durante el rodaje la luz procedente de todas las direcciones, como en un invernadero (fig. II.5). Este director también comenzó a construir sus propio decorados —la gran mayoría mediante telones pintados— para crear mundos de fantasía dentro de los cuales pudieran producirse sus transformaciones mágicas. De la simple filmación de un mago ejecutando un truco o dos en un decorado teatral

Fig. II.4. *Black Maria*, el primer estudio de cine construido por Thomas A. Edison en 1894. West Orange, New Jersey.

Fig. II.5. Georges Méliès, a la izquierda de la fotografía, pintando unos telones en el interior de su estudio en Montreuil, París.

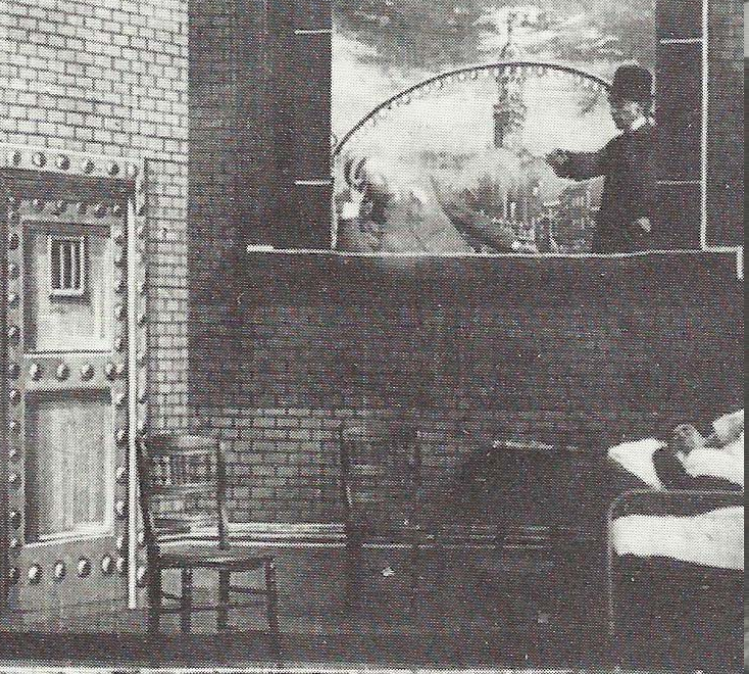


Fig. II.6 Fig. II.7

tradicional, Méliès pasó a filmar narraciones más largas, donde la arquitectura, a través de los telones pintados que construía, estaba cada vez más presente. Se convirtió para ello en el primer maestro de la técnica de la puesta en escena.

Aproximadamente hasta 1909, los decorados de las primeras películas europeas, sobre todo francesas, se parecían a los del teatro propiamente dicho. Había un telón de fondo pintado en sentido perpendicular a la cámara, detrás de los actores o en los laterales, en los que se pintaban molduras, cuadros, umbrales, mesas, sillas, incluso paisajes con edificios sugeridos con un escaso grado de realismo (fig. II.6). Un escenario elemental para que los actores se movieran en el, sin movimientos de cámara ni cambios bruscos de plano. Estos escenarios iban adquiriendo consistencia a medida que los argumentos de las películas se complicaban y reclamaban nuevos ambientes. A todo esto hay que añadir que el público y la crítica especializada mostraban reticencias con respecto a los decorados pintados y demandaban un realismo mayor.

Durante los mismos años en que aparecieron estas muestras de insatisfacción, los realizadores estaban empezando a alterar el diseño de los decorados de varias formas importantes. Los telones pintados se adhirieron a frágiles estructuras de madera, cada vez más sólidas, a las que se empezaron a adosar elementos tridimensionales,

Fig. II.6. Telones con puertas, ventanas y ladrillos pintados que aportan un escaso realismo en *The Unwritten Law: A Thrilling Drama based of the Thaw-White Tragedy* (c.1907).

Fig. II.7. Telones pintados con elementos tridimensionales (silla, mesa, puerta, reloj, etc) para aportar veracidad en *A Daughter of Dixie* (1911).

como chimeneas o muebles (fig.II.7). No satisfechos con la veracidad aportada por estos decorados, sin olvidar los motivos económicos, algunos realizadores optarían por rodar en exteriores, sin telones, aprovechado así los escenarios arquitectónicos ya existentes.

La falta de escenarios acordes a determinadas guiones, a principios de los años diez del siglo XX, dió lugar al rodaje de historias con los telones pintados construidos en el exterior, por lo que a través de las ventanas de estos decorados se veía la arquitectura preexistente en vez de superficies pintadas. Todos estos recursos dieron una mayor sensación de profundidad y algunos de ellos también contribuyeron a desplazar el espacio escénico hacia la cámara (figs. II.8/II.9).

Y es, bajo esta circunstancia, cuando surgen en Europa los primeros movimientos creativos dirigidos hacia una serie de reconstrucciones históricas que utilizaban la coartada de la antigüedad a fin de captar el gusto del público por la violencia y el erotismo. Esto permitió a la cinematografía italiana tomar el relevo a Francia en la hegemonía del mercado cinematográfico. Italia despertó a los fantasmas de su pasado para forjar con emperadores y generales gloriosos como protagonistas el cine de gran espectáculo.

En torno al nacimiento de las películas de género histórico surgen especulaciones tales como la conquista para el cine de los decorados tridimensionales, que trajo aparejada la liberalización del modo de actuar del intérprete; la coexistencia temporal con manifestaciones cinematográficas antitéticas, en su concepción de la tradición y la modernidad, como el cine futurista, o de unos dramas mundanos que renuncian al oropel de las epopeyas épicas antecediendo en alguna medida al venidero cine neorrealista.

La fábula histórica imponía la necesidad de articular y construir espacios delante de la cámara. El material prefílmico —lo que existe de manera efectiva delante de la cámara— no era ya manipulado o tergiversado por la selección del encuadre o la elección de una localización concreta: debía ser ideado y construido expresamente para la historia. Y no es éste, *construido,* una palabra carente de significado, porque ésta es la fundamental aportación del género histórico de los

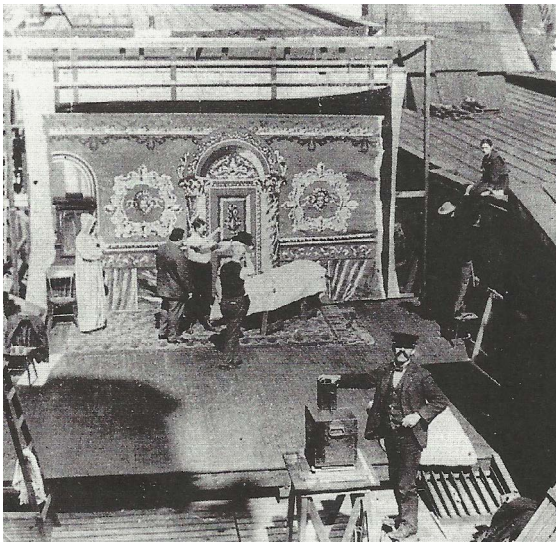


Fig. II.8

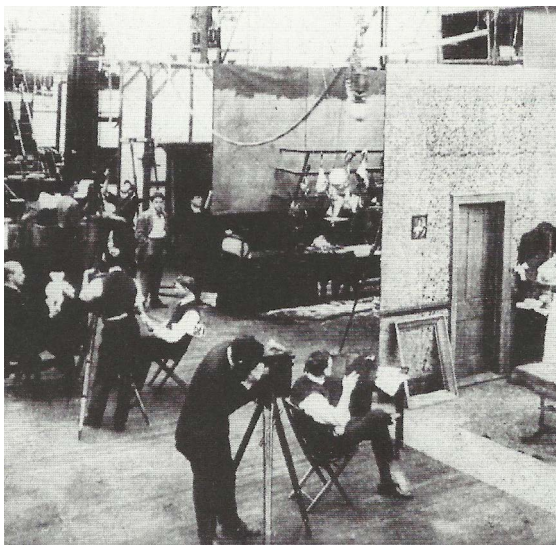


Fig. II.9

Fig. II.8. Construcción de telones pintados en el exterior para aprovechar el entorno y la luz solar, 1913.

Fig. II.9. Rodaje en cadena donde se aprecian los telones pintados con elementos tridimensionales como puertas o ventanas, 1915.

Fig. II.10

pioneros italianos. Ellos son, durante los primeros años de la primera década del siglo XX, los primeros en edificar verdaderas estructuras tridimensionales para una película determinada, desvinculando así el espacio fílmico, por primera vez, de la tutela teatral de los elementos bidimensionales del cubo escénico pintados en *trampantojo —trompe l'oeil—* de ilusión perspectiva.

En un país como Italia, donde la tradición operística era muy fuerte, no resultaba extraño que los constructores cinematográficos intentaran rivalizar con los decorados colosales de La Scala. El impacto en América de la película *Cabiria* (Cabiria. *Visione storica del terzo secolo a.C.,* Giovanni Pastrone, 1914) fue considerable (fig. II.10). Las enormes arquitectura efímeras construidas en Turín, se combinaron con la filmación en paisajes y otros lugares naturales, tal y como se haría en otras producciones norteamericanas más adelante.

Ya no se trataba de adornar con revestimientos y accesorios un entorno estructural predefinido —el escenario— para adecuarlo lo mejor posible a la representación operística, cómica, bufa o dramática: la ficción fílmica permitía y pedía *estructuras* desligadas del espacio de representación institucionalizado. Durante estas fechas se produce la disociación entre el espacio de filmación y el de visionado fílmico. Mientras el espacio en el que se proyectan las películas evoluciona desde la barraca hacia los teatros, o recintos cerrados que repiten la relación especial que se da en el teatro entre público y representación, el espacio destinado a la filmación escapa de los tríp-

Fig. II.10. El impacto de los decorados de *Cabiria*, sobre todo el templo de Moloch, provocó un fuerte impacto en la cinematografía norteamericana.

ticos semiplegados que configuran el cubo escénico y se lanza hacia la conquista de estructuras autónomas; estructuras que responden a las exigencias temáticas y compositivas de cada película, secuencia o, en algunos casos, de cada plano.

No fue fácil para este país, formado en la tradición de la *perspectiva artificiallis* —como método inequívoco y único de mímesis de la tridimensión en el plano pictórico—, sustraerse a esta convención perfeccionada durante centenares de años en los lienzos y descubrir que el espacio fílmico, presentado al espectador en una pantalla bidimensional podía, no obstante, arropar mejor el discurso, la trama y la estética del filme si se construía tridimensionalmente.

Al margen de la riqueza iconográfica de la cultura italiana, los factores responsables de este descubrimiento de la tridimensión fueron la habilidad de los artesanos de la *escultura decorativa* familiarizados con las técnicas de moldeo y vaciado, la adopción en las jerarquías del trabajo fílmico de las sólidas *estructuras gremiales* gestadas en el Renacimiento y la irrupción de los arquitectos, relevando a los decoradores teatrales e implantando sus técnicas constructivas de armazón de madera y sólidos recubrimientos. Conjunción de factores que fue capaz de crear marcos fingidos que no difieren técnicamente en lo sustantivo de las construcciones de las epopeyas de Cecil B. DeMille —*Los diez mandamientos* (The Ten Commandments, 1923); *Rey de reyes* (The King of Kings, 1927); *Cleopatra* (1934), entre otras—, y otros perpetuadores posteriores del filme de gran espectáculo. Como dice Barsacq (1985: 34): "Estos decorados podrían haber sido concebidos para las superproducciones antiguas que se realizan hoy, y datan de 1913".

A partir de aquí, una concepción del cine como *arte*, más madura y elaborada, iba fraguando por toda Europa con fuerza creciente en la mente de los cineastas. Nos referimos a la idea de cine como un *arte total* de naturaleza arquitectónica, pictórica, visual. Esto exigía un control absoluto de los elementos que debían filmarse, eliminando el azar y las incongruencias ofrecidas por la realidad. Ese ideal solo puede alcanzarse cuando toda la película se elabora cuidadosamente en el estudio.

2. *ARQUITECTURAS* AUSENTES CON PERSONALIDAD PROPIA EN EL CINE DE EUROPA

Esta idea de concebir el cine como *arte* empezó a provocar que muchos de los decorados arquitectónicos que se construían para este tipo de películas *artísticas*, se construyeran única y exclusivamente para ellas, alcanzando así un simbolismo sin precedentes. Quizás los casos más fascinantes para los que el término arquitectura cinematográfica es más adecuado, son aquellos en los que la arquitectura es creada para una película determinada, y existe solo por y a través del filme, llegando a trascender para reflejar el debate arquitectónico y contribuir a él (Neumann, 1999: 8). Ramírez (1993: II) considera que los edificios que se han diseñado para representar papeles concretos en películas determinadas son psicológica y emocionalmente la única arquitectura verdaderamente funcional.

Fig. II.12

Fig. II.13

Es en la República de Weimar, en el año 1919, donde se inicia la tendencia de atribuir una función principal a los decorados arquitectónicos presentes en las películas. En el periodo de entreguerras, con la frustración generada por su derrota tanto física como moral, la cinematografía alemana se convierte en el espejo idóneo para proyectar la angustia social. Ahí se empieza a gestar el caldo de cultivo de lo que se denominará *la edad dorada del cine alemán*. En dicho marco, esta industria produjo filmes en los que la arquitectura tenía la oportunidad de expresarse, permitiendo a los diseñadores alemanes considerar los decorados como autenticas arquitecturas que facilitaban su exploración en tres dimensiones. Una de esas películas es *El gabinete del doctor Caligari* (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) , una metáfora propensa a lo trágico y demoniaco de la conciencia colectiva, donde se refleja la constante amenaza y la angustia psicológica del pueblo alemán que se dirige hacia el (t)error del nazismo (fig. II.12/II.13).

Fig. II.11. Estudio cinematográfico de Georges Méliès en 1898. Montreuil, París.

Fig. II.12. Cartel promocional de *El gabinete del doctor Caligari* (1920).

Fig. II.13. Escena de *El gabinete del doctor Caligari* donde se pueden apreciar las líneas diagonales, la geometría irregular y las perspectivas imposibles.

El filme, considerado uno de los mayores referentes del cine expresionista alemán, comparte protagonismo con otras películas del mismo movimiento, como *El Golem* (Der Golem, wie er in die Welt kam, Paul Wegener, 1920), cuyos decorados, obra del arquitecto Hans Poelzig, conformaron hasta el último detalle una ciudad completa que recordaba a los decorados de *El gabinete del doctor Caligari*, aunque menos descriptivos y con un espacio más tridimensional; o *Fausto* (Faust, eine deutsche Volkssage, F.W. Murnau, 1926), con sus

arquitecturas no construidas en su totalidad, sino fragmentadas para que el público viera solo lo que la cámara captaba. Un concepto con un interés evidentemente financiero además de estético, ya que se pensaba en el decorado desde el punto de vista de la imagen.

No obstante, la película donde el expresionismo alemán llega a su momento culmen sería *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927). Ambientada en una ciudad futurista cuya arquitectura se inserta de manera majestuosa en el filme, sus decorados sombríos y opresivos beberían de edificios con claras referencias, entre otras, al art decó de los rascacielos de Nueva York, así como de la obra del arquitecto Bruno Taut, según reconoce el propio director (Töteberg, 2006: 48).

El gabinete del doctor Caligari reveló la fuerza de los decorados y *Metrópolis* los descubrió como recursos fundamentales dentro de la narración, ya que los adecuaba perfectamente a ella, aprovechando la tradición y la vanguardia, con la vista puesta en la expresividad (Hernández Ruiz, 1990: 40).

El hecho de atribuir funciones a los decorados a la vez que se empleaban como foco de experimentación no fue solo propiedad de la cinematografía alemana. Se aprecia también en el ya mencionado cine italiano a través de las megaconstrucciones de *Cabiria* (Cabiria. *Visione storica del terzo secolo a.C.,* Giovanni Pastrone, 1914) o los decorados futuristas de *Thais* (Perfido incanto, Anton Giulio Bragalia, 1917); y en el ruso con el filme *Aelita* (Aelita: Queen of Mars, Yakov Protazanov, 1924). También en el británico con *La vida futura* (Things to come, William Cameron Menzies, 1936) y en el cine francés, en películas como *La caída de la casa Usher* (La chute de la maison Usher, Jean Epstein, 1928) o *La inhumana* (L'inhumaine, Marcel L'Herbier, 1924).

A continuación estudiaremos aquellos decorados de cine que tras finalizar el rodaje se ausentaron, nunca más volvieron a ser utilizados en otros filmes. *Arquitecturas* ausentes con personalidad propia, construidos única y exclusivamente para una determinada historia. Las películas que albergan estas *arquitecturas* de cine fueron realizadas entre los primeros años de la segunda década del siglo XX y

Fig. II.14

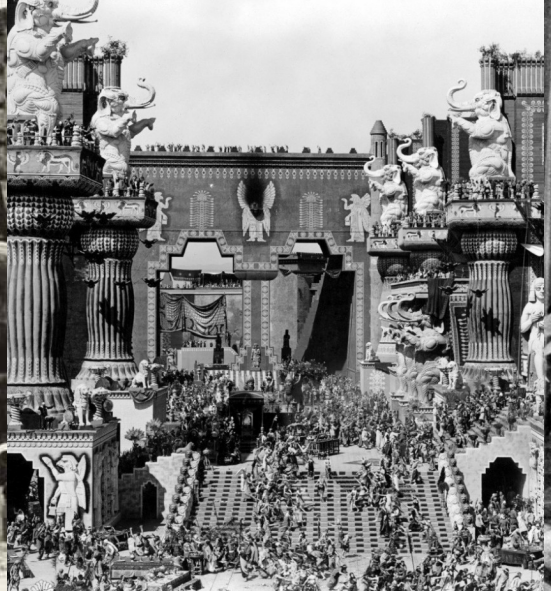


Fig. II.15

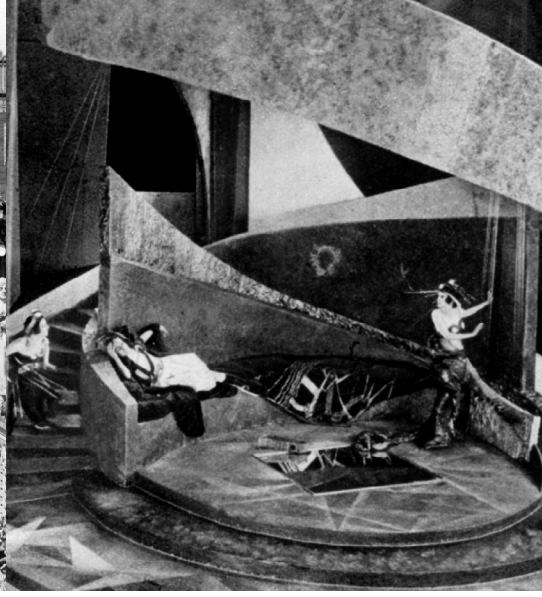


Fig. II.16

los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial. En este periodo hubieron muchas películas cuyos decorados arquitectónicos las han convertido en la única razón de su existencia, decorados que pueden ser perfectamente objeto de estudio en esta investigación. No obstante consideramos estas seis películas por los siguientes motivos:

Cabiria es la primera película donde se construye el primer gran decorado tridimensional, permitiendo el acceso a los intérpretes y definiendo así el espacio cinematográfico (fig. II.14). Anteriores a esta película se rodaron otras con decorados tridimensionales, pero eran meros fondos teatrales con el único objetivo de contextualizar la historia. A continuación estudiaremos los decorados de *Intolerancia* (Intolerance: Love´s Struggle Throughout the Ages, D.W. Griffith, 1916), considerada la respuesta de Hollywood al colosalismo italiano de *Cabiria* (fig. II.15). Sendos filmes con decorados tridimensionales de proporciones desmesuradas capaces de restar presencia a los protagonistas.

Las siguientes tres películas corresponden cada una de ellas a los distintos focos donde se desarrollaron movimientos artísticos de vanguardia; la rusa *Aelita,* donde recurrieron a las corrientes artísticos de la vanguardia rusa para dar forma a un planeta rojo a partir de unos decorados sobrios y austeros, pero capaces de transmitir el espíritu ruso del momento (fig. II.16); la francesa *La inhumana*, el arquitecto Robert Mallet-Stevens junto a artistas de la talla de Fernand Léger o Alberto Cavalcanti, entre otros, diseñó a escala real unos

Fig. II.14. El templo de Moloch en *Cabiria* (1914).

Fig. II.15. El patio babilónico de *Intolerancia* (1916).

Fig. II.16. Las estancias del planeta rojo en *Aelita* (1924).

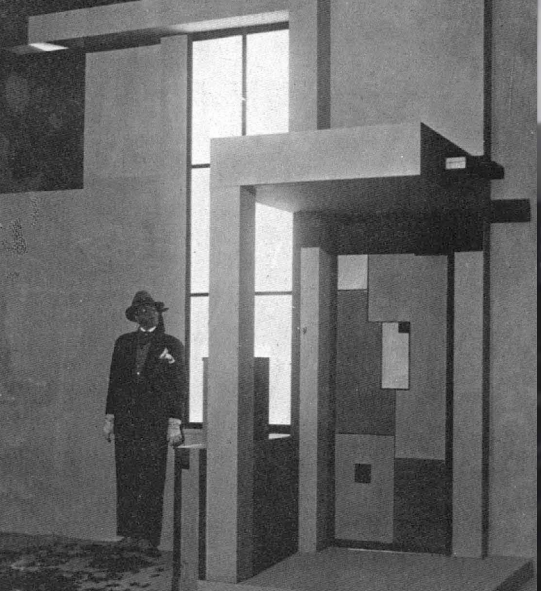


Fig. II.17

Fig. II.18

Fig. II.19

decorados compuestos de volúmenes prismáticos intersectados, totalmente estilizados, con influencias procedentes del neoplasticismo y de la Bauhaus, que sirvieron para asimilar su potencial formalista (fig. II.17); y la alemana y ya aludida *Metrópolis*, cuyos decorados arquitectónicos reprodujeron la imagen de una ciudad distópica, pero íntimamente relacionada con los proyectos utópicos de los arquitectos vanguardistas del momento, y, además, abordaron los temas clave de la sociedad: progreso, tecnología, fe y lucha de clases (fig. II.18).

La última película, *La vida futura*, nos presenta unas *arquitecturas* que fueron considerados un alegato a la tecnología y al progreso con el urbanismo y la ciudad como telón de fondo. Este filme futurista, un ejemplo de la filosofía de los años treinta, inició la imaginación en la arquitectura que representa la utopía y es el punto de inflexión donde el cine ya no es un medio para la investigación, sino un recurso para predecir la arquitectura (fig. II.19).

Hemos de indicar que la mente del arquitecto está presente en cada una de estas películas, bien como autor de los decorados, bien a través de la influencia que han generado determinadas obras de arquitectura en el proceso de diseño. En el trascurso del estudio de los decorados arquitectónicos de estos filmes detectaremos las influencias artísticas y arquitectónicas que recibieron y utilizaron para su proceso de diseño, la repercusión que generaron en la posterior producción arquitectónica y el destino de cada uno de ellos.

Fig. II.17. La vivienda del ingeniero en *La inhumana* (1924).

Fig. II.18. La ciudad de los dirigentes en *Metrópolis* (1927).

Fig. II.19. La ciudad del futuro en *La vida futura* (1936).

2.1
EL COLOSALISMO EN LAS CONSTRUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS

Cabiria (Cabiria. Visione storica del terzo secolo a.C., 1914)

Intolerancia (Intolerance. Love's Struggle Throughout the Ages, 1916)

CABIRIA

Cabiria. Visione storica del terzo secolo a.C.
1914

Director: Giovanni Pastrone. *Guión*: Gabriele D'Annunzio, Giovanni Pastrone y Emilio Salgari (Libro: Tito Livio). *Fotografía*: Augusto Battagliotti, Eugenio Bava, Natale Chiusano, Segundo de Chomón, Carlo Franzeri y Giovanni Tomatis. *Música*: Manlio Mazza. *Reparto*: Lidia Quaranta, Italia Almirante Manzini, Umberto Mozzato, Bartolomeo Pagano, Carolina Catena, Vitale De Stefano. *Productora*: Itala Film. *Duración*: 126'. B/N. Muda. Italia.

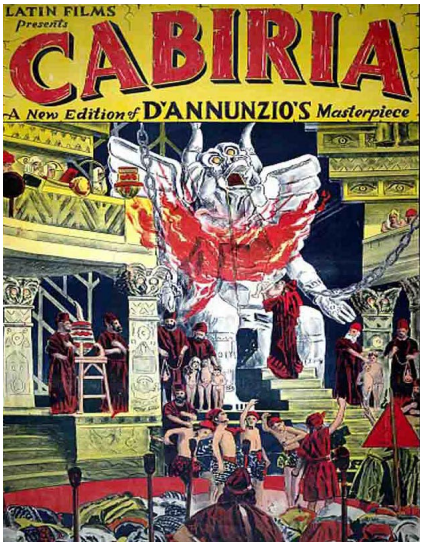


Fig. II.21

EL CINE ITALIANO ANTES DE LA GRAN GUERRA

Más allá de algunas referencias testimoniales, la producción cinematográfica italiana se estrena en 1905, cuando el inventor y pionero del cine italiano Filoteo Alberini produce *La toma de Roma (La presa de Roma),* en conmemoración del 35º aniversario de la acción que supuso la culminación del proceso de unificación de Italia. A pesar del retraso de diez años respecto al cine francés, la industria del cine italiano había copiado sus métodos e incluso contratado masivamente personal francés, ahorrándose así el período de aprendizaje y adquiriendo rápidamente una sólida experiencia que permitió asentarla y que surgieran las primeras productoras, como la *Ambrosio Film*, la *Itala Film* o la *Cines*. De hecho, hasta el estallido de la Primera Guerra Mundial, Italia llegó a ser la mayor productora del momento (ocupando durante algunos años el lugar que después ha monopolizado Hollywood), conquistando todos los mercados y todos los públicos.

Uno de los géneros en los que el cine italiano se centró pronto es el histórico, ya fuera sobre el *Risorgimento* (la citada unificación italiana en el siglo XIX), reproduciendo los héroes y las gestas de la historia nacional, o bien sobre la Roma clásica como referente inequívoco de esplendor. Destacándose de la moda promovida en Francia por la corriente del *Film d'art*[74], se abandonaron los postulados teatrales para dignificar al cine como arte autónomo, ahondando en la tridi-

74. El *Film d'art* fue una corriente cinematográfica creada por un grupo de actores de comedia que buscaban atraer al público burgués y aristócrata que hasta entonces desdeñaba el cine por considerarlo un espectáculo popular. Su idea era crear un cine histórico y literario y utilizaron para ello directores, actores y escenógrafos de teatro. Las películas de esta corriente eran poco originales, teatrales y estereotipadas. Sin embargo, fueron las primeras superproducciones que llegaron a durar más de dos horas. Más tarde el cine norteamericano usó algunos métodos de esta corriente. Esta corriente comenzó en Francia en 1908 con, entre otros, el estreno en París de *El asesinato del duque de Guisa* (L'assassinat du duc de Guise, André Calmettes y Charles Le Bargy). Este grupo se denominó Sociedad Productora de *Film d'art* y la formaron un grupo de banqueros y los hermanos Lafitté. Fue un freno abrupto en la evolución del lenguaje cinematográfico pero se hizo para superar la crisis de público

Fig. II.20.(izquierda). Estatua del dios Moloch en el interior de su templo. Tras el rodaje se utilizó para producciones semejantes.

Fig. II.21. Cartel promocional de *Cabiria*.

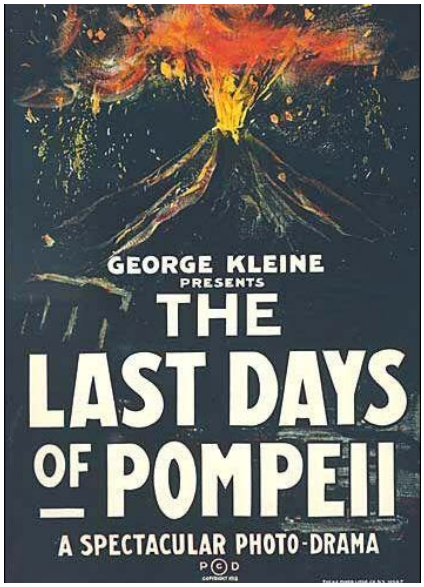


Fig. II.22

Fig. II.23

Fig. II.22. Cartel promocional de *Los últimos días de Pompeya* (1913).

Fig. II.23. Cartel promocional de *Marco Antonio y Cleopatra* (1913).

mensionalidad del decorado (frente a la tendencia de bidimensionalidad precedente), además de un mayor cuidado plástico de los volúmenes arquitectónicos, una menor exageración interpretativa de los actores, una cámara capaz de moverse y un especial esmero en la composición de los encuadres. Se realizaron colosales y fastuosas recreaciones históricas, ambiciosas producciones que protagonizaron una carrera por superar en monumentalidad de decorados, número de figurantes, longitud de metraje y presupuesto a las películas precedentes.

Las primeras representaciones de la antigüedad clásica en el cine italiano nos dejan títulos importantes como *Los últimos días de Pompeya* (Gli ultimi giorni di Pompei, 1908) o *Nerón* (Nerone, 1909) dirigidas por Luigi Maggi; *Mesalina* (Messalina, 1910) de Enrico Guazzoni, *Catilina* (1910) y una nueva versión de *Los últimos días de Pompeya* (Gli ultimi giorni di Pompei, 1913), de Mario Caserini y Eleuterio Rodolfi; *Espartaco* (Spartaco, il gladiatore della Tracia, 1913), de Giovanni Enrico Vidali; y un amplio abanico de obras del prolífico director Enrico Guazzoni, como *Agrippina* (1910), Bruto (Brutus, 1910), *Quo vadis?* (1912), *Marcantonio e Cleopatra (*1913) o *Cayo Julio César* (Caio Giulio Cesare,1914).

En esta coyuntura, otro director como Giovanni Pastrone comienza su actividad como cineasta, adaptando los roles de actor, guionista y productor —llegó a ser administrador o codirector de la productora Itala Film en 1908—, pero sobre todo como director. Su labor tras las cámaras en el género histórico comenzó pronto, con *Giulio Cesare* o *Brutus* (1909) y *La caída de Troya* (La caduta di Troia, 1911), pero el título por el que pasaría a la posteridad es *Cabiria*.

CABIRIA KOLOSSAL

El 18 de Abril de 1914 en Turín, en el teatro *Vittorio Emmanuelle*, se estrenó *Cabiria* (figs. II.24/II.25), modelo esencial del *kolossal* cinematográfico, de película que logra una síntesis nueva y potencialmente perversa entre capital y espectáculo. Esta película es también la primera que recurre sistemáticamente a la simulación y a la men-

tira para llevar adelante formas de autopromoción y de publicidad más radicales e incisivas. El motivo no es otro que intentar buscar una mayor repercusión mediática y mayores beneficios, pero también intentando dotarla de una magnificencia artística que la alejara del pionero sentido de entretenimiento para las clases populares que poseía el cine desde su nacimiento. Y todo ello para hacer que el filme fuera apreciado también como un hecho artístico y con suficiente calidad y aliciente para las clases pudientes, acostumbradas a vertientes artísticas más refinadas como la literatura o la ópera.

Fig. II.24

Para ello, Giovanni Pastrone —realmente productor, escenógrafo, guionista y director del filme— adoptó, como en otras ocasiones, el seudónimo de Piero Fosco, para así restar importancia y apostar por el producto y por sus posibilidades de éxito en detrimento de su propia autoría. Se procedió así a designar como autor a Gabriele D'Annunzio considerado como la personalidad intelectual y artística más importante de Italia a finales del siglo XIX y principios del XX. D'Annunzio, a pesar de participar solamente en la redacción de los diálogos (intertítulos) y los nombres de los personajes, fue presentado también como autor del argumento, de la escenografía e incluso de la complicada puesta en escena.

Fig. II.25

El propio escritor se dejó llevar por esta operación, declarando que se había ocupado personalmente de todos los detalles y que la película era un proyecto que arrastraba bastantes años. De hecho, aunque el mismo declaraba que la película no era una mera reproducción de hechos históricos, y que la trama se apoyaba en la historia, pero con muchos hechos extraordinarios, para Ruiz Álvarez (2000: 123) una de sus aportaciones más reseñables fue el subtítulo, *Visione storica del terzo secolo a.C (Visión histórica del tercer siglo a.C),* otro paso más en ese afán de acercar el cine a una disciplina más prestigiosa.)

Fig. II.26

Esta *visión histórica* toma como contexto la Segunda Guerra Púnica (218-201 a.C.), conflicto que enfrentó a Roma y Cartago por conseguir la supremacía política y comercial en el Mediterráneo. Las fuentes principales sobre este contexto hay que buscarlas en la antigüedad grecorromana, empezando por el historiador griego Polibio, del siglo II a.C., cuyas *Istoriai* (Historias) narran hechos de los siglos

Fig. II.24. Fotograma de los créditos en el comienzo de la película.

Fig. II.25. Sala del teatro *Vittorio Emmanuelle* que albergó el estreno de *Cabiria*.

Fig. II.26. Giovanni Pastrone en 1915.

III y II a.C. en el Mediterráneo, incluyendo los conflictos entre romanos y cartagineses. Pero también destaca el historiador romano Tito Livio, concretamente su obra *Ab Vrbe condita*, de la que los libros 21-30 están dedicados a este conflicto concreto.

El guión de *Cabiria*, obra de Pastrone, entronca con estas fuentes a través del relato *Cartagine in fiamme* (1908) de Emilio Salgari, aunque también se pueden apuntar ciertas influencias puntuales de paradigmáticas novelas históricas del siglo XIX como *Los últimos días de Pompeya* (Edward Bulwer-Lytton, 1834), *Salambó* (Gustave Flaubert, 1862) o *Quo Vadis* (Henryk Sienkiewicz, 1895).

La película se centra en Cabiria, una niña de la nobleza romana que junto a su nodriza escapan al mar tras la erupción del Etna. Apresadas por piratas fenicios y vendidas en el mercado de Cartago, Cabiria es entregada en sacrifico al dios Moloch, pero tras una serie de peripecias es liberada a la vez que Cartago es derrotada por Roma.

EL COLOSALISMO ESCÉNICO

El cine italiano histórico ya había conocido estructuras y modelos de escenografía no poco elaboradas —en *La caída de Troya* (La caduta di Troia, Giovanni Pastrone, 1911), *El infierno* (L' inferno, Francesco Bertolini y Adolfo Padovan, 1911), *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912) y *Los últimos días de Pompeya* (Glí ultimi giorni di Pompei, Mario Caserini y Eleuterio Rodolfi, 1913)—. Pero se trataba generalmente de estructuras que constituían el fondo ante el cual se desarrollaba la acción representada, un escenario dotado quizás de calidad decorativa, pero falto de una auténtica efectividad en términos espaciales, no permitía el acceso del intérprete al interior de este.

Cabiria es la culminación de un proceso constatado en los inicios del cine italiano en el que los decorados se convierten también en el espacio dinámico donde los personajes actúan y la cámara tiene mayor libertad de movimiento. Es decir, la escenografía se convierte no sólo en un elemento principal y funcional de atracción espectacular, o un vehículo de credibilidad de la diégesis, sino en una componente

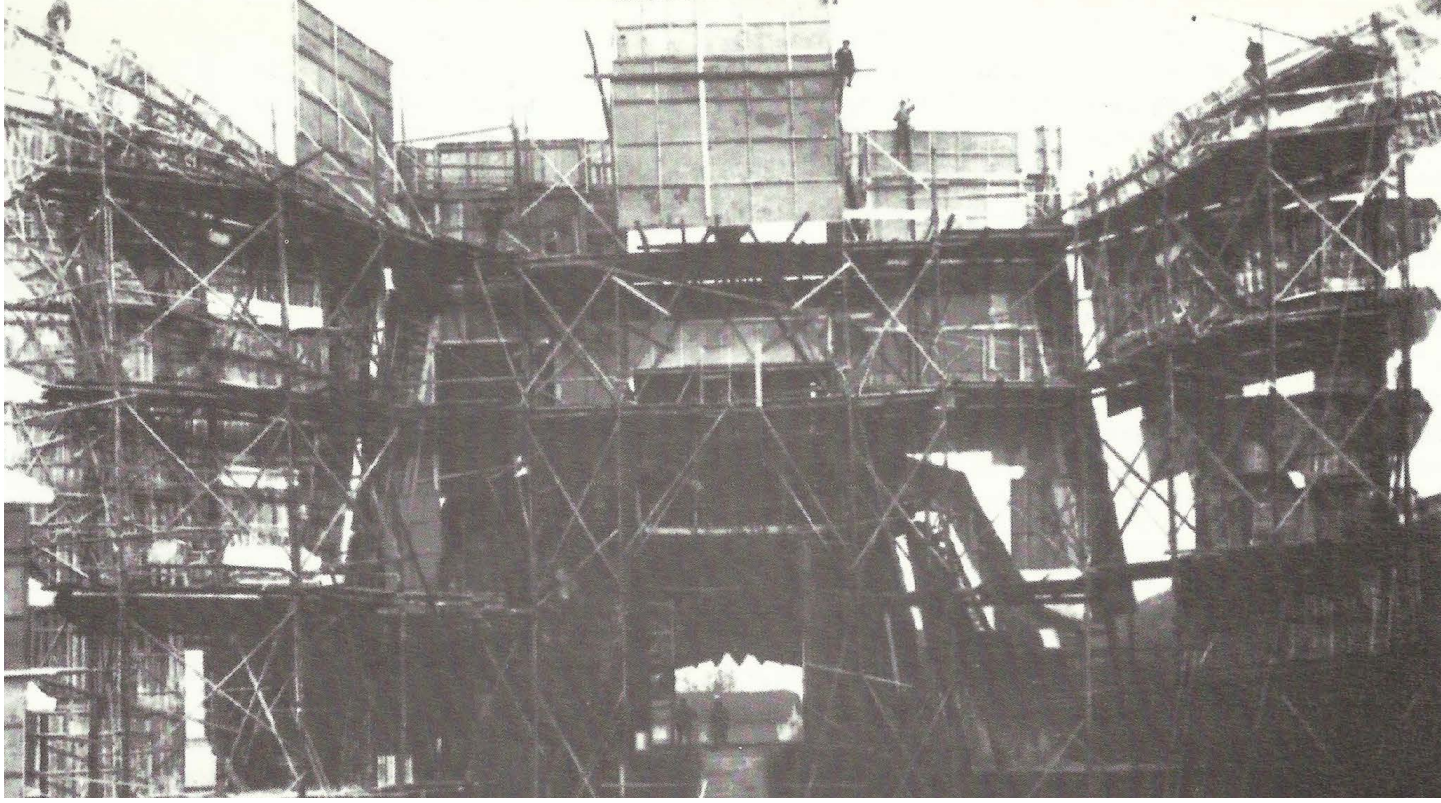


Fig. II.27

esencial en el proceso de formalización del material de la película que constituye el cine como lenguaje autónomo y como posibilidad de arte. La absoluta recalificación formal de la escenografía y su interpretación en clave abiertamente arquitectónica, convierten a *Cabiria* en una película que anticipa las exquisitas operaciones de composición visual compleja, basadas en la función esencial de la arquitectura, que caracterizan, por ejemplo, el cine de Fritz Lang, y que trataremos más adelante.

Para ello, se necesitaban estructuras más reales, creándose gigantescas arquitecturas auténticamente construidas, y no los típicos telones usados por Georges Méliès o el ya mencionado *Film d'art* (fig. II. 27). El escenógrafo y pintor Camillo Innocenti[75] y el arquitecto Luigi Borgnono[76] diseñaron los decorados a tamaño natural, con enormes armazones de madera sobre los que se colocaban paneles de *estaf*[77] para simular las calidades, constituyendo así cuerpos más basados en la carpintería que en la arquitectura, estructuras que no tenían que ser habitables, sólidas y monumentales, sino sólo parecerlo. Los decorados construidos en Turín acapararon gran parte del rodaje, aunque se recurrió también a exteriores en Sicilia, los Alpes o el desierto de Túnez.

75. Giovanni Pastrone quiso que un pintor como Camillo Innocenti, por su intensa relación con la arquitectura y la escenografía, ayudara al arquitecto Luigi Borgnono en el diseño de las construcciones para la película. Innocenti empezó los estudios de arquitectura en la Academia de Bellas Artes de Roma motivado por su familia —su padre y abuelo fueron arquitectos— pero finalmente los abandonó para dedicarse a la pintura y a los trabajos ocasionales de escenografía teatral.

76. Luigi Borgnono, además de encargarse del proceso de diseño de las construcciones de la película, ayudado por Camilo Innocenti, su función principal fue el control de la ejecución de las mismas.

77. Tejido de arpillera solidificado con escayola.

Fig. II.27. Construcción del decorado del Templo de Moloch con madera, cartón piedra y escayola.

Fig. II.28

Fig. II.29

Figs II.28/II.29. Clasicismo y sobriedad en la *arquitectura* romana de la casa de Batto.

La reconstrucción del mundo antiguo que comporta *Cabiria* parece en general bien documentada, marcando siempre la dicotomía entre lo romano y lo cartaginés. La arquitectura romana presenta una gran sobriedad y un marcado clasicismo, con espacios abiertos y mucha claridad, siendo el único ejemplo la casa de Batto, con material de tonos claros (imitando al mármol), y una arquitectura claramente adintelada, centrada en el gran patio que aporta luz al conjunto (figs. II.28/II.29). También podrían considerarse clásicas las estancias de Arquímedes, aunque son mucho más austeras. En cuanto a la decoración, también domina la mesura y la sobriedad, con más motivos arquitectónicos que plásticos, aunque éstos también están representados por algunas pinturas florales muy sutiles, mientras que la casa de Arquímedes está desprovista de cualquier decoración.

Con respecto al mundo cartaginés, este se replantea a través de una metódica integración dialéctica entre los restos arqueológicos de la civilización púnica y las exigencias de una escritura espectacular de imágenes. Bien es cierto que Pastrone y sus colaboradores (Camillo Innocenti sobre todo) se aprovechan de las indicaciones y de las sugerencias visuales propuestas, sea por un precioso volumen de antigüedades aconsejado por D'Annunzio *—Répertoi re des antiquitées greques et romaines—,* sea de la gran exposición del Louvre sobre el

Fig. II.30

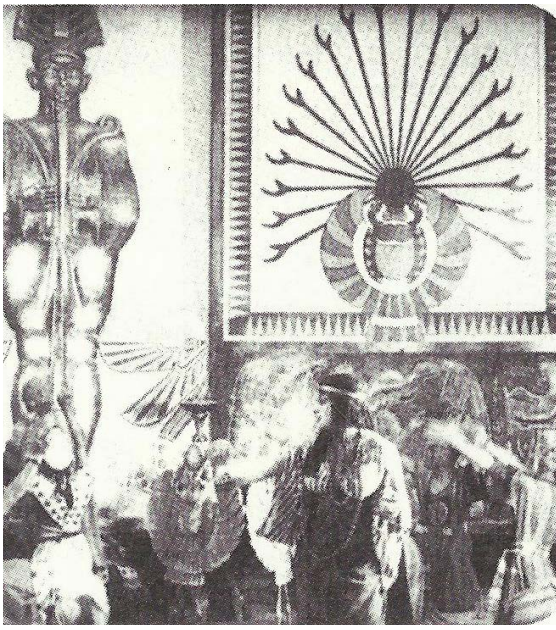


Fig. II.31

arte cartaginés organizada en 1912. No obstante, Pastrone elabora una arquitectura fantástica que, sin borrar los modelos reconstruidos por la arqueología, los supera en una visión más compleja, funcional a nuevas exigencias de construcción del espacio (fílmico), de redefinición de lo visible (cinematográfico) y de fluidificación de la fascinación (espectacular).

Por lo tanto, el arte cartaginés que esta película nos muestra se define en primer lugar por una arquitectura exótica, recargada, desmesurada, incluso monstruosa y amenazadora, con espacios casi siempre cerrados y agobiantes, en los que hay una gran mezcla de estilos, desde el lógico fenicio-púnico (al menos el que se conocía hasta el momento de realizar la película, que incidía en su origen oriental), hasta otros tan exóticos como el hindú, el egipcio e incluso el precolombino (figs. II.30/II.31).

A pesar de que Pastrone trabaja con gusto y funcionalidad en la decoración de los interiores, son de hecho las macroarquitecturas las que constituyen el momento de máxima atracción en *Cabiria*. La secuencia del rito pagano y del sacrificio a Moloch representa probablemente el momento de mayor impacto visual, emocional y espectacular de la película. Pastrone predispone intencionadamente

Figs. II.30/II.31. Diferentes concepciones arquitectónicas se mezclan en el interior de las viviendas de los cartagineses.

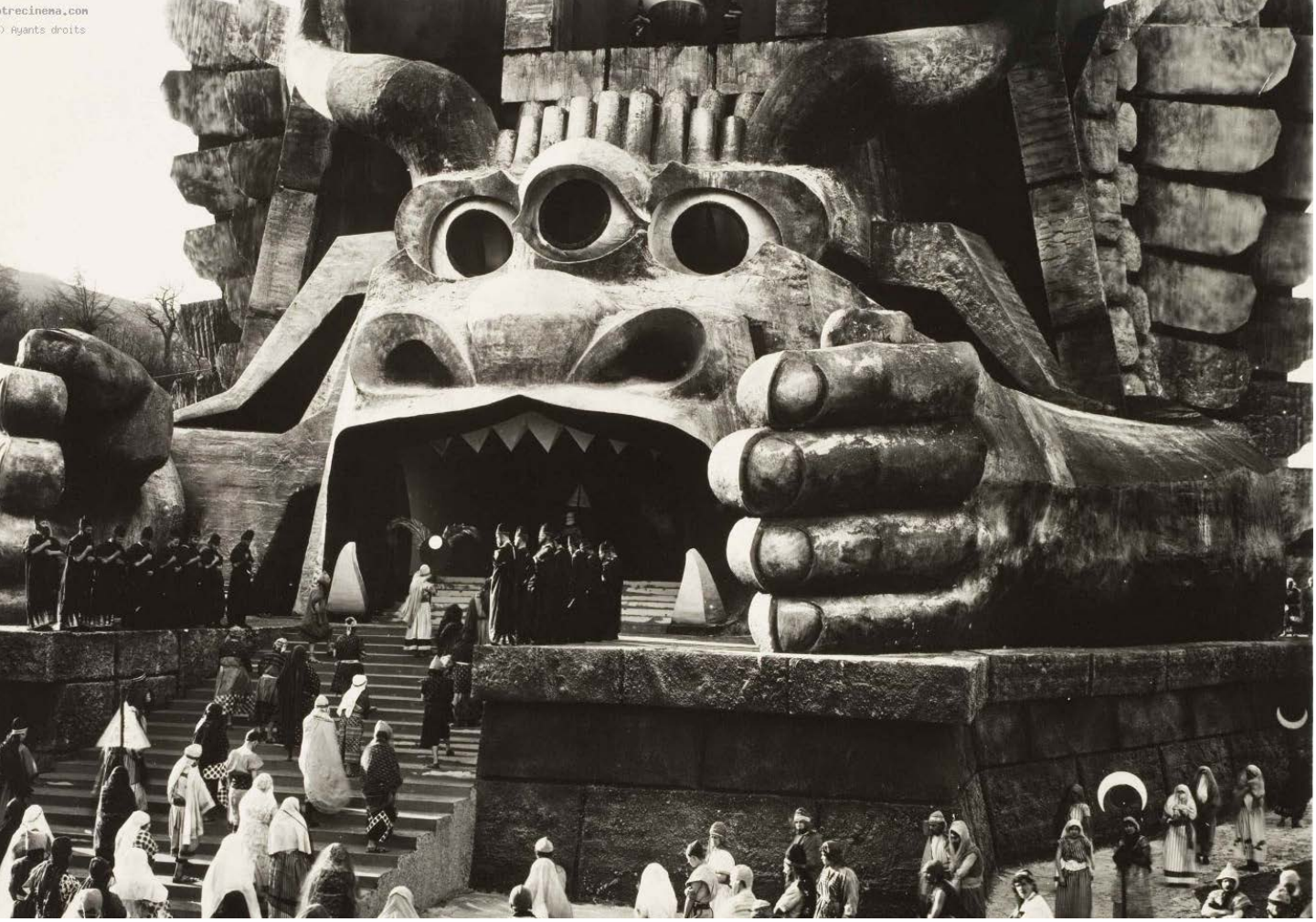

trecinema.com
Ayants droits

Fig. II.32

una mezcla perversa impregnada de pasión y de monumentalidad, de sugerencias exóticas y de horror, de escenografías espectaculares y de amplios movimientos de masas, coreográficamente articulados. Las monumentales arquitecturas religiosas de Cartago, centradas sobre la doble imagen monstruosa de Moloch —el Moloch que quema y devora sus propias víctimas y el Moloch que acoge en el templo a los fieles como si se los tragara— están ciertamente construidas sobre modelos de la iconografía tradicional con libres mezclas de figuras, pero reflejan asimismo una reescritura espectacular basada en la investigación del gigantismo y de sus efectos (Fig. II.32).

El conjunto del templo de Moloch destila horror y ferocidad (con la excepción de la placidez de una *stoa* en torno a una fuente), destacando por su dimensión la monstruosa fachada exterior que representa sus grandes fauces estilizadas con formas geométricas, las manos enormes que parecen escoltar las masas, la gran nariz y los

Fig. II.32. La primera gran construción para el cine. La arquitectura monstruosa y amenazante del templo de Moloch.

Fig. I.33

tres ojos que desarrollan todo un juego de adición y sustracción de huecos y de macizos, recogidos y reelaborados por los demás elementos decorativos. En cambio, las determinaciones arquitectónicas del interior del templo —dominado por claroscuros y caracterizado por una gran sala porticada aparentemente circular— son menos coherentes y compactas. Pastrone parece querer coleccionar genéricas sugerencias de iconografía pagana absolutamente heterogéneas, que van desde la tradición púnica hasta la asiria, desde componentes egipcios hasta elementos que recuerdan más bien los monumentos y las decoraciones del mundo precolombino de los Mayas y de los Aztecas (fig. II.33).

Pastrone anticipa con el Moloch esa tendencia a la *monumentaliesieren* o monumentalidad que Lotte H. Eisner[78] había considerado como característica fundamental del espíritu alemán y del cine de Weimar. En efecto, la *monumentaliesieren* de Pastrone no llega a los vértices de monumentalización intelectual y metahistórica del cine de Fritz Lang, pero, en cualquier caso, presenta aspectos intencionales de construcción de lo ejemplar y de inscripción de la historia en el horizonte del mito. Pastrone no busca sólo sorprender y capturar al público con la grandiosidad de los decorados, no pretende sólo elaborar una variante fuerte del efecto de fascinación sobre el que se

78. Lotte H. Eisner (1896-1983) fue una de las primeras mujeres crítico de cine, pero su importancia no se debe a este hecho anecdótico, sino a su escrito La Pantalla Demoníaca, considerado un clásico de la crítica cinematográfica y una obra de referencia indispensable en el estudio del cine expresionista alemán. Además fue cofundadora de la Filmoteca Francesa y los cinéfilos han de agradecerle la conservación de centenares de objetos, filmes y testimonios relacionados con el cine alemán de entreguerras.

Fig. II.33. Decorados del interior del Templo de Moloch. Colección de iconografía pagana absolutamente heterogénea; desde la tradición púnica hasta la asiria, desde componentes egipcios hasta elementos del mundo precolombino de los Mayas y de los Aztecas.

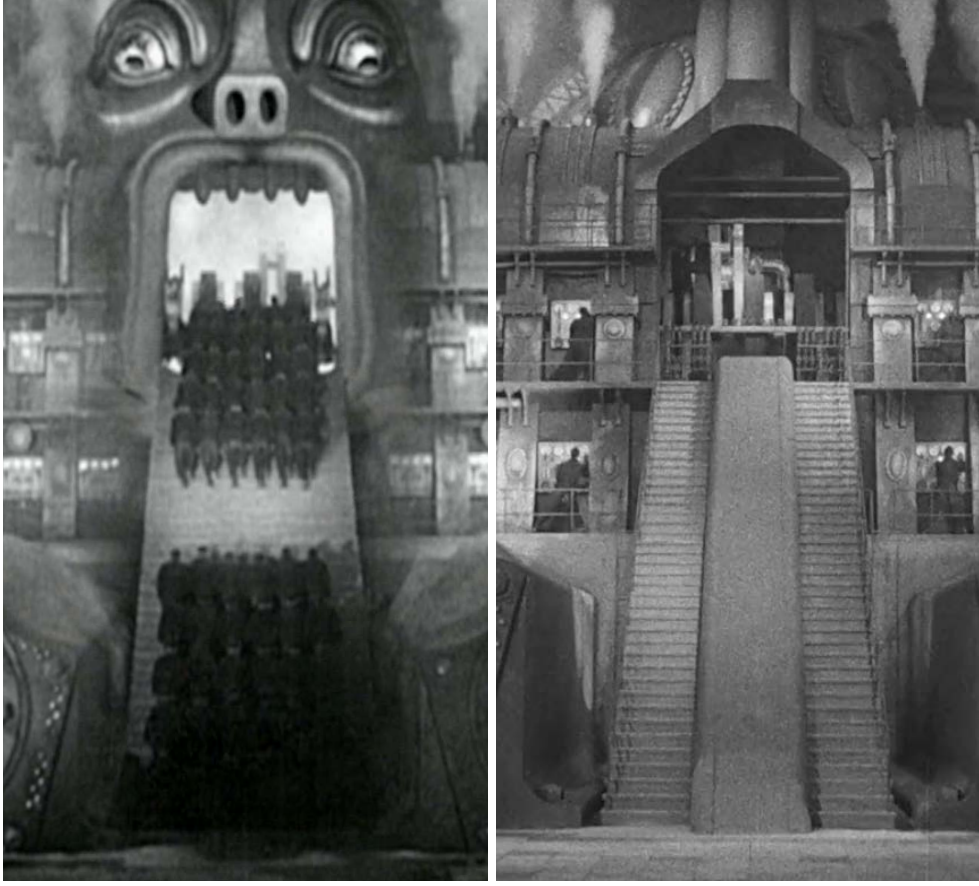


Fig. I.34

funda el cine: quiere producir una integración entre lo antropológico y lo escenográfico, entre las masas y el ambiente, capaz de definir un nuevo nivel de representabilidad de la historia y un ahondamiento de la crónica narrativa hacia valores míticos más complejos. Sobre el mismo discurso, Fritz Lang tomó prestado el Moloch de Pastrone para demonizar a su M-máquina y hacer así un guiño a la monumentalidad de *Cabiria*[79] (fig. I.34).

Aunque relacionadas con la tradición arquitectónica e iconográfica del mundo antiguo del cercano Oriente, la fachada externa y el conjunto de Moloch, del altar y de las estructuras internas del templo, son el resultado de una operación de sustancial sincretismo arquitectónico y de eclecticismo estilístico. Bien distinto será, obviamente, el programa de sincretismo arquitectónico realizado, por ejemplo, por Fritz Lang con la colaboración de los escenógrafos Otto Hunte y Erich Kettelhut en *Los Nibelungos* (Die Nibelungen, 1924). En este filme, modelos como el *Pabellón de Cristal* (1914) de Bruno Taut o la *Torre de Einstein* o *Einsteinturm* (1924) de Erich Mendelsohn, entre otros, se encuentran fundidos en una visión formal fuertemente estilizada.

79. La citación del Moloch pastroniano en la secuencia de la Molochmaschine de *Metrópolis* (Metropolis, 1927) es de alguna manera el reconocimiento de una analogía estructural entre el cine monumental de Fritz Lang y el de Pastrone. La estructura escenográfica y la relación arquitectura/espacio de *Cabiria*, se convierten en modelo de muchas experiencias de cine histórico realizado con grandes apoyos arquitectónicos, desde el episodio babilónico de *Intolerancia* (Intolerance. Love's Struggle Through the Ages, D.W. Griffith, 1916) a La mujer del faraón (Das Weiss des Pharao, 1922) y a *Madame Dubarry* (1919), de Ernst Lubitsch; de Lucrecia Borgia (Lucrezia Borgia, 1922) de Richard Oswald, a Ana Bolena (Anna Boleyn, 1920) de Dimitri Buchowetzki; de *Sodoma y Gomorra* (Sodom und Gomorrha (Die Legende von Sünde und Strafe), 1922) de Michael Curtiz, hasta los kolossal hollywoodianos como *El ladrón de Bagdag* (The Thief of Bagdad, Raoul Walsh, 1924) o *Ben Hur* (Fred Niblo, 1925).

80. Junto a Pastrone participó el turolense Segundo de Chomón, su ayudante de dirección. Para moverse sin rupturas entre los planos generales y que estos pasaran a planos medios, utilizaron el carello, que es como ellos denominaba al travelling sobre raíles, inventado quince años atrás por Robert W. Paul. Este carello les permitía acercar, alejar o desplazar la cámara en aquellas escenas que lo requerían. Se empezó a utilizar la expresión "movimiento Cabiria" para referirse al rodaje de este tipo de secuencias. Segundo de Chomón también se encargó de los efectos especiales o trucajes, las maquetas de las batallas navales y el empleo efectivo de la luz artificial en la película. Es responsable de muchas de las escenas más memorables, como la erupción del Etna, la travesía de los Alpes de Aníbal o el sueño de Sofonisba, entre otros.

Fig. II.34. El particular Moloch de Fritz Lang en su *Metrópolis (*1927) en homenaje al Moloch pastroniano.

Pastrone no alcanza esta capacidad de integración de modelos iconográficos diferentes, pero consigue igualmente hacer funcionar en el interior de un espacio arquitectónico dinámico todos los elementos reunidos.

El enorme portal externo, de varias decenas de metros de altura, construido con un orden simétrico que destaca el volumen y la masa, no resulta nunca encuadrado frontalmente, sino desde un ángulo oblicuo derecho de aproximadamente 45º en las primeras tomas, y desde la izquierda y más cercano en el segundo grupo de encuadres dedicados a la fuga de Axilla y de Maciste con la pequeña Cabiria (fig. II.35).

Esta opción lingüística, si por un lado resta quizás algo de rigor geométrico a la visión, por otro lado refleja de hecho una idea de movimiento de la escenografía e implica por lo tanto un proyecto de organización dinámica del espacio cinematográfico. Con respecto a esto, es particularmente significativa la larga secuencia en el interior del templo. No sólo porque coordina encuadres de corte y enlaces diferentes, mostrando entre otras cosas imágenes de distinto tipo de la estatua de Moloch, del altar y de las demás estructuras del templo, sino también porque existe una pretensión de dinamizar el espacio, integrando la movilidad del punto de vista —ya adquirida por el lenguaje cinematográfico— con la nueva movilidad que Pastrone perfecciona y sistematiza gracias al empleo de un carril especial sobre el cual se ubicaba la cámara[80].

Mediante pausados *travellings* —encuadres en movimiento— laterales, transversales o perpendiculares que atraviesan el set, Pastrone conquista la tridimensionalidad y modifica el punto de vista, estando dentro de la misma toma, estimulando y desarrollando la percepción —cada vez más intensa— a la vez que explora el plano y dota de mayor fluidez a la narración.

Tras la revisión del Moloch, destacables son también los palacios de Asdrúbal en Cartago (fig. II.36) y de Sífax en Cirta, construcciones ricas y orientalizantes, llenas de exotismo estético, con unos interiores recargados que marcan la diferencia con lo romano. Por último,

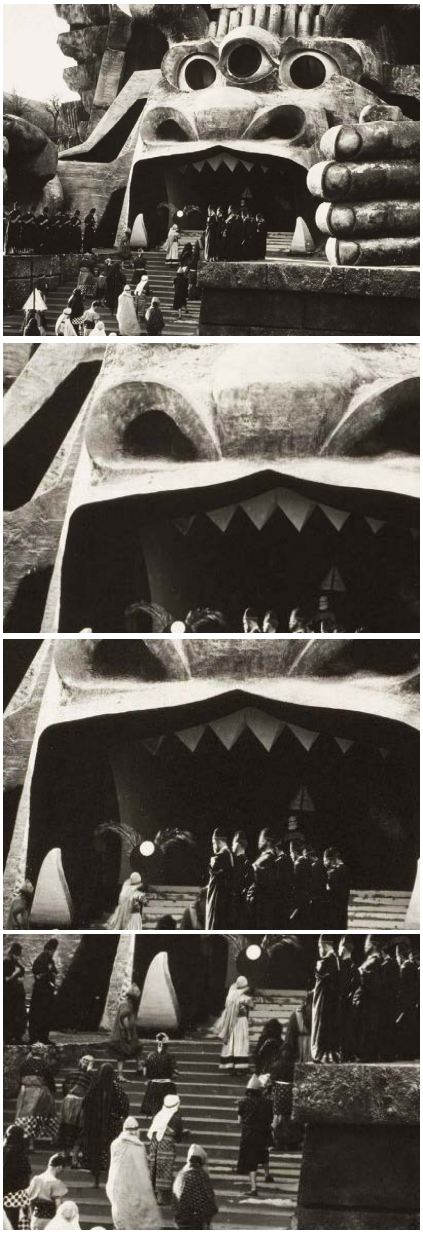


Fig. II. 35

Fig. II.35. La entrada del templo de Moloch en sus dos posiciones de cámara. Además Pastrone hace uso del *travelling* para mostrarnos la entrada de los fieles.

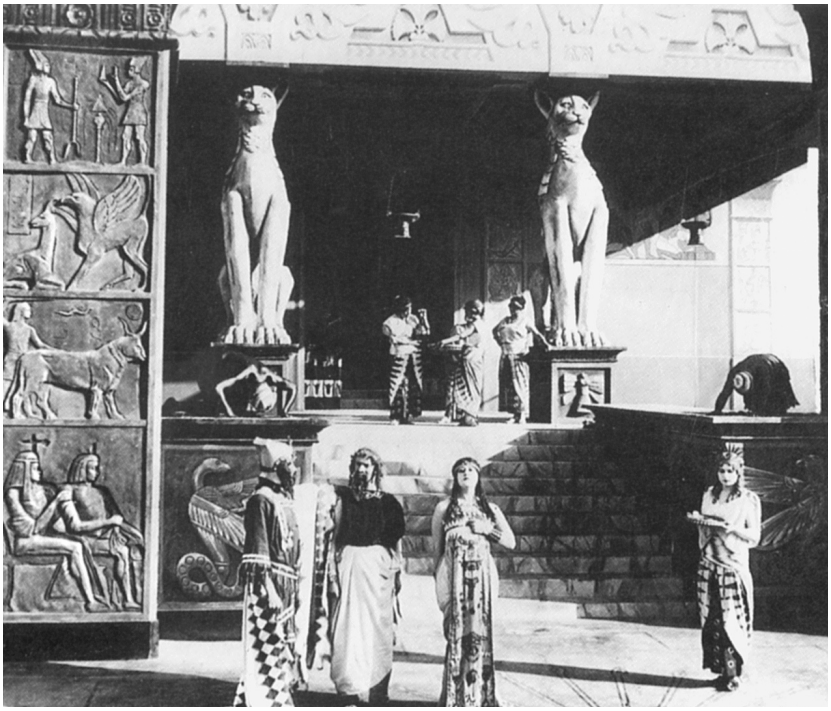


Fig. II.36

la arquitectura popular cartaginesa sólo se identifica con la taberna de Bodastoret, de materiales poco refinados e irregulares, y con una disposición confusa.

Cabiria es legítimamente celebrada por la historia del cine como la más significativa contribución italiana a valorizar los recursos espectaculares del cine y una de las primeras y más conscientes tentativas de fundir en el nuevo arte que acababa de nacer los medios expresivos de literatura, pintura, arquitectura, música y teatro. El filme es técnicamente muy avanzado, probablemente con décadas de adelanto dentro del género histórico, como hemos tratado líneas atrás. Debe reconocerse también como la culminación del incipiente género histórico, como su expresión más espectacular hasta entonces, y cuyo inmediato éxito a nivel mundial sentó las bases del dominio italiano de los mercados cinematográficos, hasta que, tras la crisis de Italia en la Primera Guerra Mundial, Hollywood tomó su testigo y *reinaría* desde entonces de forma ininterrumpida.

Fig. II.36. *Arquitectura* rica, exótica y oriental en los decorados del palacio de Asdrubal.

Los decorados de *Cabiria* se construyeron en los platós de FERT Studios (fig. II.37), en Turín, nunca volvieron a emplearse en otras pro-

Fig. II.37

ducciones, a pesar de que la gran mayoría fueron susceptibles de aprovechamiento en rodajes de temática similar. El templo de Moloch, en cambio, jamás podía haber sido aprovechado, eran demasiado simbólico y protagonista como para ser utilizados en otras producciones y no remitirnos constantemente a su película embrionaria. No obstante esta puerta-boca[81] fue inspiración para otras semejantes en películas como *La reina de Saba* (Queen of Sheba, J. Gordon Edwards, 1921), la ya mencionada Molochmaschine de *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927), el templo de Moloch Baal en *El arca de Noé* (Noah's Ark, Michael Curtiz, 1928) o la estatua del mismo dios semita en *El hijo pródigo* (The Prodigal, Richard Thorpe, 1955).

Además, *Cabiria* influyó de forma decisiva en las fastuosas y colosales reconstrucciones históricas de la antigüedad clásica grecorromana, el llamado *péplum* de las décadas de los años sesenta y setenta. No obstante, la referencia más cercana es el gran director norteamericano David Wark Griffith, que bien pudo influir en sus aclamadas *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation,* 1915) y, sobre todo, *Intolerancia* (Intolerance. Love's Struggle Throughout the Ages, 1916).

81. El templo aparece en pantalla apenas 2 minutos, pero suficientes para generar influencia y controversia en otras producciones muchos años después.

Fig. II.37. Grandes naves industriales en los estudios FERT alojaron los decorados de *Cabiria*.

INTOLERANCIA

Intolerance. Love's Struggle Throughout the Ages
1916

Director: D.W. Griffith. *Guión*: D.W. Griffith. *Fotografía*: Billy Bitzer. *Música*: Joseph Carl Breil. *Reparto*: Lillian Gish, Mae Marsh, Robert Harron, Constance Talmadge, Miriam Cooper, Alfred Paget, Walter Long, Seena Owen, Elmo Lincoln, Bessie Love. *Productora*: The Triangle Film Corporation/Wark Producing Corporation. *Duración*: 197'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Fig. II.39

LA RESPUESTA DE HOLLYWOOD

Jean-Pierre Berthome (2003: 36) consideró a Cabiria como una obra cuyo decorado «inventó un realismo exótico cuya función principal fue suscitar el asombro.» Posiblemente fue ese asombro, también el espíritu competitivo, lo que sedujo a D.W. Griffith durante el visionado de la película italiana, la cual supuso el espaldarazo para producir *Intolerancia*. La obra de Pastrone, con sus escenarios monumentales, tridimensionales y de gran presencia dramática, era tal vez la piedra de toque que el cineasta norteamericano necesitaba para imprimir una nueva revolución a su ya de por si ambiciosa obra. De ahí que Griffith adquiriese una copia de la película italiana para estudiarla detenidamente y tratar de llevar varios pasos más allá su impacto visual, en cuanto a monumentalidad de sus decorados tridimensionales, los movimientos de cámara y el uso de la luz artificial para dramatizar el espacio.

La película muestra a través de varios episodios históricos las injusticias provocadas por la intolerancia religiosa y social. La idea inicial de Griffith era narrar las sangrientas huelgas de 1912 en EE.UU. (un huelguista es acusado de la muerte de su patrón), pero después decidió rodar tres episodios más: *La caída de Babilonia* bajo el reinado del rey Baltasar en el año 539, *La Pasión y muerte de Cristo* y *La noche de San Bartolomé* (sangriento episodio de las luchas entre hugonotes y católicos que tuvo lugar en París en 1572).

Fig. II.38 (izquierda). Decorados que representan el gran patio babilónico de *Intolerancia*.

Fig. II.39. Cartel promocional de *Intolerancia.*

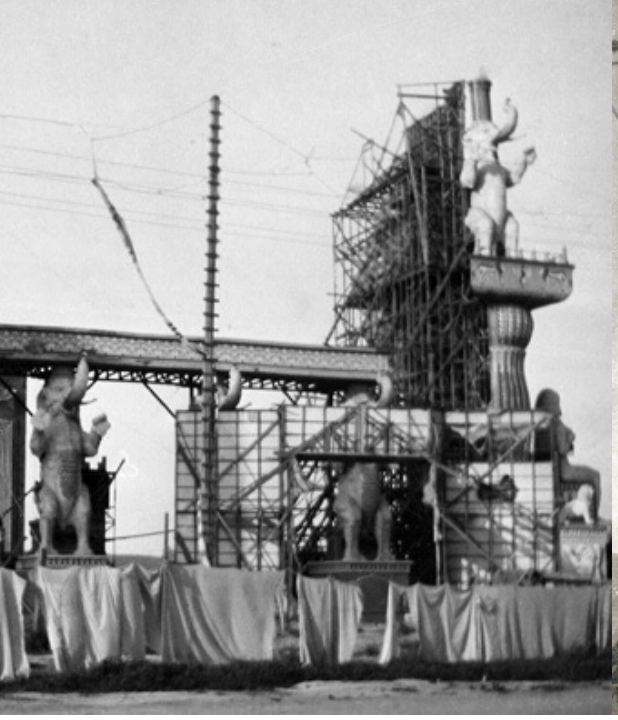


Fig. II.40

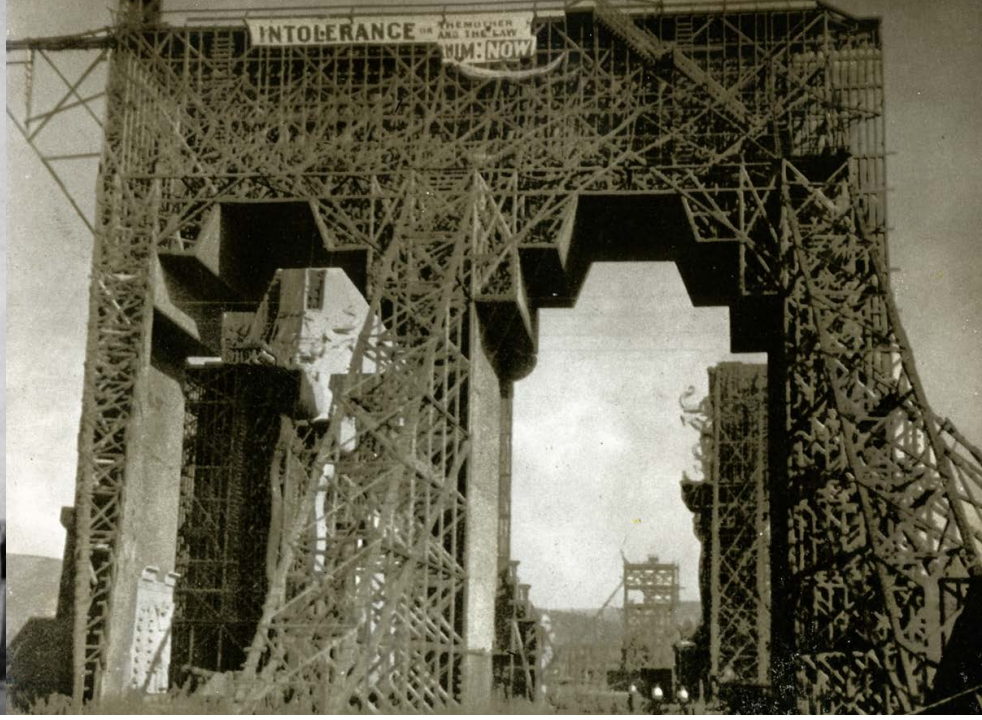


Fig. II.41

Los decorados de estos episodios se construyeron a escala real en la ciudad de Los Ángeles; el París del siglo XVI con una sorprendente adaptación de sus calles y viviendas; la Jerusalén en los tiempos de Cristo, así como la ciudad de Babilonia con sus murallas fortificadas y su particular patio con la puerta de Ishtar (figs. II.40/II.41).

Nos centraremos, sin duda, en la génesis del decorado babilónico, epicentro del esfuerzo creativo de su cineasta, como uno de los relatos más apasionantes de la época. Si atendemos a la explicación que proporciona Santiago Vila (1997: 211), Griffith aglutinó en un libro de recortes (*scrapbook*) una serie de referencias estéticas y arquitectónicas que sirvieron como orientación para el desarrollo del decorado. En este punto conviene recordar la idea que dejaba patente Berthome sobre estos decorados (2003: 38): «[…] resulta significativo que la búsqueda exhaustiva de referentes y detalles cuaje, sin embargo, en una película que prefiere el efecto espectacular antes que la fidelidad histórica». Consecuencias de esa elección creativa son, por ejemplo, la sobrecarga ornamental constante, el inútil gigantismo de unas columnas diseñadas para soportar exclusivamente las voluminosas figuras de los elefantes, que testimonian el objetivo ulterior de Griffith. No en vano, la esencia del cine de este realizador se encuentra en el melodrama del siglo XIX, donde la presencia estética del decorado ya jugaba un rol importante.

Fig. II.40. Construcción del patio babilónico. Columnas, elefantes y murallas resueltas con madera, cartón piedra y escayola.

Fig. II.41. Construcción de la puerta de Ishtar. Armazón de madera en su totalidad para revestir con placas de escayola y cartón piedra.

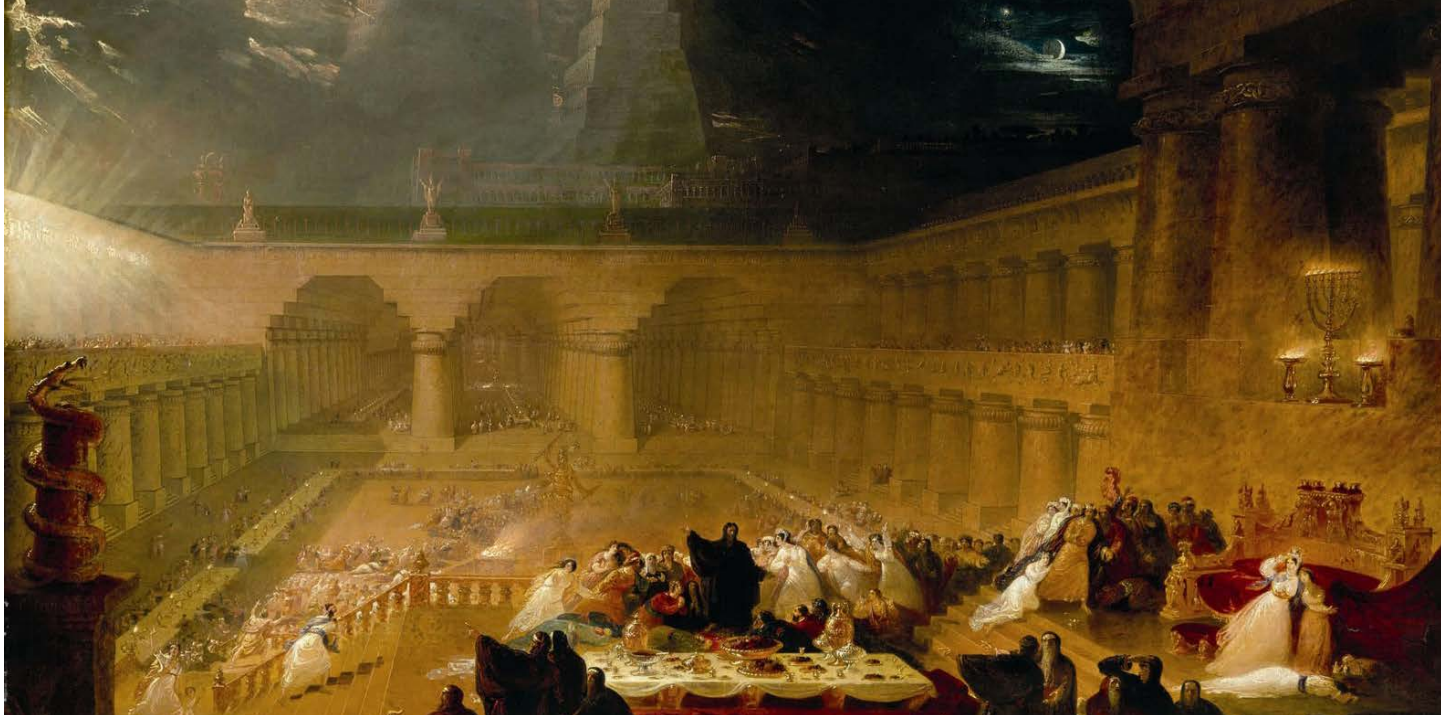


Fig. II.42

Tal y como afirmamos, el origen del patio babilónico de *Intolerancia* es diverso. Berthome (2003: 41) consigna la ascendencia india de las columnas y los elefantes y el mimo en los detalles propio del arte mesopotámico; por su parte, Juan Antonio Ramírez (1993: 65) apunta al grabado *El banquete de Baltasar* (1821) de John Martin como punto de partida (fig. II.42). Además, no solo a Martin, Vila (1997: 212) señala influencias tan variadas como los grabados fantásticos de Gustave Doré, los trabajos del naturalista Paul-Émile Botta, las ilustraciones del pintor y explorador británico William Ellis o el decorado del palacio neoegipcio del pintor y arquitecto Karl Friedrich Schinkel para la producción de 1815 de *La flauta mágica*. Por su parte, Berthome (2003: 42) también señala al pintor y retratista inglés Edwin Longsden y su cuadro *El mercado matrimonial de Babilonia* (1875) como una influencia decisiva, así como varias de las obras de pintor holandés Lawrence Alma-Tadema.

El interés de la obra de Griffith es el siguiente; en lugar de construir una guía de lectura de la Historia, el realizador busca un instrumento que amplifique la monumentalidad y el drama de la historia que narra. En este sentido, no puede ser más pertinente la reflexión de Vila (1997: 213), que recuerda que tanto la pintura de Martin como la mayoría de referencias recogidas por Griffith vieron la luz antes de que se produjesen las primeras excavaciones arqueológicas, en

Fig. II.42. *El banquete de Baltasar.* John Martin, 1821. Pieza clave y supuesto punto de partida para el diseño del patio babilónico.

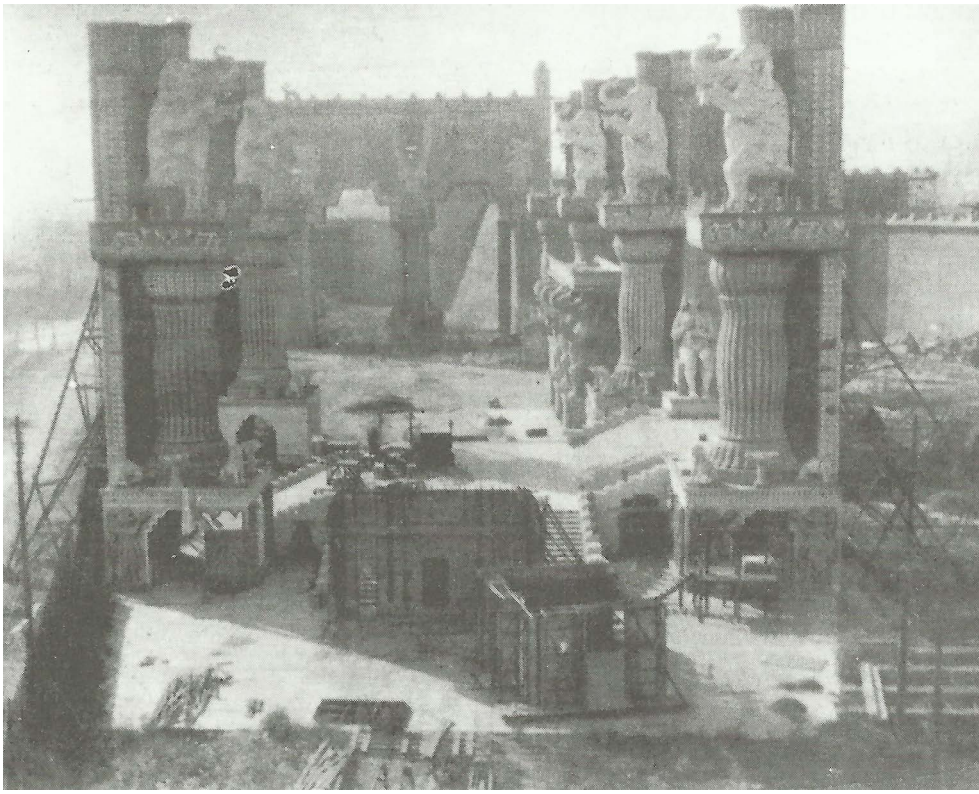


Fig. II.43

1848, en la antigua Mesopotamia. Por tanto, la ambición no se encuentra en la fidelidad, sino en la recreación. Así, de esta constatación surge un rasgo que caracteriza el decorado de *Intolerancia*: su carácter.

La marca de distinción de aquel periodo cinematográfico era su evolución constante, lo que hizo que numerosas producciones emprendiesen una carrera de obstáculos por ver quién era la primera en atravesar la meta flotante. Ya hemos anotado que *Intolerancia* fue en buena medida una reacción al tremendo éxito de *Cabiria*. De la magnitud de la empresa, que ocasionó la ruina económica de su director, por los enormes gastos y la pequeña rentabilidad del colosal producto, puede dar una idea la escueta reseña de Román Gubern:

> *El rodaje de Intolerancia, la película más ambiciosa y compleja de toda la carrera de Griffith, representó un esfuerzo gigantesco. Junto a Los Ángeles se alzaron colosales decorados, siendo el mayor de todos el que representaba las murallas y el Palacio de Babilo-*

82. Walter Hall fue acreditado en los primeros programas del estreno de la película. Sea por megalomanía del director o por la escasa importancia que entonces se concedía a este trabajo, su nombre desapareció de los créditos del filme y fue anónimo durante cincuenta y siete años

83. *Triangle Pictures Corporatio*n fue fundada en 1915 por los tres grandes directores del momento: D.W.Griffith, Thomas H. Ince y Mack Sennett. Bajo dicho sello se realizó la superproducción en cuestión, la cual costó más de dos millones de dólares, una cantidad desorbitada para la época.

Fig. II.43. Las ruinas del patio babilónico abandonadas a su suerte, sin función alguna.

Fig. II.44. Ágora del centro de ocio *Hollywood & Highland*, donde se pueden apreciar los restos restaurados de la *Intolerancia* de Griffith.

nia, que medía 70 metros de altura por 1.600 de profundidad, dimensiones inusitadas que exigieron el empleo de un globo cautivo para el rodaje de los planos de conjunto. Se movilizó un auténtico ejército de figurantes (algunos días llegaron a ser 16.000), alimentados por grandes cocinas de campaña corno en las operaciones militares. Para realizar una película de tan gigantescas proporciones se rodeó Griffith de un estado mayor de ayudantes, algunos de los cuales llegarían a ser directores famosos, como Erich von Stroheim, W. S. Van Dyke y Tod Browning. (1993: 45)

La supuesta autenticidad de la escenografía, pretendida por Griffith, es, pues, más que discutible. El diseño de las murallas mesopotámicas y, sobre todo, el gigantesco patio donde se desarrolla el festín de Baltasar, fue atribuido al propio director con la única ayuda de un carpintero llamado Huck Wortman, hasta que el 1973, se reveló la existencia de un director artístico y recién licenciado en arquitectura, Walter L. Hall[82].

Otros datos interesantes son la utilización de trucajes concretos, como la pintura de sombras artificiales —lo que obligaba a rodar en ciertas horas del día, para evitar el fallo de *raccord*— con intención realista, contrariamente, por ejemplo, a su evidencia en el filme expresionista *El gabinete del doctor Caligari* (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920). O la utilización de vidrios pintados que reproducen el paisaje urbano en el fondo del encuadre, según la teoría perspectiva de la escenografía teatral clásica.

El 5 de septiembre de 1916 se estrenó en el *Liberty Theatre* de Nueva York, el fracaso fue total. Triangle Picture Corporation[83], la productora que financió el proyecto, se saldó con un déficit de más de un millón de dólares, que el director se comprometió a cubrir.

Pronto el creador de *Intolerancia* fue apeado al margen de la vorágine del cine, y como su decorado babilónico en aquel descampado de Los Ángeles[84], se abandonó al gran Griffith a merced del viento y del paso del tiempo, como un vestigio del viejo cinematógrafo mudo (fig. II.43).

Fig. II.44

84. Tras el rodaje se tenía previsto demoler su Babilonia de madera y cartón piedra, pero tal fue la ruina que supuso este proyecto que no hubo dinero suficiente para hacerlo y sus ruinas dominaron simbólicamente Hollywood durante cerca de tres años. En 1919, el conjunto fue desmantelado, no obstante, la productora *Paramount Pictures* rescató de las ruinas, reconstruyó y guardó celosamente algunos de los elementos que constituían esos decorados, como una sección de la puerta de Ishtar y algunas columnas con elefantes. Fueron cedidos al ayuntamiento de la ciudad de Los Ángeles y actualmente se encuentran formando parte del centro hotelero, comercial y de ocio *Hollywood & Highland*, en el distrito de Hollywood (fig. II.44).

Fig. (atrás). D.W. Griffith en el rodaje de *Intolerancia*.

2.2
PRÉSTAMOS DE VANGUARDIA Y ARQUITECTURA A UN DECORADO DE CINE

Aelita (Aelita: Queen of Mars, Yazok Protazanov, 1924)

La inhumana (L' inhumaine, Marcel L' Herbier, 1924)

AELITA

Aelita: Queen of Mars
1924

Director: Yakov Protazanov. *Guión*: Aleksei Fajko y Fyodor Otsep (Novela: Aleksei Tolstoy). *Fotografía*: Emil Schünemann y Yuri Zhelyabuzhsky. *Música*: ------. *Reparto*: Yuliya Solntseva, Igor Ilyinsky, Nikolai Tsereteli, Nikolai Batalov, Vera Orlova, Valentina Kuindzhi, Pavel Pol, Konstantin Eggert, Yuri Zavadsky, Aleksandra Peregonets, Sofya Levitina. *Productora*: Mezhrabpom. *Duración*: 120'. B/N. Muda. Unión Soviética. URSS.

Fig. II.46

ANTESALA ESCENOGRÁFICA DE UN PLANETA

Después del viaje a la Luna en 1902, de manos de Georges Méliès, es *Aelita* en el año 1924 el primer largometraje dirigido por Yakov Protazanov que, basado en la novela homónima escrita en 1922 por Alexei Tolstoi, trata de emular un viaje espacial con destino al planeta rojo.

La historia de *Aelita* se inicia con un enigmático mensaje que reciben diversas estaciones de radio terrestres. En la de Moscú trabaja Losi, un ingeniero que anhela volar a Marte. Un viaje que le provoca una obsesión que, avivado por el misterioso comunicado, le lleva a imaginar un planeta regido bajo el tiránico mandato del soberano Tuskub cuya hija Aelita consigue que su compatriota Gor le enseñe el aparato que ha construido para observar la vida de otros mundos. Allí, entre las imágenes del planeta Tierra que desfilan ante sus ojos, la hija del soberano contempla por primera vez al ingeniero quién, en su deseo por llevar a cabo su sueño, construye una nave espacial.

Pero Losi, tras una serie de acontecimientos y cegado por los celos, mata a su joven esposa y seguidamente fantasea con emprender una epopeya cósmica acompañado por Gusev, un brigadista revolucionario ansioso de acción, y el detective Kravtsov, que se ha introducido en la nave de incógnito siguiendo la pista del protagonista. Tras aterrizar en el planeta, Losi se encontrará con Aelita y Gusev

Fig. II.45 (izquierda). Espacios austeros y sólidos volúmenes en el ágora de la ciudad marciana.

Fig. II.46. Cartel promocional de *Aelita*.

encabezará una revuelta que destituirá del poder al despótico Tuskub en beneficio de su hija. Pero cuando Losi despierte de su alucinación la realidad será otra muy diferente.

Una línea argumental impregnada de ambigüedad y reflexiones políticas de su director que, según diversos testimonios, siempre se mantuvo al margen de las mismas, eludiendo manifestar su postura ideológica. Al contrario que Serguéi Eisenstein, quien rodó *La huelga* (Stachka) ese mismo año, la única escena de *Aelita* con presencia de símbolos concretos es la del fervoroso discurso de Gusev a la población marciana citando la revolución soviética de 1917. Momento en el que se inserta la imagen de un herrero que posa su martillo sobre la hoz que previamente ha forjado, pero que Protazanov acaba convirtiendo en utopía cuando, tras la revuelta, Aelita, ya con el poder en sus manos, recurre a las mismas artimañas autoritarias de su padre.

¿Acaso una metáfora del director, aunque sea a través de una sociedad avanzada como es en este caso Marte, sobre un noble ideal abocado al fracaso por la compleja naturaleza del ser humano?. O por el contrario, ¿no será un mal sueño de Losi pues, al fin y al cabo, vive en un país en plena efervescencia de cambios sociales tras la Revolución de Octubre?

Un guión escrito por el dramaturgo Aleksei Faiko y el también director de cine Feodor Otsep con el que Protazanov, alejado de sus géneros habituales, elabora un lúcido fresco que significa un sorprendente punto y aparte en su filmografía. Pero también dentro del cine de la época, ya que la concepción visual de las secuencias de Marte, que han hecho de la película un icono del cine de ciencia ficción, están estrechamente ligadas al espíritu de las vanguardias, en esos momentos en plena ebullición creativa. De hecho, en 1924, cuando se rueda *Aelita*, el director francés René Clair dirige a partir de una idea del pintor Francis Picabia, *Entreacto* (Entr´acte), estandarte cinematográfico del dadaísmo.

Fig. II.47/II.48. Localizaciones interiores. La oficina de comisariado alimenticio y la emisora de radio, respectivamente.

Fig. II.49. Localizaciones exteriores de Moscú.

Ese mismo año, el pintor Fernand Léger filma, bajo las directrices del cubismo, su *Ballet Mécanique* para diseñar, a continuación, los deco-

rados de *La inhumana* (L' inhumaine), título donde el director de cine Marcel L´Herbier auna a otros artistas contemporáneos de diferentes disciplinas como el arquitecto Mallet-Stevens, y que abordaremos detenidamente más adelante. Ese año también ven la luz dos experiencias pictórico-fílmicas abstractas que reflejan la preocupación por el ritmo, el espacio y la forma: *Sinfonía diagonal* (Diagonal Symphonie) de Viking Eggeling y *Opus IV* de Walter Ruttmann.

Aelita se convertirá de inmediato en la producción soviética más importante y costosa de la década de los años veinte. Además de ser uno de los primeros títulos soviéticos de ciencia ficción, *Aelita* permanece como uno de los referentes de las vanguardias artísticas del momento, de los que son buen ejemplo los decorados que representan el planeta Marte. Habitualmente se tiende a relacionar esta película con *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927), por describir una sociedad extremamente jerarquizada, aunque en la película rusa se hace menos hincapié en esta situación.

Fig. II.47

Fig. II.48

Fig. II.49

UN PLANETA ROJO DE VANGUARDIA

La mayor parte de la película está ambientada en Moscú, donde comienza la acción, se desarrolla y tiene su resolución final. Las escenas que se desarrollan en esta parte de la película representan: el edificio y la vivienda del matrimonio protagonista, la factoría, el orfanato, la oficina de evacuación, el laboratorio de Losi, la oficina de comisariado alimenticio, el lugar de reunión de los hombres de negocios, la estación de tren, la oficina de registro civil y la emisora de radio.

Algunos de estos ambientes no fueron decorados sino localizaciones en diferentes zonas de Moscú, y otros tantos se construyeron ex profeso para la película (figs. II.47/II.48/II.49). Decorados secundarios y realistas donde se desarrollan escenas de corte doméstico y se refleja la vida de hacinamiento y fortuita de Moscú. Estos contrastan con los decorados de la sociedad marciana —feudal y dictatorial (una metáfora de la Rusia prerrevolucionaria)— cuyos dispositivos técnicos de sus habitantes y el diseño de sus metrópolis tiene un cierto

Fig. II.50

Fig. II.51

carácter modernista. Centramos la atención en estos últimos decorados que, sin lugar a dudas, son los más relevantes. El planeta Marte es representado con una sobria escenografía con espacios austeros y sólidos volúmenes cercanos a la abstracción que se combinan con formas poligonales y elementos tridimensionales. Entre estos destacamos los asimétricos arcos inclinados y el plano del suelo surcado por desniveles y escaleras — resueltas en un tramo y en espiral— que se superponen a otras confiriendo así un cierto ritmo arquitectónico.

Son muchas los decorados que se construyeron para representar Marte: el ágora de reunión (fig. II.50), los aposentos de Aelita (fig. II.51), las zonas de tránsito y reposo (fig. II.52), la sala de máquinas, los subterráneos (fig. II.53), el vestíbulo de salida, la sala del telesco-

Fig. II.50. El ágora de reunión.

Fig. II.51. Los aposentos de Aelita.

Fig. II.52. Zonas de tránsito y reposo.

Fig. II.53. Los pasajes subterráneos.

Fig. II.54. La sala del telescopio cósmico.

Fig. II.55. Sala del modulador espacial.

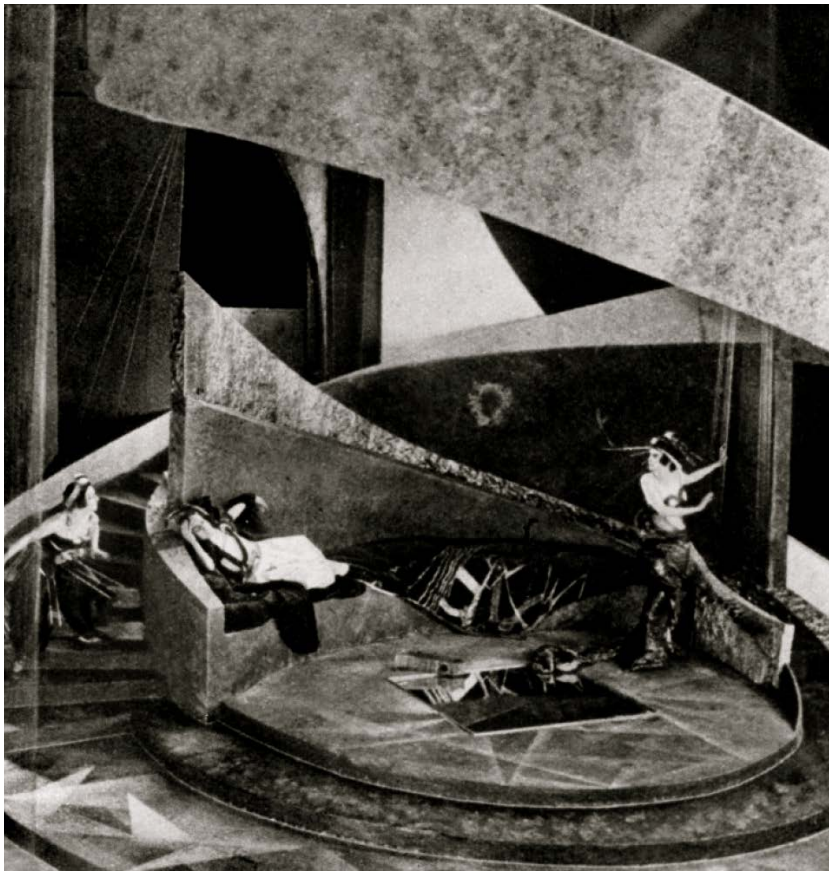


Fig. II.52

Fig. II.53

Fig. II.54

Fig. II.55

pio cósmico (fig. II.54) y la sala del modulador espacial (fig. II.55), y todos custodiados bajo los elementos antes descrito. A excepción del ágora, que se construyó en su totalidad, el resto de decorados fueron construidos parcialmente para solo filmar aquello que interesaba. Evidentemente el motivo principal era economizar todo lo posible. Solo en algunos de estos decorados parciales—la zona de reposo y la del modulador espacial—llama la atención un elemento, la espiral.

A lo largo de la historia, este elemento ha sido considerado como una metáfora sobre la evolución, la continuidad y el tiempo, y en el modernismo incluso era considerado como progreso. Significados muy acordes a la trama de la película e incluso a la situación del país, y que parece que Protazanov le rinde homenaje en el telescopio que guarda Aelita en sus aposentos por su semejanza con el Monumento a la Tercera Internacional (1919), presentado por el escultor ruso Vladimir Tatlin.

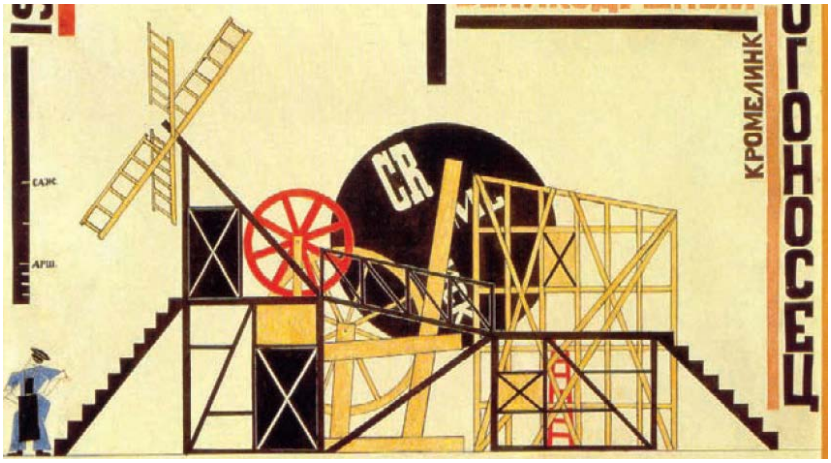


Fig. II.56

El resto de elementos, indicados líneas atrás, recuerdan a escenografías teatrales de la época, como la de Liubov Popova[85] para *Magnánimo cornudo* de 1922, o la de Alexander Vesnin[86] para *El hombre que fue Jueves* en 1923 (fig. II.56). No obstante, para poder entender mejor estos decorados recurrimos a sus responsables y a las influencias a las que recurrieron para su diseño; el director artístico Sergei Kozlovsky, los escenógrafos teatrales Isaac Moisseyevith Rabinovich, Victor Simov y la pintora, diseñadora y escenógrafa Alexandra Exter, y todos ellos bajo la supervisión del arquitecto Nikolai Ladovsky[87].

Unos audaces decorados en estado puro con un cierto aire teatral a tenor de la trayectoria de sus diseñadores. Todos ellos, muy conscientes de todo el teatro de vanguardia del momento, querían expresar a través de estos decorados la nueva formalidad soviética[88]. Por lo tanto, recurrieron a los movimientos artísticos de la vanguardia rusa del momento, principalmente el constructivismo, máximo exponente cultural de la Unión Soviética, aunque podemos apreciar elementos propios del rayanismo y el suprematismo, así como del cubismo y el futurismo. Procedemos a repasar brevemente algunos de ellos, observando cómo sus características se aprecian en estos escenarios.

El constructivismo fue un movimiento artístico y arquitectónico que surgió en Rusia en 1914 e hizo acto de presencia a partir de la revolución de Octubre. Combina una estética de máquinas con componentes dinámicos donde se enfatizan las formas geométricas inspi-

85. Pintora rusa (1889-1924) asociada a las vanguardias de la época revolucionaria (constructivismo soviético, suprematismo y cubo-futurismo). Se distinguió por sus composiciones arquitectónicas, y entre sus principales influencias estuvo Kazimir Malévich. Perteneció a un ambiente artístico en el que destacó un notable grupo de pintoras, como Varvara Stepanova y Alexandra Exter.

86. Aleksandr Vesnin (1883-1959), arquitecto que junto a sus hermanos es considerado uno de los primeros arquitectos constructivistas. Se dedicó a la arquitectura y a realizar escenografías donde imprimió en ellas los fundamentos del formalismo constructivista.

87. Nikolai Ladovsky (1881-1941) fue un arquitecto ruso fundador de la escuela moderna soviética de arquitectura. Se graduó en 1917 coincidiendo con la Revolución Rusa. Fue este un suceso crucial en el pensamiento arquitectónico de Ladovsky, quien en 1919 y junto a otros arquitectos como Vladimir Krinsky o Alexander Rukhlyadev, entre otros, rompieron con el estilo arquitectónico historicista para dar paso a la arquitectura de vanguardia. Ello le valió convertirse en uno de los líderes de la nueva escuela rusa y en 1920 se incorporó al Instituto de Cultura Artística de Moscú, como profesor. En este instituto tuvo la oportunidad de conocer a Yakov Protazanov y este le brindó la oportunidad de liderar el grupo de escenógrafos para la película *Aelita*.

88. Hasta entonces habían sido instalaciones provisionales y construcciones teatrales.

Fig. II.56. Dibujo de la escenografia del *Magnánimo Cornudo*. Liubov Popova, 1922.

radas en la tecnología y la máquina industrial. Lo que persigue es un arte con un importante factor de utilidad. Esto lo podemos apreciar en la tecnología de la que hacen uso los habitantes de Marte y en la maquinaria que utilizan los trabajadores para poder mantener a la sociedad del planeta, y, además, en los trajes que visten sus habitantes, los cuales trataremos más adelante.

En estos decorados podemos apreciar una abstracción geométrica donde apenas hay mobiliario u objetos. Los escenógrafos pretendían insertar en ellos todo lo que el suprematismo promovía; un arte abstracto, una supremacía de la nada. Buscaban una representación de un universo sin objetos, donde no se pudiera apreciar ninguna referencia relativa al sentimiento o a la naturaleza. Es decir son decorados que parten exclusivamente de la creatividad humana. Constantemente se hace referencia aquello que ha sido producido por el hombre y rechazan el arte convencional a través de la sensibilidad geométrica.

Si el constructivismo y el suprematismo es la base de estos escenarios, no podemos olvidar otro ismo que también imperó en esos años, el rayanismo, y su tendencia, entre otras, a plasmar la acción de los rayos de luz como si fueran líneas de fuerza, y que las podemos apreciar en las finos cables que atraviesan algunas de las estancias en los decorados (fig. II.57). No obstante, no solo los escenógrafos se sirvieron de los diferentes movimientos que invadían la vanguardia rusa, sino también recurrieron a la estética de películas como *El gabinete del doctor Caligari* (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) donde se establecen relaciones dinámicas y de tensión entre el plano y las figuras geométricas. Relaciones donde las líneas verticales no tenían cabida (fig. II.58).

Escenarios reforzados a su vez por una contrastada iluminación y perfectamente equilibrados con los pocos elementos de atrezzo. En estas escenas, como hemos mencionado líneas atrás, prima la ausencia de mobiliario al estar todo integrado en el decorado. Destacamos el artilugio de uno de los protagonistas, Gor, basado en un conjunto de móviles piezas superpuestas de forma triangular muy similar a los moduladores espaciales del pintor y fotógrafo László

Fig. II.57

Fig. II.58

Fig. II.57. La presencia del rayanismo en los rayos de luz de los decorados de *Aelita.*

Fig. II.58. El destierro de la línea vertical. Influencias de *El gabinete del doctor Caligari* en *Aelit*a.

Fig. II.59

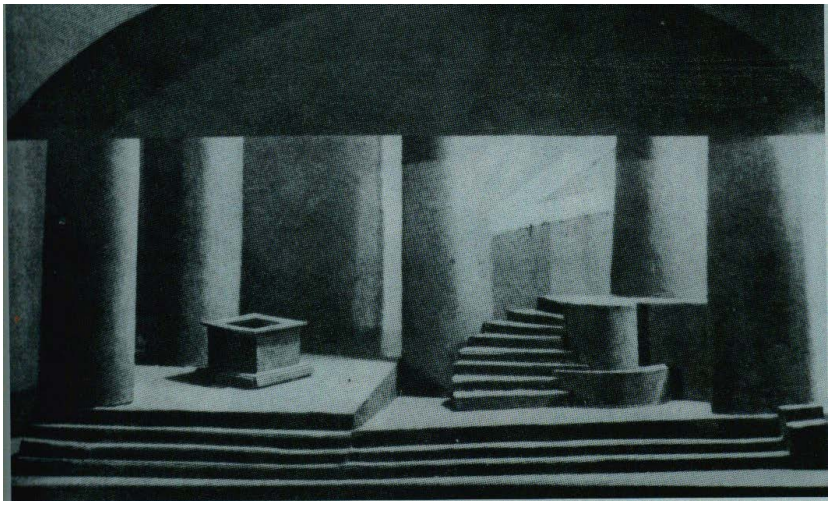


Fig. II.60

Moholy-Nagy, y el telescopio usado por Aelita para ver aterrizar a los humanos, muy similar al Monumento a la Tercera Internacional, ya comentado líneas atrás (fig. II.59).

Todos los escenógrafos aportaron su experiencia profesional y sus vivencias para estos decorados, pero una de las figuras clave, junto al arquitecto coordinador del proyecto Nikolai Ladovsky, fue Alexandra Exter, una pintora cosmopolita inmersa en la escena de vanguardia europea —entabló amistad con Picasso, Braque, Apollinaire o Marinetti, entre otros— cuya obra pictórica navegó precisamente por las pautas del cubismo, el futurismo y el constructivismo, además de realizar numerosas escenografías teatrales, como la que diseñó para un texto de Oscar Wilde en 1917, *Salómé* (fig. II.60).

Ella organizó a todos los artistas implicados en la película y diseñó personalmente el vestuario con el que se logra deshumanizar a los actores convirtiéndolos en construcciones en movimiento con formas geométricas y materiales rígidos. Exter, junto a la ya mencionada Liubov Popova, fue probablemente la figura femenina de mayor peso en la vanguardia constructivista. Sus diseños también muestran la influencia del cubismo francés y el futurismo italiano; mantuvo numerosos contactos con la vanguardia occidental desde 1908.

Otras influencias recibidas corren a cargo del futurismo, tal y como se pueden apreciar en la ciudad que contemplamos cuando aterriza

89. Los hermanos Leonid Aleksandrovic Vesnin (1880-1933), Aleksandr Aleksandrovic Vesnin (1883-1959) y Víktor Aleksandrovic Vesnin (1882-1950) fueron los fundadores del grupo OSA o Unión de Arquitectos Contemporáneos junto a Ilia Golosov, ocupando un lugar relevante en el constructivismo ruso. Entre otras obras y proyectos suyos se encuentran: el Monumento a Carlos Marx, 1920-26; la Casa de la Industria del Comercio, 1927 o el proyecto que nos ocupa, el Palacio del Trabajo.

Fig. II.59. El telescopio de Aelita, un pareciso más que razonable con el Monumento a la Tercera Internacional de Vladimir Tatlin.

Fig. II.60. La aportación de Alexandra Exter a los decorados de Aelita es más que evidente trás la escenografía que diseñó para la obra teatral Salomé, 1917.

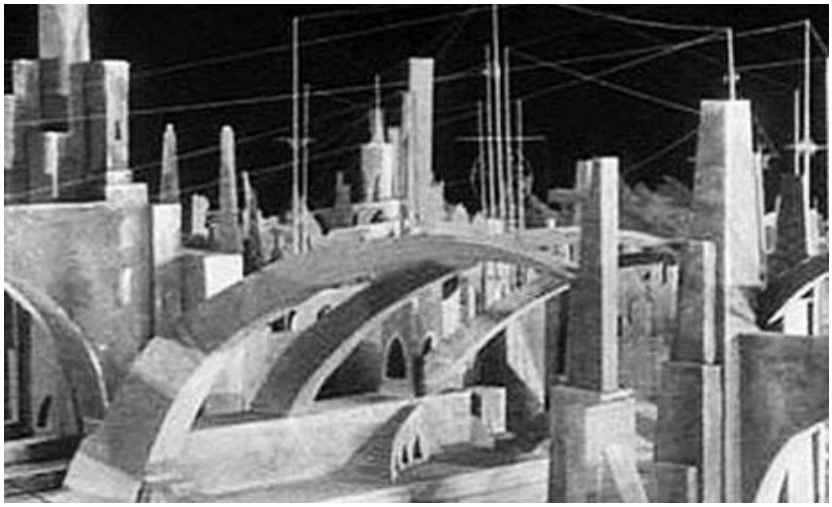


Fig. II.61

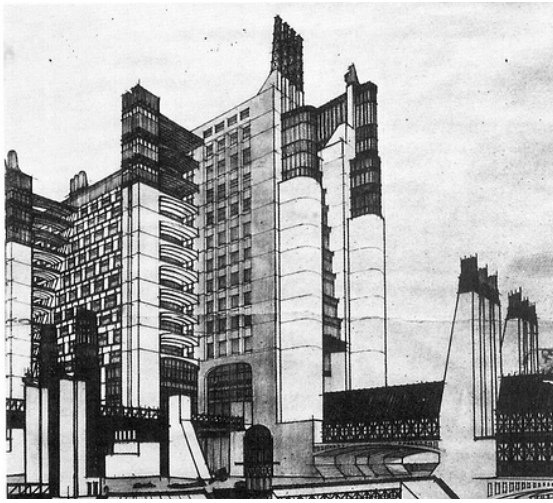


Fig. II.62

la nave espacial de Losi (fig. II.61). Una vanguardista ciudad surcada por enormes arcos e infinidad de altas torres conectadas todas ellas por cables de comunicación, aunando así la tecnología con la arquitectura, tal y como podemos apreciar en algunos dibujos del arquitecto Antonio Sant'Elia (fig. II.62) y en el proyecto de los hermanos Vesnin[89] para el Palacio del Trabajo del año 1923 (fig. II.63).

Bajo este mundo de esplendor, como sucederá pocos años después en la película *Metrópolis*, los obreros esclavizados trabajan entre grandes y pesadas ruedas dentadas que al mismo tiempo tienen una elegancia notable, trabajadores que también, como en la cinta de Lang, se rebelarán contra sus opresores.

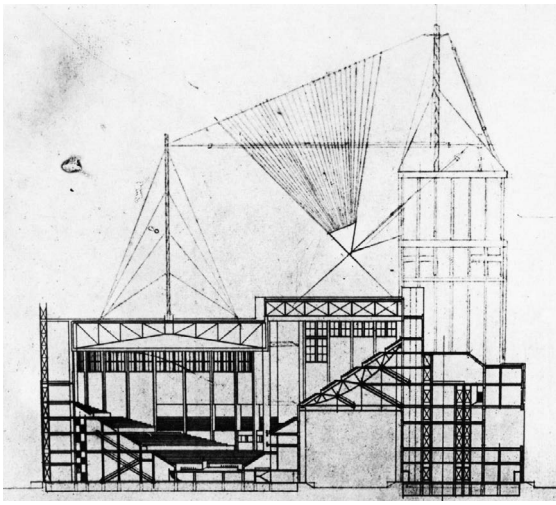


Fig. II.63

Es importante destacar el uso ocasional de la arquitectura del momento de otros países cuando Aelita observa, a través del artilugio de Gor, la arquitectura de Times Square de Nueva York y un Panteón en Roma, este último como un símbolo del sistema antiguo (fig. II.64). La caída de este se puede observar cuando los viajeros de la Tierra alaban su revolución en el hogar y un trabajador ruso liberado bajo la inscripción en llamas «25 de octubre 1917» aplasta los modelos de la arquitectura clásica con un martillo y una hoz (fig. II.65). Al menos esto último es lo que desprenden las localizaciones de la capital soviética: una nueva Rusia en la que Protazanov tampoco apenas enseña lema o insignia política alguna. Incluso hay quien ha querido ver un cierto tono propagandístico sobre la capacidad soviética para

Fig. II.61. Arcos, torres y tecnología en la vanguardista ciudad de Marte.

Fig. II.62. Antonio Sant' Elia y su *Città Nuova*, 1914.

Fig. II.63. Proyecto del Palacio del Trabajo de los hermanos Vesnin, 1923.

Fig. II.64

Fig. II.65

el progreso por el hecho concreto de que el protagonista construye un cohete espacial. Pero, al mismo tiempo, es un espejismo en la cabeza de Losi contribuyendo, si cabe a un más, a aumentar dicha ambigüedad.

Para tratar estos temas en consonancia Protazanov emplea una serie de metáforas de interconexión que se centran alrededor de imágenes que reflejan diferentes épocas, diferentes espacios, los viajes entre estos espacios, la sustitución y la duplicación, la construcción y el cambio, y los argumentos entre la vida doméstica y la fantasía. (Youngblood, 1992). Es en este contexto donde la película recurre al reino de la ciencia ficción, no como un fin en sí mismo, sino como parte de un rico lenguaje.

INFLUENCIAS DE MARTE

Mientras que muchos críticos de la época estaban decepcionado con *Aelita* y se burlaban de su ideología, su gasto extravagante, su falta de experimentación formal, su poco atractivo para un mercado de masas, su mezcla de géneros y su incapacidad para convertirse en un prototipo para los futuros cineastas rusos, otros convertirían a Protazanov a largo plazo en un estandarte en el género de la ciencia ficción.

Este no sería adoptado inmediatamente en la Unión Soviética como un género cinematográfico, no obstante, tuvo un efecto importante fuera del país, inspirando a filmes como *Metrópolis* y *La vida futura* (Things to come, William Cameron Menzies, 1936), en el tratamiento de una ciudad futurista. Esta película sirvió de inspiración para el cortometraje *Revolución Interplanetaria*, una correcta caricatura animada donde se refleja la ideología soviética del momento. En esta obra de Z. Komisarenko, Y. Merkulov y N. Khodataev, rodada en 1924 en la Escuela Técnica de Cinematografía del Estado, son claros los ecos de *Aelita*: desniveles, escaleras, rampas, etc (fig. II.67).

Muchos años después, en la década de los cincuenta, la serie de televisión norteamericana, alemana y francesa, *Flash Gordon*, recurrió a

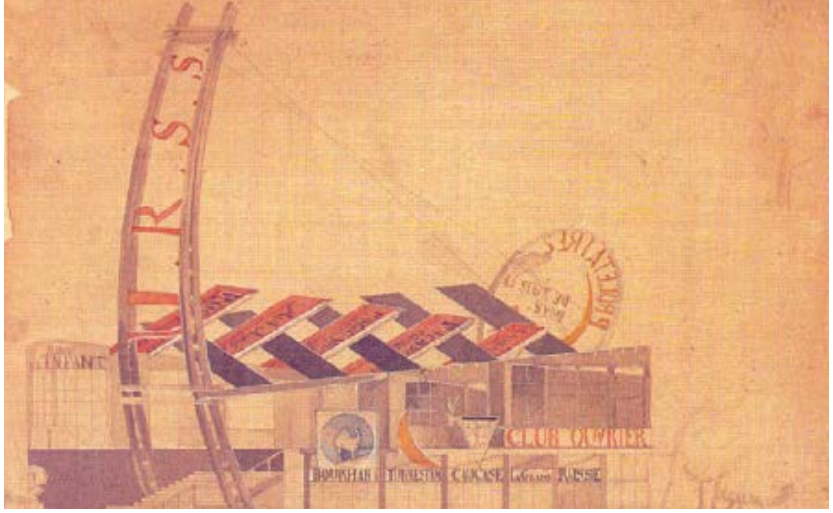


Fig. II.66

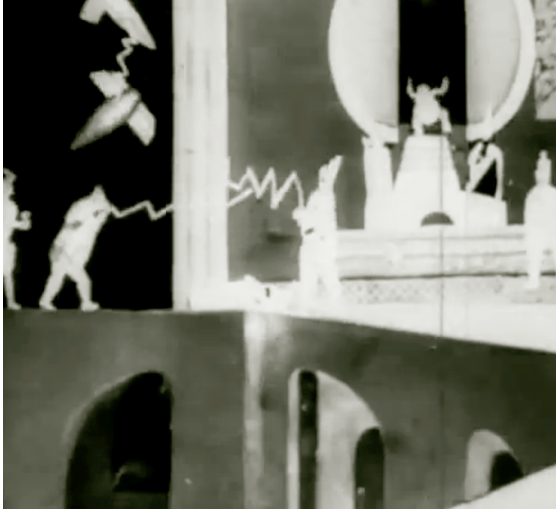


Fig. II.67

la ciudad del planeta rojo de *Aelita* para diseñar la Ciudad Flotante de los Hombres Halcón, tal y como confesaron sus productores Edward Gruskin y Matty Fox (fig. II.68).

Fig. II.68

No obstante, no solo directores y productores se nutrieron de las escenografías de la película que nos ocupa. Tal y como apreciamos en los primeros bocetos del pabellón de la URSS que construyó Konstantín Mélnikov para la Exposición de Artes Decorativas de Paris en 1925, es muy posible que tomara prestado elementos, no solo de la escenografía marciana, sino de las escenografías teatrales de las que se nutrió este filme. Un parecido más que razonable (fig. II.66).

Los decorados fueron construidos en los estudios *Mezhrabpom-Rus*[90], ubicados en Moscú. Se empleó sobre todo el cartón piedra y la madera para su ejecución, y tras su rodaje, al igual que las maquetas que representaban la ciudad de Marte, fueron almacenados hasta que un incendio del estudio provocó su desaparición. El director quiso emplear algunos fragmentos de estos decorados en otras películas suyas, pero eran tan contundentes y tan evidentes la procedencia de los mismos que no pudo llevar a cabo tal acto.

La odisea del ingeniero Losi supuso un nuevo éxito para Protazanov a partir de su estreno en septiembre de 1924. Y aunque después firmó otra veintena de títulos más, algunos de notable relevancia como *El sastre de Torjok* (Zakroyshchik iz Torzhka, 1925) o *El cuarenta y uno* (Sorok pervyy, 1927), el cineasta no pudo imaginar cuando falleció en 1945, que sería precisamente su película más insólita, *Aelita*, la que le abrió las puertas de la inmortalidad cinematográfica.

90. Abreviatura de Sociedad de Ayuda Obrera Internacional, predecesora de los famosos estudios *Gorki.*

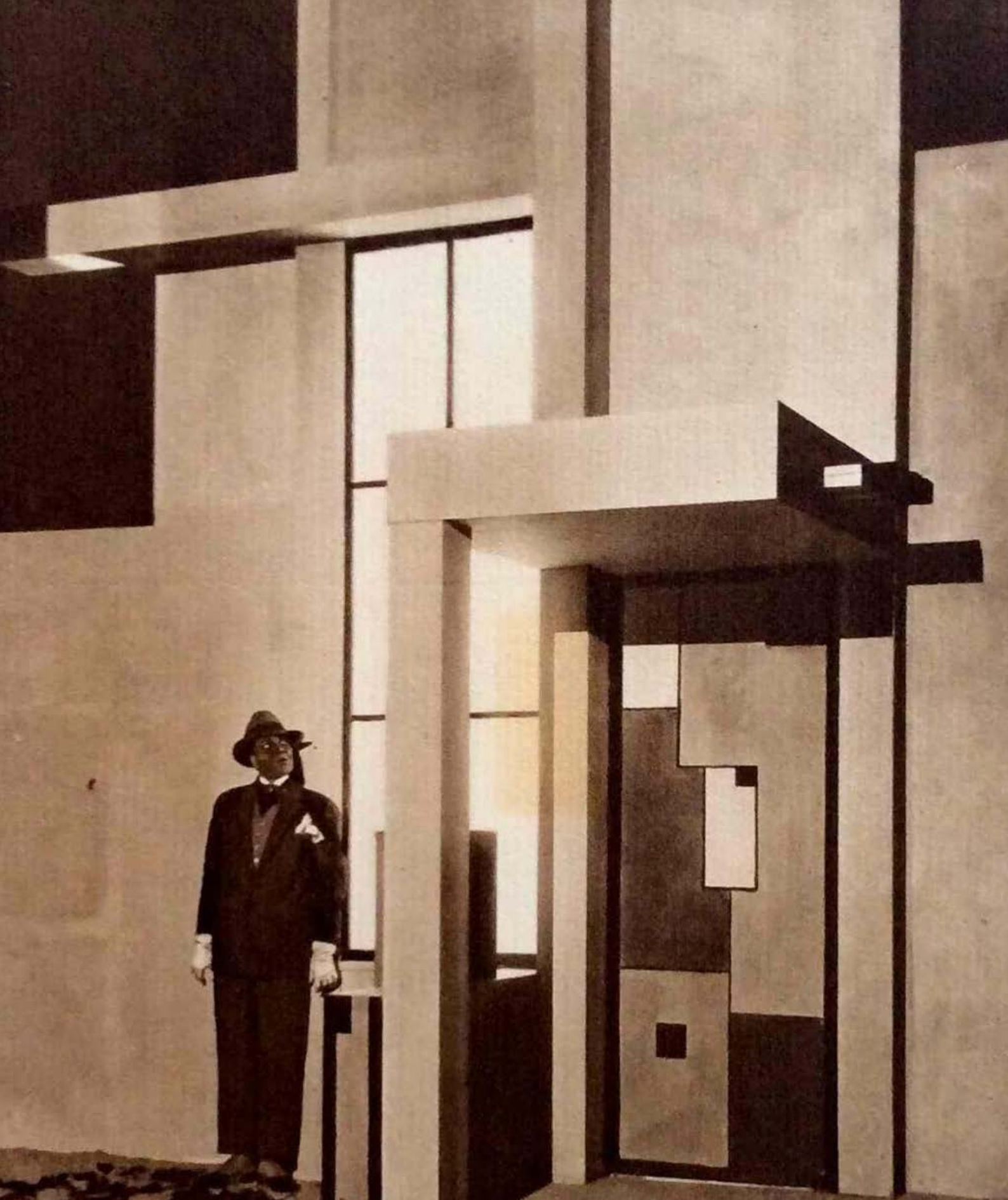
Fig. II.64. La arquitectura de Nueva York y Roma, objetivo del artilugio de Gor.

Fig. II.65. El fin de la arquitectura clásica con la revolución.

Fig. II.66. Uno de los primeros bocetos del pabellón de la URSS. Konstantin Melnikov, 1925.

Fig. II.67. Escena del cortometraje *Revolución Interplanetaria*, 1924.

Fig. II.68. La ciudad flotante de los Hombres Halcón.



LA INHUMANA

L' inhumaine
1924

Director: Marcel L'Herbier. *Guión*: Marcel L'Herbier, Pierre Dumarchais y Georgette Leblanc. *Fotografía*: Roche y Georges Specht. *Música*: ------. *Reparto*: Jaque Catelain, Léonid Walter de Malte, Philippe Hériat, Fred Kellerman, Georgette Leblanc, Marcelle Pradot, Prince Tokio. *Productora*: Cinégraphic. *Duración*: 135'. B/N. Muda. Francia.

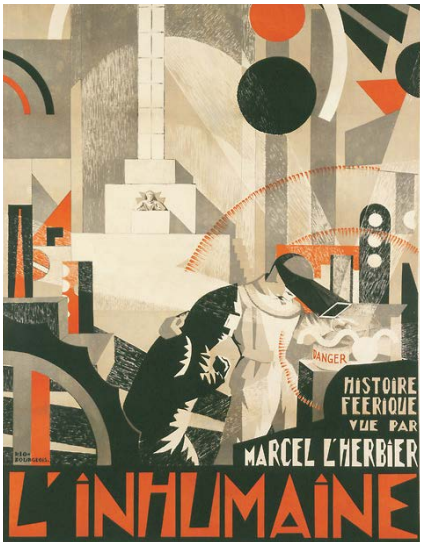


Fig. II.70

UN CATÁLOGO APLICADO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE VANGUARDIA

En julio de 1924, en el Madeléine Cinéma de París se estrenó *La inhumana* dirigida por Marcel L'Herbier. La película tuvo un gran fracaso en las taquillas, sin embargo, su trascendencia se debe a que estaba destinada a ser una especie de catálogo temporal de todo aquello que la evolución artística había producido en Francia dos años antes de la famosa Exposición de Artes Decorativas e Industriales Modernas (Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes) (Albrecht, 2000: 34).

Así fue, la película se adelantó a esta exposición que se inauguró en París en abril de 1925, con la finalidad de mostrar los adelantos en la industria y en las artes decorativas[91]. Lo curioso es que *La inhumana,* a pesar de su osadía plástica, no fue seleccionada para ser proyectada en esa exposición y sin embargo, el filme ruso *Aelita,* que acabamos de estudiar, si fue proyectada y además recibió una mención especial.

Para cumplir sus objetivos, L'Herbier repartió las responsabilidades para diseñar los decorados del filme; las viviendas de los protagonistas las diseñó el arquitecto Robert Mallet-Stevens, el escenógrafo Claude Autant-Lara se ocupó del jardín, el laboratorio corrió a cargo del pintor Fernand Léger y la configuración del salón fue encargada al escenógrafo y director de cine Alberto Cavalcanti. El compositor Darius Milhaud escribió la partitura, el modisto Paul Poiret diseñó el

91. La muestra daba cuenta del lujo alcanzado en los principales talleres artísticos. Reunía obras de artistas renombrados como René Lalique, Rodelier o Baccarat. Uno de los pabellones de esta exposición, donde se acuñó el término *art decó*, fue dedicado a Le Corbusier

Fig. II.69 (izquierda). La vivienda del ingeniero Einar Norsen.

Fig. II.70. Cartel promocional de *L' Inhumana.*

vestuario y el arquitecto y diseñador de muebles Pierre Chareau proyectó el mobiliario. Ante tanta concentración artística, la película se convirtió en una especie de catálogo aplicado de arte contemporáneo de vanguardia.

La trama de *La inhumana*, una mezcolanza a medio camino entre la ciencia ficción, una historia de amor y el thriller, es la crónica durante tres días en la vida de la famosa y glamurosa soprano Claire Lescot, la inhumana del título, y dos rivales para ganar su afecto, Einar Norsen, un ingeniero considerado el héroe de la historia, y el maharajá Djorah, el villano. Ella juega fríamente con Norsen y Djorah para enfrentarlos, induciendo a Norsen a fingir su suicidio en un exitoso intento de conquistarla. Tras llevar a cabo dicho acto, con sus consecuencias posteriores, Norsen muestra a Lescot su laboratorio, que dispone de maravillas tecnológicas como un dispositivo que permite no sólo transmitir por radio sus canciones y ser escuchadas en todo el mundo, desde Chicago a París, sino también la posibilidad de ver en una pantalla de televisión las reacciones de los oyentes encantados al escuchar su voz. Esto provoca que el celoso Djorah asesine a Lescot y, para atormentar aún más Norsen, deja su cuerpo en su laboratorio. El maharajá ignora que Norsen dispone de una tecnología capaz de devolver la vida a Claire.

La inhumana es una de las primeras películas en la que se construyó todo el volumen de los edificios. La formación arquitectónica de Mallet-Stevens le llevó a tomar esta decisión, pero además creía que en el cine había que construir espacios en lugar de usar telones planos como en el teatro. Consideraba que el encargado de construir los decorados debía ser más *realista*; si debía representar un vestíbulo, estaba obligado a diseñar y hacer construir un vestíbulo. Su composición decorativa debía atender más a un arquitecto que a un pintor (Mallet-Stevens, 1925: 56).

Fig. II.71. Bloque izquierdo. Boceto de Robert Mallet-Stevens, 1920.

Fig. II.72. Bloque posterior. Boceto de Robert Mallet-Stevens, 1920.

Fig. II.73. Bloque central. Boceto de Robert Mallet-Stevens, 1920.

LA VIVIENDA DE UNA INHUMANA

El primer diseño de Robert Mallet-Stevens para la película —la vivienda que habita la protagonista Claire Lescot— presenta claras

influencias recibidas de la escuela de la Bauhaus, un bloque compacto constituido por formas cúbicas monolíticas que se superponen, de diferentes tamaños y orientación, cuyas aristas vivas y ángulos rectos manifiestan un orden estrictamente geométrico. Predominio absoluto de superficies blancas, lisas y con grandes ventanales rectangulares constituidas por una cuadrícula, a través de la cuales se vierten grandes cantidades de luz al interior de la vivienda, y además proporcionan un elemento distintivo entre tanta rigidez formal.

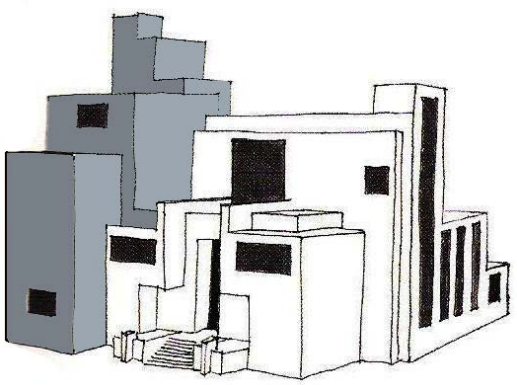


Fig. II.71

El volumen compacto que configura la vivienda se constituye en tres grandes volúmenes, adosados el uno al otro, con apenas interacción entre ellos. Un primer volumen ubicado a la izquierda está compuesto por tres altos bloques rectangulares dispuestos de forma escalonada —el tercer bloque se compone de otros de pequeñas dimensiones— donde se aprecian dos ventanas en los dos primeros cubos, además de un elemento decorativo a base de círculos, rectángulos y rombos dispuestos en la esquina del primer bloque (fig. II.71). El bloque posterior responde a la misma configuración en cuanto a ausencia de simetría y bloques escalonados, con la presencia de grandes ventanales en las dos fachadas: principal de acceso y lateral (fig. II.72).

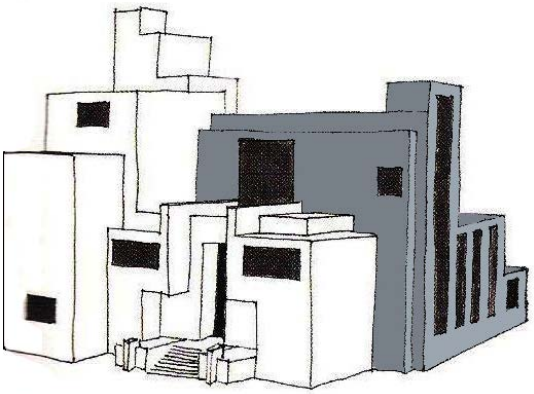


Fig. II.72

En el bloque central —el único que responde a una simetría clara— dispone de un podio con una gran escalera exterior de seis escalones que permite alcanzar la zona de acceso a la vivienda (fig. II.73). Esta se compone de una puerta de grandes dimensiones decorada con un patrón elaborado con círculos, rectángulos y rombos, y un gran ventanal rectangular sobre la misma. Otros dos grandes ventanales rectangulares flanquean el acceso. El patrón geométrico de la puerta y el ubicado en la esquina de la pieza izquierda son los únicos elementos decorativos que se aprecian en la fachada. Una vivienda de componentes simplificados que destaca por el volumen, la monumentalidad clásica y el juego formal entre los cubos y el resto de elementos, como las ventanas, la puerta de acceso, los escasos elementos decorativos, e incluso esas sombras arrojadas de un cubo sobre otro.

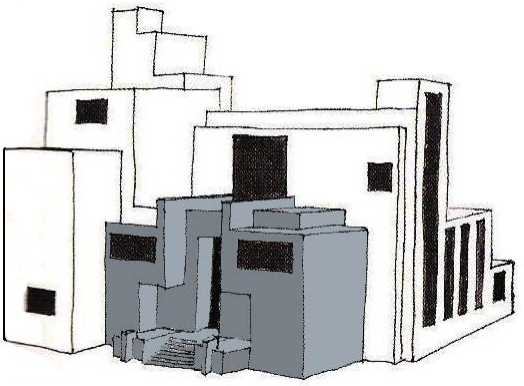


Fig. II.73

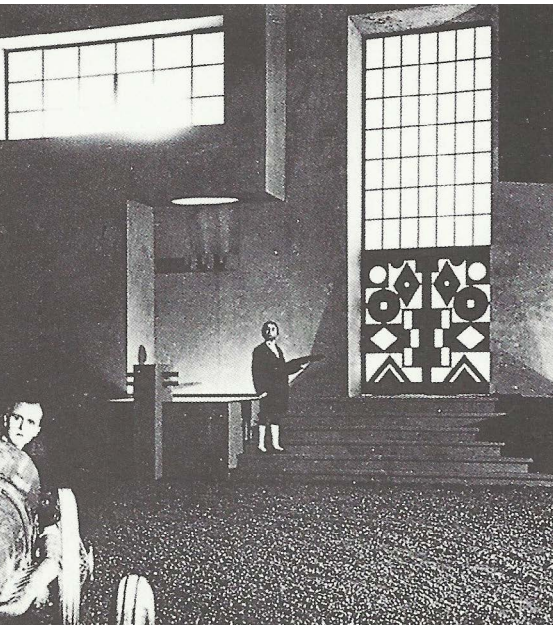


Fig. II.74

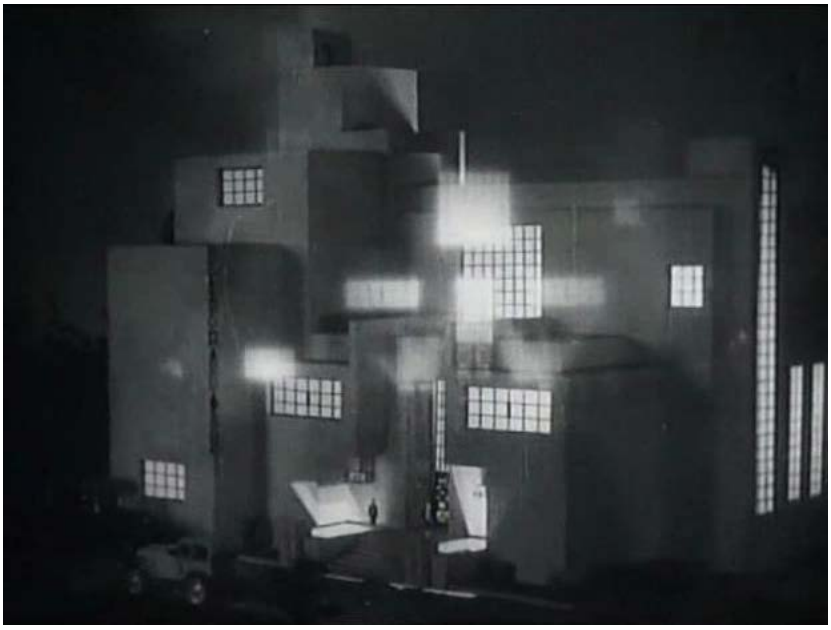


Fig. II.75

Fig. II.74/II.75. La luz como elemento fundamental en la composición arquitectónica de la vivienda de Claire Lescot.

Son esas sombras lo que destaca en las primeras imágenes que recibimos de esta vivienda, provocadas por el fuerte contraste entre la luz que desprenden las ventanas y la oscuridad de las fachadas y el entorno (figs. II.74/II.75). La iluminación también es importante en la zona de entrada, la cual está iluminada por unas lámparas de pared a la altura de la puerta y cuatro focos de gran tamaño— dos a cada lado de la escalera, en el podio, y los otros dos empotrados en la fachada—. Mallet-Stevens trata la luz como un elemento fundamental en la composición arquitectónica del edificio; permite aliviar los volúmenes y reforzar las zonas de sombra que arrojan unos cubos sobre otros.

La ubicación de esta escultura asimétrica por encima de la ciudad y el aislamiento de la villa también permiten sacar conclusiones acerca de la personalidad de la residente. Para Robert Mallet-Stevens:

> *El decorado de una película debe juzgar.* […] *el decorado debe presentar al personaje antes de que aparezca en escena, debe indicar su posición social, sus gustos, sus costumbres, su estilo de vida, su personalidad. Los decorados han de estar estrechamente vinculados a la acción.* (1925: 139)

La fachada principal de acceso y una de las fachadas laterales se visualizan en unas pocas escenas de la película; la llegada de los invitados o la del ingeniero Norsen, entre otras. El resto de fachadas del edificio no se filmaron, a pesar, y como hemos señalado líneas atrás, de que el edificio se construyó en su totalidad. Como dato curioso, a lo largo de toda la película, las fachadas diseñadas por Robert Mallet-Stevens solo se muestran en pantalla durante apenas cinco minutos.

En cuanto a la adscripción estilística de este edificio, Tafuri y Dal Co (1979: 229) han escrito que «es uno de los mejores ejemplos de la escenográfica y ecléctica síntesis de sugestiones cubistas, neoplásticas, *art decó*, en que se resuelve la arquitectura de Mallet-Stevens», posiblemente este *mestizaje* sea lo que le da interés a la obra del arquitecto.

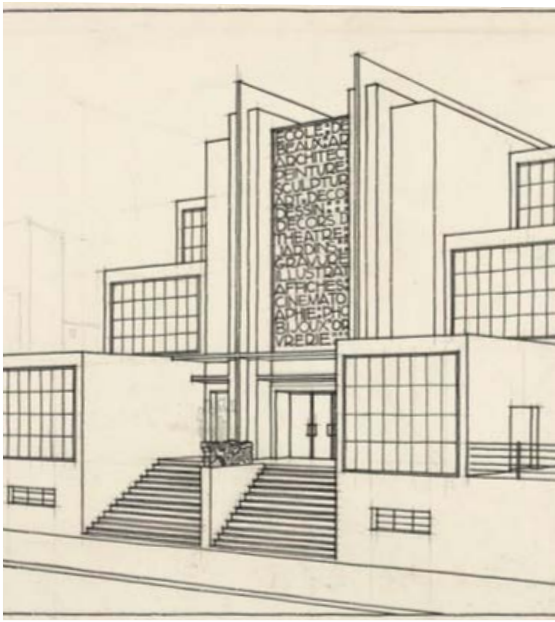


Fig. II.76

PRÉSTAMOS ARQUITECTÓNICOS

Robert Mallet-Stevens tomó prestado de su propio vocabulario arquitectónico muchos de los elementos que caracterizan su arquitectura para el diseño de las viviendas de los protagonistas. Elementos que se pueden apreciar en proyectos que jamás se construyeron —la vivienda de Monsier Jules Ecorcheville (1914) y el que realizó para una escuela de Bellas Artes en París (1923) (fig. II.76)—, entre otros. O también en proyectos que si se ejecutaron, como la villa de los vizcondes de Noailles en Hyères[92], construida en 1923 (fig. II.77) o las seis viviendas ubicadas en la Rue Mallet-Stevens[93], ejecutadas entre 1926 y 1927, en París, muy cerca de la fundación Le Corbusier (fig. II.78).

Tanto en estas últimas viviendas como en las anteriores se aprecian las características de la arquitectura de Mallet-Stevens. Un volumen compacto constituido en un juego de bloques monolíticos de formas cúbicas que se invaden unos a otros, generando grandes masas de luz y sombra, y un riguroso y elaborado orden geométrico sobre unas superficies lisas con aristas vivas.

92. Para el diseño de esta villa, Mallet Stevens conto con la colaboración de Piet Mondrian y Francis Jourdain para la decoración interior y con Gabriel Guevrekian para el diseño de los espacios exteriores, trabajo que fue considerado el primer jardín cubista de la historia. En 1929 la villa fue utilizada por Man Ray para la filmación del filme *Los misterios del castillo de dados* (Les Místeres du Chatea du Dé). Abandonada después de la Segunda Guerra Mundial, en 1973 el municipio la adquirió para restaurarla y transformarla en un centro de arte y diseño.

Fig. II.76. Proyecto de la escuela de Bellas Artes. París, 1923.

Fig. II.77

Fig. II.78

En sus viviendas, cada balcón y semitorre (en el caso de la Rue Mallet-Stevens), ventana o mirador —siguiendo los principios de Le Corbusier— realzan una luminosidad que, en lugar de reflejar, absorbe la luz, creando un efecto prodigioso de aplanamiento. Como decía Robert Mallet-Stevens (1925: 114): "La razón lógica y geométrica del futuro se hará con materiales netos, ángulos rectos, claridad y orden".

Como en toda su obra, los espacios interiores determinan el volumen y el diseño de los huecos que componen las fachadas, pero para el diseño de las dos viviendas de la película no tuvo en cuenta dichos espacios, ni tan siquiera los diseñó. No obstante hemos de añadir que Mallet-Stevens no fue un arquitecto de concepción funcionalista, pensaba la arquitectura como *un arte esencialmente geométrico* y así lo dejo plasmado en muchas de sus obras (Cairns, 2007 101).

UN SALÓN Y UN JARDÍN DE INVIERNO

El interior de la vivienda de Claire Lescot, cuyo autor fue el escenógrafo y director de cine Alberto Cavalcanti, también merece citarse. El espacio principal es una gran sala ligeramente rectangular de una altura considerable, con una plataforma cuadrada ubicada en el centro de la misma y rodeada de un canal con agua y patos. El acceso a esta plataforma, con un interesante despiece de pavimento similar a un estampado textil, se realiza a través de dos pasarelas. A la de-

93. La Rue Mallet Stevens es una pequeña urbanización realizada sobre una parcela que se encuentra en un área de viviendas residenciales del barrio de Auteuil, muy cercana a la villa La Roche-Jeanneret de Le Corbusier, hoy Fondation Le Corbusier. El terreno, una parcela de 3.827 m2., era propiedad de la esposa de Charles de Noailles, a quién Mallet Stevens le había construido su villa en 1923. Sobre el centro de la parcela, en su eje longitudinal, se abrió una calle y a ambos lados de esta se subdividió en lotes donde los escultores Joel y Jean Martel y otras personalidades de la alta sociedad francesa construirán sus viviendas proyectadas por Mallet-Stevens. El conjunto se completa con la vivienda estudio del propio Malle-Stevens y la vivienda del portero.

Fig. II.77. Villa Noailles. Hyères, 1923.

Fig. II.78. Viviendas en la Rue Mallet Stevens. París, 1927.

Fig. II.79. Escaparate *art decó* en el salón de Claire Lescot.

Fig. II.80. El jardín de invierno.

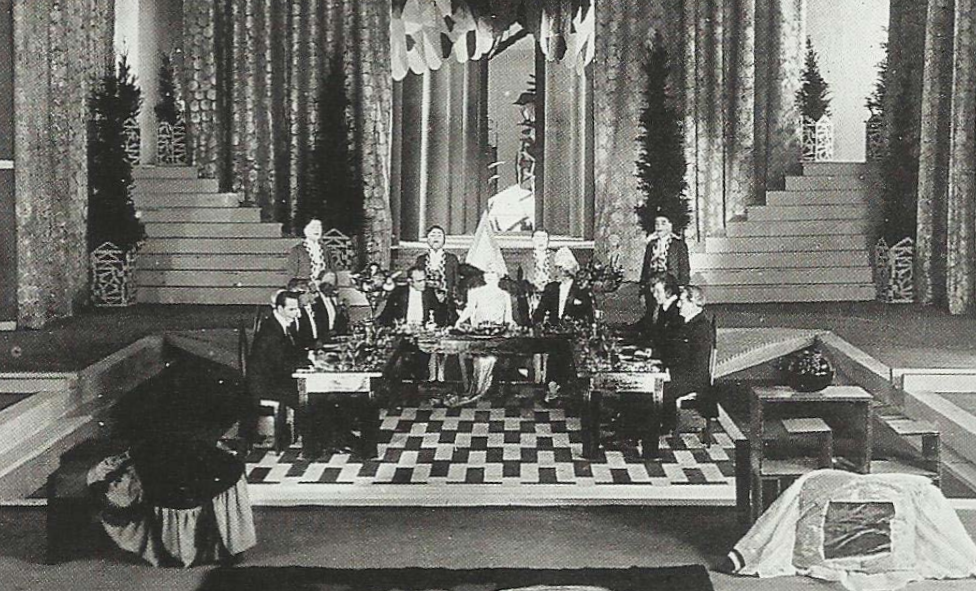


Fig. II.79

Fig. II.80

recha de este espacio central, reservado para diversas actuaciones, se ubica en un plano superior, la orquesta. A la izquierda de la sala se dispone una zona de descanso a modo de escenario con sofás, mesas y sillas, y una fuente que parece alimentar el canal. Destaca la presencia de dos escaleras piramidales flanqueadas por grandes cortinas, ubicadas en los extremos del salón, y que conducen a las habitaciones privadas de la protagonista. El mobiliario —esculturas, tapizados, lámparas de pie, estanterías, mesas, sillas, etc— fue también uno de los grandes reclamos, todo un intento de Pierre Chareau en convertir este salón en un escaparate *art decó* (fig. II.79).

Alineado con el eje central del salón y separado a través de unas grandes cortinas se encuentra el llamado Jardín de Invierno, el lugar enigmático donde Einar desata sus emociones *humanas* y declara su amor a Claire Lescot. En torno a una luminosa pirámide de vidrio crecen a sus anchas plantas artificiales con grandes hojas y flores estilizadas (fig. II.80). Una densa selva de diferentes formas amorfas arrojan sus magníficas sombras distorsionadas a las paredes lisas, brindando así un merecido homenaje al trabajo de Walter Reimann, Walter Röhrig y Hermann Warm para *El gabinete del doctor Caligari*[94] (fig. II.81).

Además de esta película, este jardín de invierno diseñado por Claude Autant-Lara nos recuerda también al jardín de *Le carnaval des Verités*, rodada en 1919 por Marcel L'Herbier. Este espacio oscuro, de reducidas dimensiones, muy poco definido y con contornos no tan

Fig. II.81

94. No solo este espacio nos remite al expresionismo alemán a través de las sombras caligarianas, sino que la luminosa pirámide de vidrio se encuentra bajo la influencia del Pabellón de Cristal (1914) de Bruno Taut y la obra *Glasarchitektur* (1914) de Paul Scheebart.

Fig. II.81. El jardín caligariano, base del jardín de *L' inhumana.*

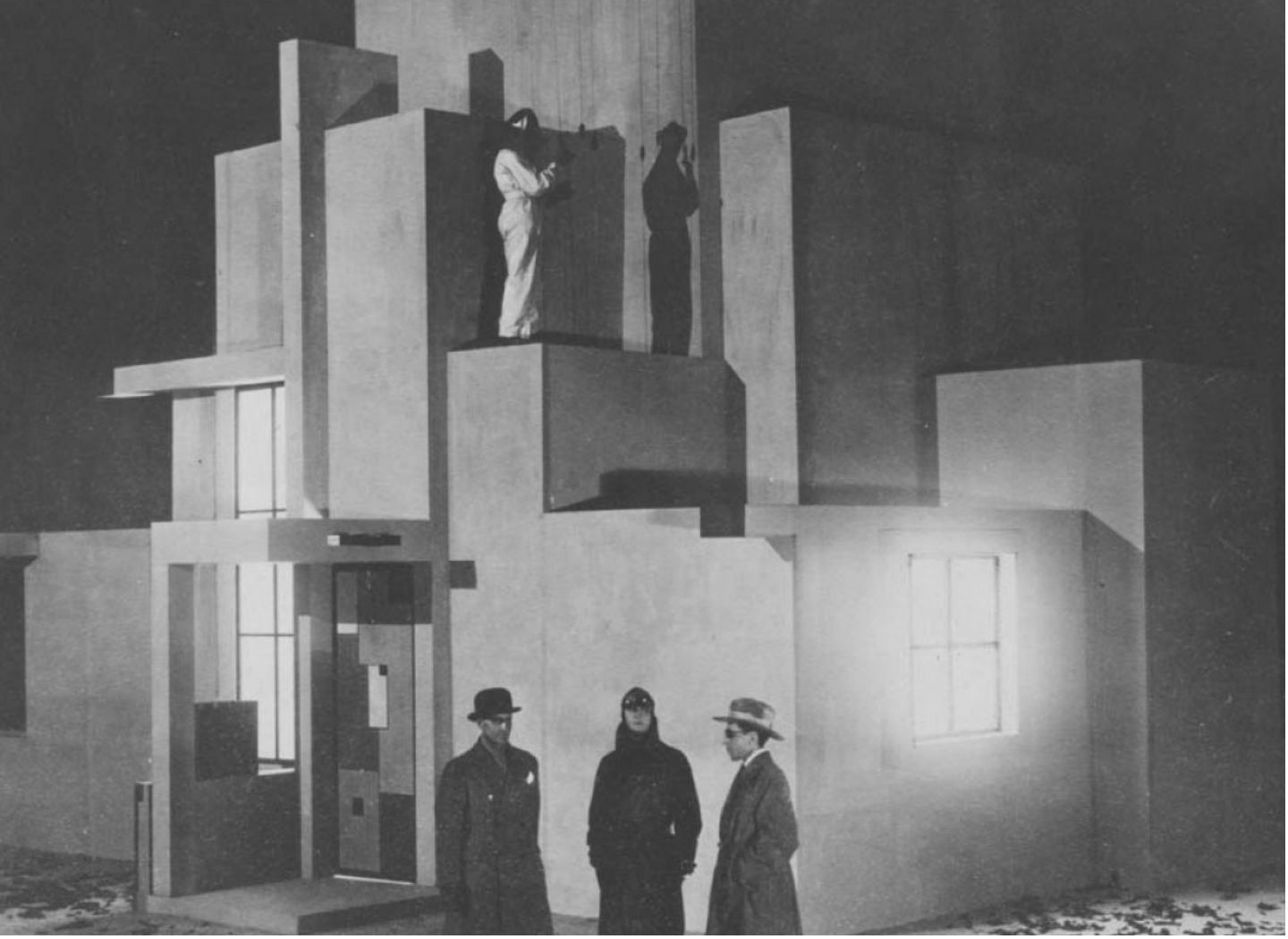


Fig. II.82

95. Josef Hoffmann (1870-1956) fue un arquitecto y diseñador industrial austriaco. Estudio arquitectura en la Academia de Artes aplicadas en Viena donde fue discípulo de Otto Wagner. Mallet-Stevens recibió una fuerte influencia de Hoffmann durante sus años de estudio, tal y como se puede apreciar en algunas de sus obras, sobre todo en la colección de dubujos *Une cité moderne*, 1922.

Fig. II.82. Marcel L'Herbier y Robert Mallet-Stevens frente a la vivienda del ingeniero Einar Norsen

Fig. II.83. El acceso asimétrico de la Casa Schröeder. Gerrit Rietveld, 1924.

Fig. II.84. Palacio Stoclet. Josef Hoffmann, 1905.

claros, contrasta con la amplitud del salón de Lescot y con su fría y rigurosa geometría formal.

EL LABORATORIO DEL INGENIERO

El segundo diseño al que tuvo que hacer frente Mallet-Stevens es el de la vivienda de Einar Norsen, el pretendiente ingeniero de Claire Lescot (fig. II.82). A pesar de responder a la misma organización volumétrica que la vivienda anterior —pequeños volúmenes escalonados que se agrupan los unos a los otros— hay que distinguir dos bloques claramente diferenciados. El primero de ellos es una pirámide escalonada a base de pequeños bloques con una cierta simetría, rota por una ventana y el acceso a la vivienda, compuesto este por un antepecho y una pilastra que soporta un plano horizontal para remarcar más si cabe dicho acceso. Muy similar este al que diseñó

Fig. II.83

Fig. II.84

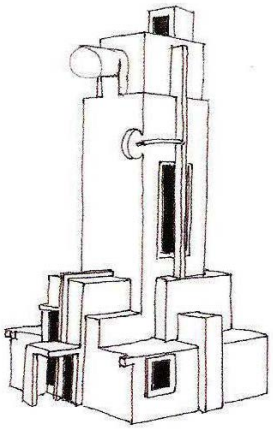


Fig. II.85

Gerrit Rietveld para la Casa Schröeder (fig. II.83). El segundo volumen es una torre elevada, un paralelepípedo vertical que culmina en su azotea con dispositivos mecánicos ejecutados bajo un estilo influenciado por el futurismo italiano y el constructivismo ruso. Esta torre guarda similitud formalmente con la torre del palacio Stoclet (1911), construida por el arquitecto Josef Hoffmann[95] para su tío, el banquero y aficionado al arte Adolphe Stoclet (fig. II.84).

Esta vivienda reflejaba el estilo de vida de su residente, privada y aislada. La fachada estaba resuelta en color blanco, exenta de elementos decorativos, a excepción de una composición abstracta que se aprecia en la puerta de acceso y que recuerda a las pinturas de Piet Mondrian o de Theo van Doesburg (fig. II.86). Respecto al interior del laboratorio de Einar Norsen, L'Herbier declaró en una entrevista que:

> *Léger construyó el decorado con sus propias manos, como un verdadero carpintero; llegaba a las ocho de la mañana a Joinville y se ponía a trabajar con sus esferas, sus cubos, sus conos, se retiraba un poco para juzgar el efecto obtenido, como si estuviera pintando una naturaleza muerta.* (Albrecht, 2000: 60)

Esta manufactura choca con las formas avanzadas de los extraños artilugios que llenaban el espacio (fig. II.87). Fernand Léger, haciéndose eco de la imaginería mecánica de la ciencia ficción, toma como fuente la escenografía de Frederick Kiesler[96] para el escritor Karel Capek [97] y su

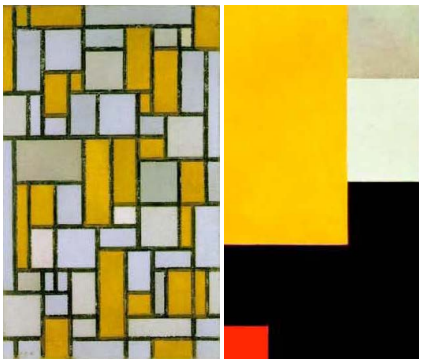


Fig. II.86

96. Frederick John Kiesler (1890-1965), arquitecto, escultor, pintor, diseñador de interiores, tipógrafo, poeta y escenografo de teatro y ópera. Participó de los espacios estilísticos del expresionismo, de stijl, futurismo, elementarismo, cubismo, neoplasticismo y otras categorías artísticas de nuestro siglo.

97. Uno de los escritores checos (1890-1938) más importantes del siglo XX. Acuño el moderno concepto de *robot*.

Fig. II.85. Vivienda del ingeniero. Boceto de Robert Mallet-Stevens, 1920.

Fig. II.86. Piet Mondrian/Theo van Doesburg

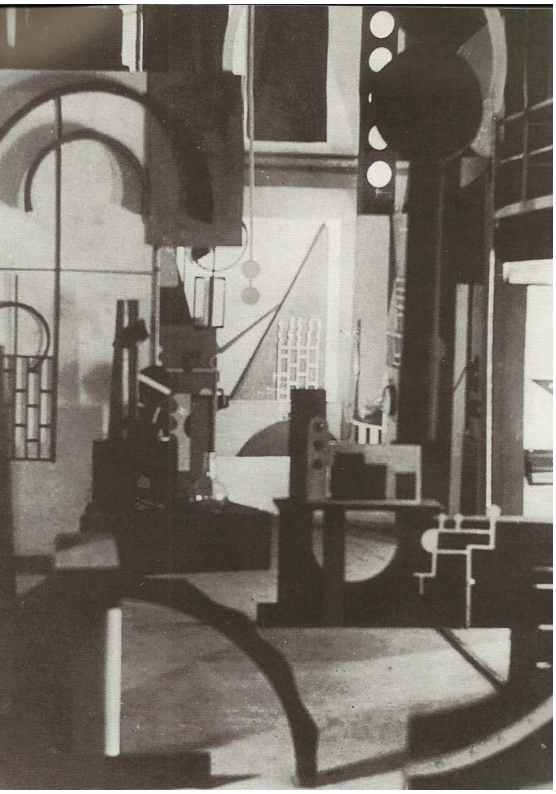


Fig. II.87

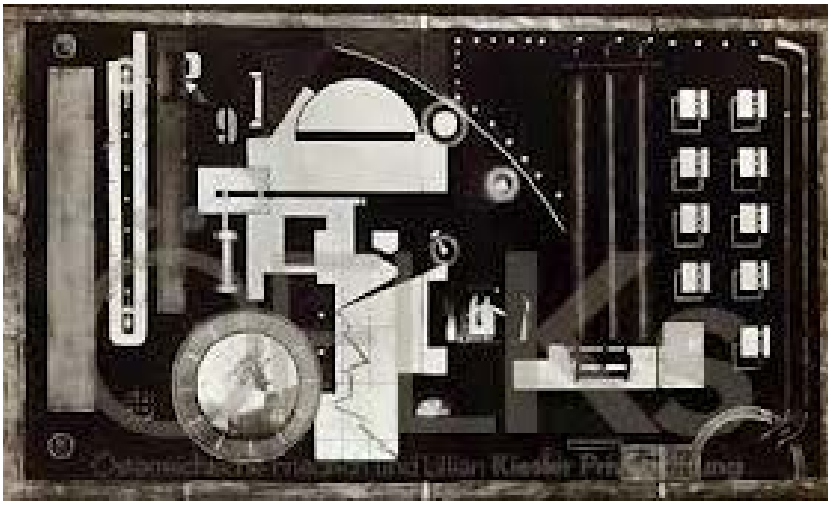


Fig. II.88

98. Los Ballets Suecos (*Ballets Suédois*) fueron una compañía de ballet instalada en París de 1920 a 1925 en el Teatro de los Campos Elíseos, bajo la dirección de un industrial apasionado por la danza, Rolf de Maré.

Fig. II.87. Interior del laboratorio.

Fig. II.88. Escenografía para la obra teatral *R.U.R.* Frederick Kiesler, 1923. Influencia directa para el diseño del laboratorio.

obra teatral *R.U.R.* (Robots Universales Rossum) de 1923, así como sus propios lienzos cubistas (fig. II.88).

Fernand Léger construyó un decorado que simuló un laboratorio futurista, y no fue hasta su primera película —*Ballet Mecánico* (Ballet mécanique, 1924)— cuando investigó las formas cinéticas abstractas y puso en movimiento objetos de la realidad cotidiana, que en sus cuadros todavía permanecían como cubos, cilindros o círculos. El artista lo expresaba así (Léger, 1969: 34): «Me serví de los objetos más habituales y los filmé de tal manera que se movieran rítmicamente de una forma calculada con precisión, a mi gusto». Por lo tanto la decoración del laboratorio de *La inhumana* es un paso intermedio en el camino de Léger, entre su pintura y su primera película como realizador (figs. II.89/II.90).

En su interior se desarrollan impresionantes avances tecnológicos, como la posibilidad de que la voz de Claire llegue a todo el mundo y pueda ver a sus oyentes en una pantalla gigante, avances que culminan con la resurrección de la propia cantante, que ha fallecido por la mordedura de una serpiente. El laboratorio es donde se realizan los experimentos y normalmente un lugar oculto y tenebroso, como el de Rotwang en *Metrópolis* o el de aquellos doctores locos en las películas de terror de la *Universal.* Sin embargo, en *La inhumana* se convierte en un ámbito luminoso que alberga máquinas compuestas por figuras geométricas simples, de dimensiones indefinidas cuyos

Fig. II.89

Fig. II.90

límites no se llegan a ver porque no tienen relevancia, lo que importa son los artefactos, los objetos y los movimientos del ingeniero y sus ayudantes, interpretados por bailarines de los Ballets Suédois[98], alguna de cuyas escenografías había diseñado Léger, quien escribió que la *troupe* actuaba como «decorados móviles» (Léger, 1969: 11).

UNA ARQUITECTURA NEUTRAL

La utilización en la película de elaborados decorados interiores y exteriores es llamativa, pero de igual interés es el uso dramático de la arquitectura parisina existente. Las actuaciones de Lescot son en el Teatro de los Campos Elíseos (Théâtre des Champs-Élysée), construido y diseñado en 1911 por Auguste Perret, con fachadas atribuidas a Henry van de Velde. Este edificio sólido y —para 1924— ligeramente deteriorado por el tiempo proporciona un fuerte contraste con los elegantes y modernos decorados utilizados en otras partes de la película (fig. II.91).

El teatro de los Campos Elíseos fue un proyecto muy ambicioso antes de la Primera Guerra Mundial. Ubicado en una pequeña parcela en la avenida Montaigne, cerca de la Place de L'Alma, presenta un programa que constaba de dos auditorios, una galería de exposiciones de reducidas dimensiones y una serie de dependencias destinadas a oficinas y servicios varios. Este teatro se considero un ejemplo de la

Fig. II.89. *Los círculos de la ciudad.* Fernand Léger, 1920.

Fig. II.90. Distintos fotogramas de *Ballet Mecánico.* Fernand Léger, 1924.

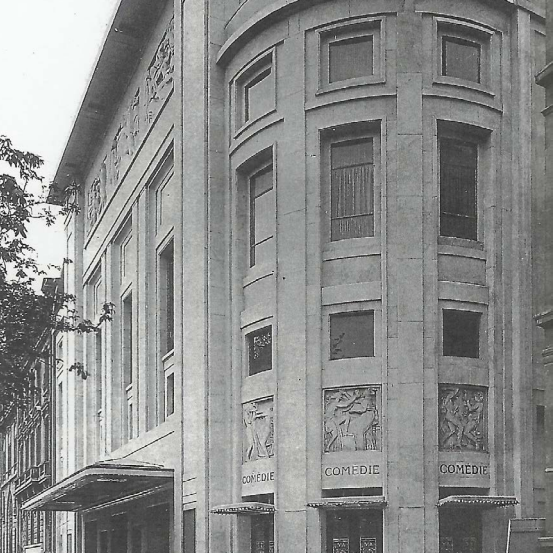


Fig. II.91

Fig. II.92

llamada al orden tras el caos y la destrucción de la Primera Guerra Mundial.

Si la villa de Lescot, un lugar destacado en el comienzo de la película, y el laboratorio aislado de Norsen, presentado al final, representan a la heroína y héroe, el teatro, aparece en el medio de la historia como una especie de espacio neutral entre ellos. L'Herbier presenta el teatro al espectador a través de un recorrido con la cámara donde se aprecia la clara composición tripartita con los grabados en piedra realizados por Antoine Bourdelle[99] en la fachada frontal (que a su vez se convirtió en una influencia en el diseño de las fachadas de cine en los años veinte y treinta) (fig. II.92).

Las superficies grises del edificio contrastan con las superficies iluminadas, lisas, y blancas de las viviendas de los protagonistas. El teatro y, por extensión, la ciudad que lo rodea no sólo ofrecen un espacio neutral, sino también un entorno amenazador. Mientras Lescot tiene el control completo de los eventos en su villa, y Norsen de todo lo que ocurre en su laboratorio (y mientras el propio L'Herbier tiene un mayor control de las secuencias filmadas en los escenarios artificiales), los personajes se convierten en objeto de peligro y confusión una vez que salen de sus modernos y aislados refugios hacia la ciudad.

Antes de rodar *La inhumana*, Marcel L'Herbier rodaba sus películas en exteriores. Para las escenas de esta película rodó en el teatro por cuestiones económicas y de espacio, era mucho más barato rodar

99. Escultor francés (1861-1929), uno de los más destacados de la Belle Époque y al mismo tiempo antecedente de la escultura monumental del siglo XX.

Fig. II.91. Teatro de los Campos Elíseos (Théâtre des Champs-Élysée). Auguste Perret, 1911.

Fig. II.92. Grabados en la fachada frontal. Antoine Bourdelle.

allí que construir un teatro semejante en los estudios de Joinville. El teatro de los Campos Elíseos se convirtió en el epítome de la tradición arquitectónica francesa clásica en Francia tras la guerra. En 1923, cuando la película se estaba rodando, este teatro ya estaba vinculado con la evolución reciente de las artes visuales.

TRAS LA INHUMANA

Los decorados se construyeron en los estudios Levinsky, ubicados en la población de Joinville, a unos 100 km. del este de París. Debido a la presión por cumplir los plazos establecidos, la película se rodó a la vez que se construyeron los decorados. Todos los empleados, al igual que Marcel L'Herbier, vivían en un pabellón anexo al set de rodaje para poder trabajar, prácticamente, día y noche. Hubo muy poco tiempo para el rodaje del filme. Tras el término del mismo, su director pretendió mostrar los decorados en exposiciones como si de una obra de arte se tratara. Fue imposible, la rapidez de la construcción de estos llevaba adjunta una mala ejecución debido a la ya mencionada rapidez. El cartón piedra, la escayola y la madera no duraron lo suficiente como para tener una segunda vida. Nunca más se supo de ellos.

Se ha escrito mucho de Mallet-Stevens y su importante relación con el cine, sus aportaciones al estudio de la arquitectura en el séptimo arte y su fe en que este sería un medio de difusión de la vanguardia arquitectónica (Gorostiza, 1997: 22-23). Después de su experiencia en *La inhumana* el arquitecto acentuó la influencia recíproca entre el cine y la arquitectura:

> *Resulta innegable que el cine ha ejercido una influencia reconocible en la arquitectura moderna, así como la arquitectura ha hecho sus aportaciones al arte fílmico.* […] *En el futuro, el arquitecto será un colaborador imprescindible del realizador.* […] *Precisamente el carácter "decorativo" de la decoración desaparecerá en favor de una línea limpia y unitaria, mientras que el ornamento, los arabescos, serán agregados por medio de las personas en movimiento.* (1925: 68)

A principios de los años veinte, Léger (1969: 67) ya era consciente de que «el cine era un medio que no sólo reproduce la realidad o se limita a contar historias, sino que además sirve para percibir espacios que solamente nos transmiten las pantallas». El crítico Pierre Burgués escribió de la película en 1924: «Por un lado está el lado intelectual, una interpretación sintética de elementos morales y físicas, y por otro, la parte comercial, una expresión melodramática de emociones. Las dos fuerzas se enzarzan en un combate de principio a fin» (Louis, 1980: 42). Dicho combate está lejos de ser desconocido para los aficionados al cine de hoy en día, sobre todo aquellos interesados en las películas con escenarios elaborados y referencias arquitectónicas.

El arquitecto vienés Adolf Loos vio la película en 1924, quedó muy impresionado y escribió:

> *Es un poema impresionante a la técnica moderna. No todos los espectadores estaban tan entusiasmados. Lo que los críticos objetaron fue, en primer lugar, la disparidad entre la trama melodramática bastante convencional y la vanguardia en el diseño de producción y, por otro, la falta de armonía entre las diferentes ideas propuestas por los diferentes diseñadores de los decorados. Los exteriores rígidos y geométricos de Mallet-Stevens —muy en sintonía con su propia producción arquitectónica del momento— chocaban con los extravagantes interiores de Cavalcanti y el jardín de invierno pseudo-expresionista de Autant-Lara junto a las máquinas de laboratorio* excesivamente geométricas de Léger. Esta convergencia de estilos en la película es lo que fascina actualmente. (1924: 78)

En una entrevista publicada en 1968, Marcel L'Herbier precisó que enfatizó no la trama, sino la escenografía: «Queríamos que fuera una especie de resumen de todo lo que se había investigado sobre la forma en Francia dos años antes de la famosa Exposición de Artes Decorativas» (1980: 46), tal y como hemos señalado al principio del texto. *La inhumana* fue una mera excusa para mostrar y defender las artes decorativas modernas. L'Herbier hizo de una película un manifiesto, y no fue la última vez.

2.3
REFLEJOS DE LA CIUDAD DEL MAÑANA EN LAS *ARQUITECTURAS* CINEMATOGRÁFICAS

Metrópolis (Metropolis, Fritz Lang, 1927)

La vida futura (Things to come, William Cameron Menzies, 1936)

METRÓPOLIS

Metropolis
1927

Director: Fritz Lang. *Guión*: Thea von Harbou. *Fotografía*: Karl Freund y Günther Rittau. *Música*: Bernd Schultheis y Gottfried Huppertz. *Reparto*: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George, Fritz Alberti, Grete Berger, Heinrich Gotho, Georg John, Olaf Storm. *Productora*: U.F.A. *Duración*: 153'. B/N. Muda. Alemania.

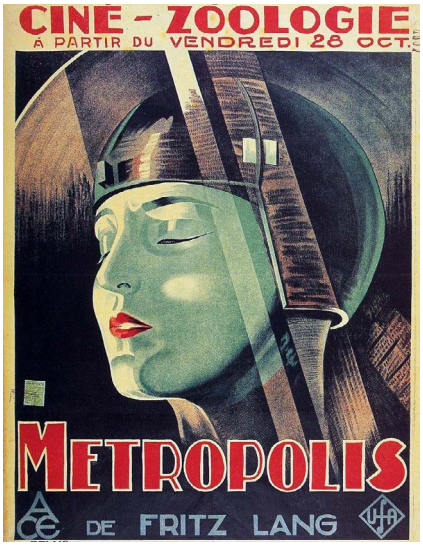


Fig. II.94

EL SUEÑO ARQUITECTÓNICO

El 10 de enero de 1927 se estrenó en Berlín, *Metrópolis*, una película alemana producida por la UFA y dirigida por Fritz Lang, basada en la novela homónima escrita por su esposa Thea von Harbou en 1926, durante la república de Weimar. En esta etapa los modos de producción estaban transformando una sociedad azotada por la Primera Guerra Mundial, donde, de forma soterrada, se plantea 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.

Bajo una situación similar y ambientada en el futuro, la película nos muestra una ciudad, Metrópolis, que se alza como una megalópolis de enormes proporciones, altamente industrializada y especial y socialmente organizada mediante un sistema de estratos superpuestos y estrictamente compartimentados. Una élite de propietarios y pensadores, encabezada por Joh Fredersen, viven en la superficie, en una ciudad de altos rascacielos, con todo tipo de comodidades y en la cual se ubica 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, los obreros, identificados solo por un número, viven de forma precaria en un guetto subterráneo donde nunca llega la luz del sol. Tras una serie de acontecimientos, los obreros son inci-

Fig. II.93. Construcción de las maquetas de la ciudad de los dirigentes.

Fig. II.94. Cartel promocional de *Metrópolis.*

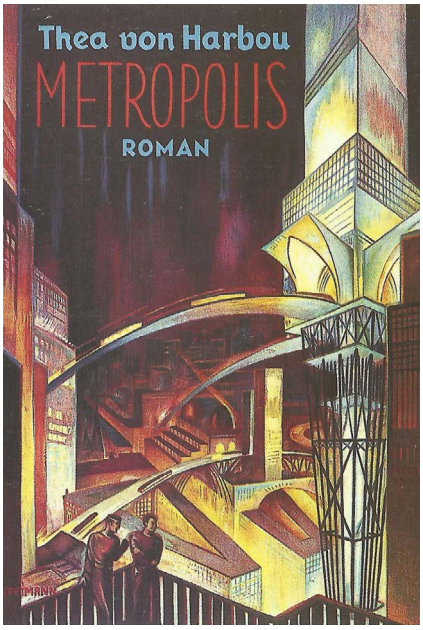


Fig. II.95

Fig. II.96

Fig. II.95. Portada de la novela *Metrópolis*. Thea von Harbou, 1926.

Fig. II.96. Créditos de inicio de la película.

tados por un robot a rebelarse contra la clase intelectual que ostenta el poder, amenazando con destruir la ciudad que se encuentra en la superficie. El hijo del soberano de Metrópolis, Freder, con la ayuda de la humilde obrera María intentará evitar la destrucción apelando al amor y al sentimiento. La criatura mecánica, como inductora del mal, será quemada en la hoguera en el atrio de la catedral. Al final, la conciliación de intereses entre los representantes de los trabajadores y los del gran Capital, manifestada con el forzado apretón de manos delante de las masas nuevamente disciplinadas, muestra claramente que el trabajo a partir de ese momento no sería robótico pero sí igualmente infrahumano.

El argumento parece oscilar entre la fascinación por la mecánica futurista y el miedo y el odio que los expresionistas sentían hacia los aparatos industriales, pues como apunta Pilar Pedraza (2000: 29): «[...] es fruto de su tiempo histórico, que lo sitúa entre la cultura tradicional y romántica burguesa alemana y la naciente ideología modernista y futurista, fruto de una nueva fase de la revolución industrial».

Son varias las lecturas que se pueden hacer de *Metrópolis*, pero nos interesa estudiar los decorados y los referentes arquitectónicos que han utilizado el realizador y los escenógrafos para crear una ciudad gigantesca, futurista y fascinante a un tiempo. La obra, filmada durante los años de las vanguardias históricas, nos está introduciendo y presentando las corrientes imperantes en el momento. Podemos reconocer de modo inmediato el futurismo en el movimiento constante de las máquinas y el recuerdo permanente de Antonio Sant'Elia en el diseño de la ciudad, así como la arquitectura racionalista de la Bauhaus, en la fusión entre arte e ingeniería preconizada entre otros por Walter Gropius y la uniforme ciudad de los obreros.

Además podemos apreciar algunos interiores *art decó* que dominan los espacios de las élites y las inferencias de estilos arquitectónicos ajenos al momento. Además, habrá que explicar las influencias de los proyectos utópicos de Bruno Taut y Virgilio Marchi, entre otros, sin olvidar otros periodos de la historia de la arquitectura tan significativos como el babilónico o el paleocristiano.

Tal y como lo había hecho con *Los Nibelungos* (Die Nibelungen, 1924) y *El Dr. Mabuse* (Dr. Mabuse, der Spieler, 1922), Fritz Lang trabajó con los tres escenógrafos Erich Kettelhut, Otto Hunte y Karl Vollbrecht para esta película. Para comenzar, hay que señalar que en esta espectacular visión de la ciudad jugaron un papel decisivo las experiencias personales de Lang. En este sentido destacamos su formación arquitectónica procedente de su padre y de algún año en la escuela de arquitectura de Viena, así como el encuentro que en 1924 tuvo con la arquitectura de los rascacielos de Manhattan, con sus altos, esbeltos y racionalistas edificios, tras un viaje a los Estados Unidos financiado por la UFA, para estudiar los sistemas de producción americanos[100]. Ante estos antecedentes, está claro que *Metrópolis* fue concebida por una mente rotundamente arquitectónica con un claro *sueño arquitectónico.*

LOS PRIMEROS PASOS

La arquitectura en el filme se escinde en dos partes. La magnificencia visual de los edificios de la ciudad de los dirigentes en contraste 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 la segunda solo se plasma una desdichada ciudad con edificios cuadrados, como si de un hormiguero se tratara. El único espacio libre de esta ciudad del subsuelo es una plaza adornada por un inmenso gong que sirve para despertar a la clase trabajadora.

Los bocetos de uno de los escenógrafos, Erich Kettelhut, son fundamentales para poder entender la evolución que experimentaron estos decorados hasta alcanzar su estadio final. Bocetos realizados entre los años 1925 y 1926, los cuales han sobrevivido todos estos años gracias a la *Deutsche Kinemathek* de Berlín y la *Cinémathèque Française* de París. Para Kettelhut y los otros dos escenógrafos, el diseño de una visión arquitectónica era una tarea totalmente nueva. Ellos nunca antes habían concebido edificios sin tener modelos directos.

100. Al regresar de este viaje, Thea von Harbou se pondría a trabajar en el guión. Esta inspiración se puede relacionar con el rodaje en la materialización de las ideas visuales más que con el guión, ya que la historia estaba probablemente muy perfilada en julio de 1924.

Fig. II.97

Uno de los primeros dibujos que presentó Kettelhut no muestra la ciudad de los hijos y los diferentes barrios dispuestos de manera escalonada, en continuo ascenso (fig. II.97). El detallado dibujo revela cómo Kettelhut 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.

La primera versión de la ciudad de los dirigentes, que diseñó Kettelhut es increíblemente idílica: el tráfico, tanto el rodado como el ferroviario, fluye sin problemas en varios niveles. Los peatones pasean entre los rascacielos a la vez que contemplan los escaparates de los establecimientos comerciales (fig. II.98). 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. Esta es probablemente la visión que tenía Kettelhut, en 1925, de una ciudad alemana en un futuro no muy lejano. Para los rascacielos, Kettelhut se basó en las visiones que sus colegas arquitectos generaron durante el período de inactividad forzosa debido a la crisis económica. No obstante otros elementos que también llaman la atención en esta

Fig. II.97. La ciudad de los hijos. Boceto de Erich Kettelhut, 1925.

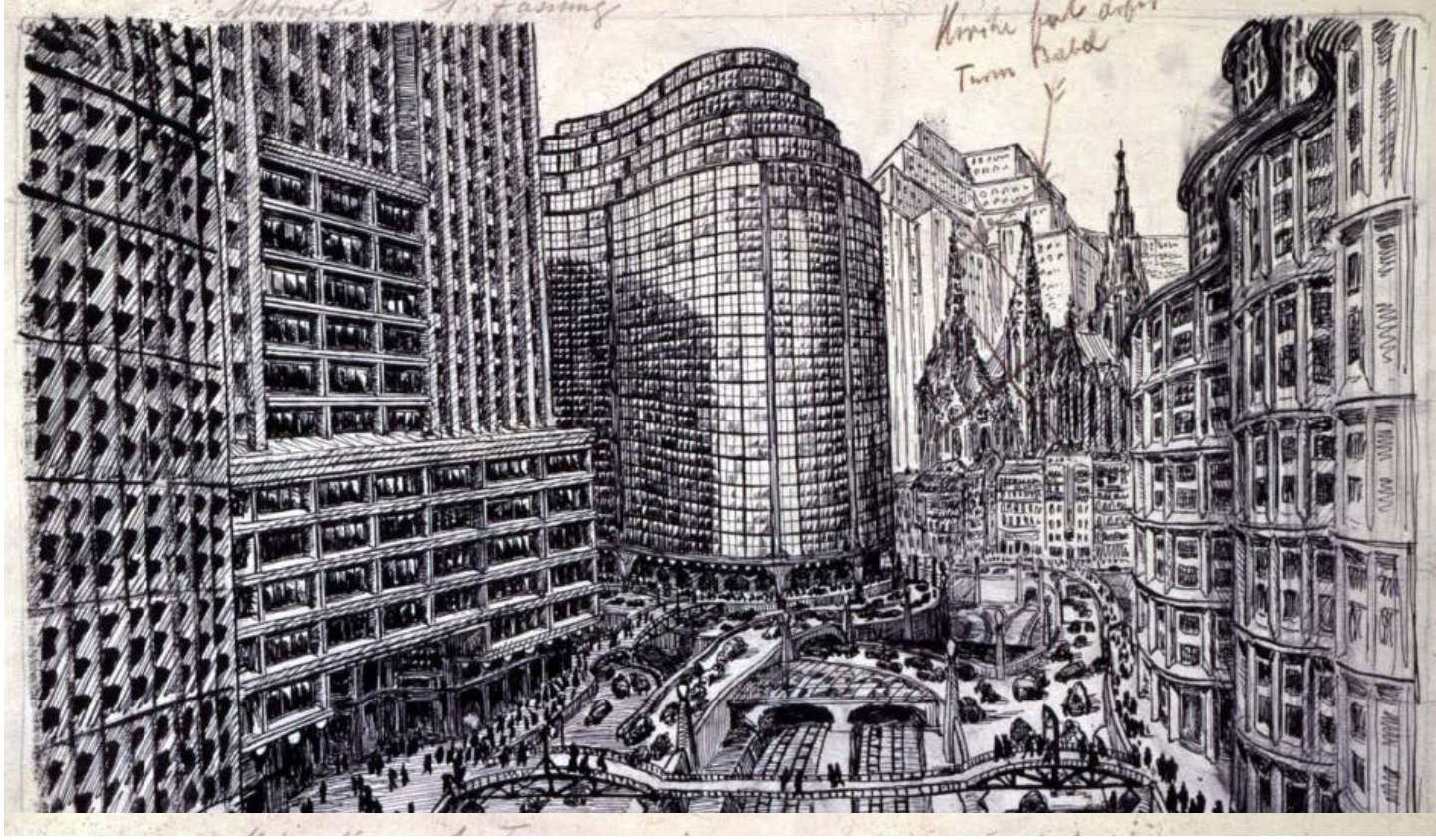


Fig. II.98

imagen —ubicados en la zona central al fondo— es el edificio curvo de vidrio, con claras influencias del proyecto de un rascacielos de cristal de Mies van der Rohe, en el año 1922, y la catedral gótica con un parecido más que razonable con la catedral de Colonia.

En este mismo boceto podemos apreciar como Lang no estuvo de acuerdo con la ubicación de la catedral gótica en la ciudad y con un lápiz tachó cuidadosamente la catedral y escribió junto a ella: ¡Fuera *la iglesia, la torre de Babel en su lugar!*. Con este breve comentario, deja clara la evidencia elocuente 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. El dejó claro que no quería un ambiente amigable.

Es 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 está dominada por la iglesia y por la tranquilidad que esta pare-

Fig. II. 98. 1ª versión de la ciudad de Metrópolis, la ciudad de los dirigentes. Boceto de Erich Kettelhut, 1925.

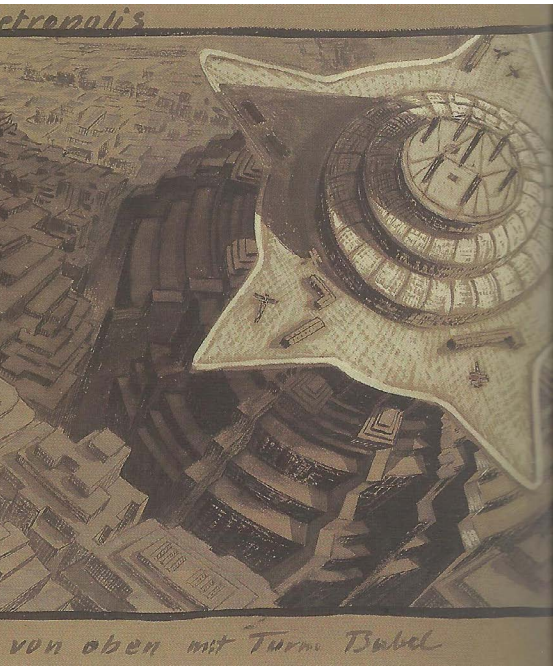


Fig. II.99

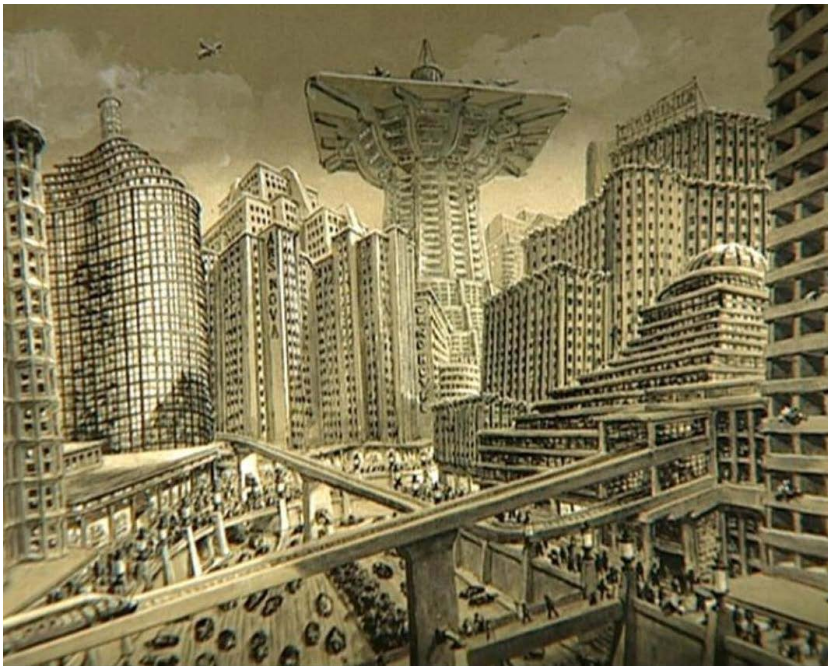


Fig. II.100

ce proporcionar, sino por "los templos del trabajo", es decir, los rascacielos. Fritz 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 dirige la mirada a la bíblica[101] torre de Babel. 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 siendo enmarcado por edificios de las más diversas formas y con ausencia total de elementos decorativos. 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 (figs. II.99/II.100).

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, y de la que trataremos más adelante junto al resto de edificios más característicos. Para algunos teóricos (M. 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

101. A lo largo de la cinta observamos toda una serie de elementos emparentados con la simbología cristiana: María rodeada de niños, cual madre protectora, asciende a la ciudad de los privilegiados, hablando de la igualdad y de la fraternidad. Freder, el hijo del soberano, adquiere conciencia de su humanidad al descender al infierno de la ciudad subterránea. Su esfuerzo en el reloj que regula el funcionamiento de la ciudad industrial es comparable a la agonía de Cristo en el Gólgota; él es el Mesías, que ayudado de María será el nexo entre el creador de Metrópolis y el capataz, líder de la muchedumbre que trabaja en las profundidades.

Fig. II.99. La torre de Babel de Joh Fredersen. Boceto de Erich Kettelhut, 1925.

Fig. II.100. 2ª versión de la ciudad de los dirigentes. Boceto de Erich Kettelhut, 1925.

despertaba recuerdos del imperialismo alemán, y Fritz Lang con su Metropolis parece ser que quiso demostrar la fuerza nacional de su país.

Analizando estos bocetos nos viene a la mente la figura de Hugh Ferris 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. Es más que probable y evidente la influencia que Hugh Ferris ejerció en la elaboración de la ciudad de Metrópolis (fig. II.101).

Los bocetos de Kettelhut demuestran que este 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. El director Luis Buñuel fue el primero en reconocer el éxito de los decorados de *Metropolis*. Tras el estreno español en 1927, escribió (1927: 12): «Ahora y para siempre el arquitecto reemplazará el escenógrafo. El filme será el fiel traductor de los sueños más audaces de los arquitectos».

A pesar de que todos los bocetos fueron realizados por Erich Kettelhut, 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. A lo largo del texto podremos apreciar algunos de los pocos bocetos que se hicieron para el resto de edificios, y que aún perduran. Como dato curioso, algunos de ellos formaron parte de la decoración del despacho de Joh Fredersen.

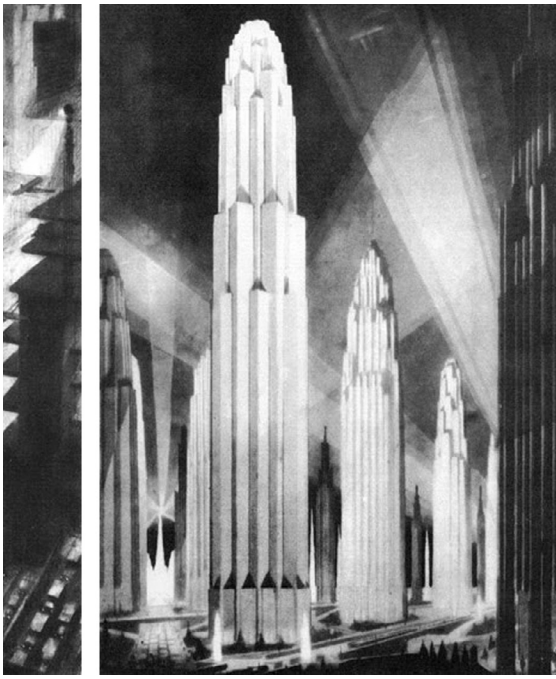


Fig. II.101

Fig. II.101. Las ciudades imaginarias de Hugh Ferris.

UNA CIUDAD DE CONTRASTES

En el filme son frecuentes los contrastes que enriquecen el metraje, como los presentes en las relaciones entre los protagonistas:

Fig. II.102

Fig. II.103

Fig. II.104

Figs. II.102/II.103/II.104. La industrializada y majestuosa ciudad de los dirigentes.

Joh Fredersen (padre) y Freder (hijo) o María y su *Doppelgänger* (la falsa María), entre otros. El color de los atuendos de los ciudadanos es otro de los contrastes más rotundos; blanco para los hijos de los dirigentes y negro para los obreros. No obstante, la confrontación más evidente y la que más nos interesa es la que opone a las dos ciudades protagonistas: la ciudad de los dirigentes y la ciudad de los obreros. Ambas aparecen formalizadas, desde el punto de vista compositivo, por planos de conjunto, uno para la ciudad subterránea de los obreros y varios elevados para la metrópolis. Esta con sus majestuosos puentes, su tráfico— terrestre y aéreo— enmarañado e incesante, la neutralidad de los edificios, enormes y abiertos por ventanas todas iguales entre sí, donde cualquier parámetro humano ha desaparecido y, en la cúspide, presidiendo el conjunto, la nueva torre de Babel, desde donde ejerce el control Joh Fredersen. Estructuras colosales que nos recuerdan a Nueva York y su arquitectura *art decó*, aunque no debemos olvidar que la arquitectura de los rascacielos surge en la escuela de Chicago (figs. II.102/II.103/II.104).

Si la primera se caracteriza por su escala sobrehumana y con rascacielos que llegan a presentar aspectos y siluetas diferentes (zigzag,

Fig. II.105

Fig. II.106

Fig. II.107

escalonados[102], verticales...); la ciudad de los obreros se define por la misma ausencia de rasgos específicos que hallamos en los rostros y el vestuario de sus habitantes. Es ésta una formación arquitectónica sobria, sencilla, lacónica y empobrecida que yace en el subsuelo: una plaza concebida como lugar de encuentro, pero desierta y desprovista de vida social, cercada al fondo por bloques idénticos de viviendas para los obreros, con una estructura de marcadas aristas de altura limitada y abundancia de pequeñas ventanas, y carentes de todo lo accesorio. La ciudad de los obreros, ubicada en las entrañas de la tierra, parece representar rascacielos invertidos de una monotonía desoladora (figs. II.105/II.106/II.107).

Por contra, el espacio superior, la ciudad de los dirigentes, dispone de una sucesión rica y variopinta de lugares; espacios que extienden el abanico simbólico y que no comparten necesariamente la misma imaginería ni fuente de inspiración. A destacar los *Jardines eternos* (fig. II.108) donde los hijos del Capital disfrutan de los placeres del amor y del sexo, con claros ecos del paraíso que El Bosco ya retrató en su *Jardín de las delicias* con extrañas estalactitas y fuentes adornadas con seres marinos, que, a su vez, recuerdan las fontanas

102. Fritz Lang tuvo en cuenta en el diseño de la ciudad el detalle de que la fachada del edificio, después de elevarse en vertical hasta cierta altura, se debía retranquear de manera escalonada para evitar que las calles se convirtieran en calles sin luz y ventilación, tal y como se contemplaba en la llamada "Ley Zonal" para la ciudad de Manhattan, aprobada en 1916.

Figs. II.105/II.106. La inhumana ciudad de los obreros.

Fig. II.107. La ciudad de los obreros. Boceto de Erich Kettelhut, 1925.

Fig. II.108

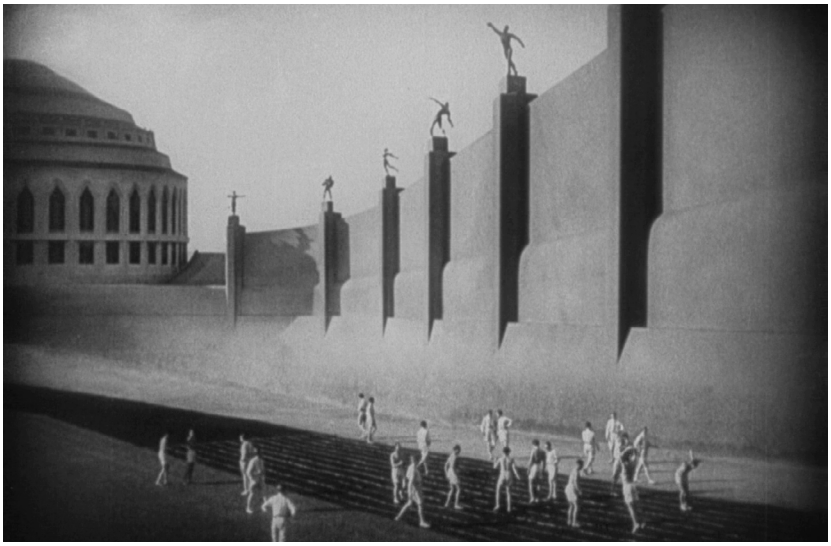


Fig. II.109

manieristas o las columnas de formas orgánicas del Parque Güell de Antoni Gaudí. Otros espacios característicos en esta urbe son el estadio a cielo abierto de inspiración clásica en el que se entregan a sus ejercicios deportivos y el distrito de las máquinas con frías salas donde trabajan los obreros hasta la extenuación, y que actúa como espacio de transición entre una ciudad y otra, ya que en ella se ubican los ascensores para descender a las profundidades (figs.II.109/ II.110).

Insistiendo en esa idea de contrastes, otro de ellos, derivado del anterior, lo podemos observar cuando el director juega continuamente con referencias al pasado y alusiones al futuro. Desde el comienzo, el título de *Metrópolis* surge con letras mayúsculas sobreimpresionadas en la imagen de un conjunto de edificios perfectamente escalonados a modo de gran estructura piramidal, que recuerda a los antiguos zigurat mesopotámicos, morada privilegiada para ciertos dioses. Para ello se empleó uno de los bocetos de Erich Kettelhut, *Dawn*.

En un principio, nos preguntamos si las referencias a Mesopotamia pudieran ser gratuitas, pero a lo largo de la película observamos que no lo son. Metrópolis, la megaciudad del futuro se compara con Babilonia, ciudad de la antigüedad, de gran valor histórico y bíblico. La gran máquina devoradora de hombres se convierte en Moloch, divinidad mítica del fuego, al que ofrecían en sacrificio a seres humanos.

Fig. II.108. Los *Jardines eternos.*

Fig. II.109. El estadio deportivo.

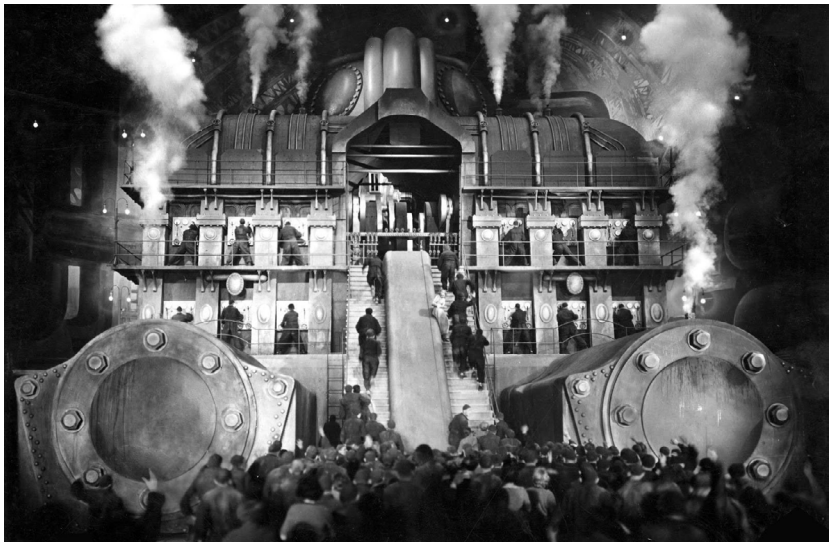


Fig. II.110

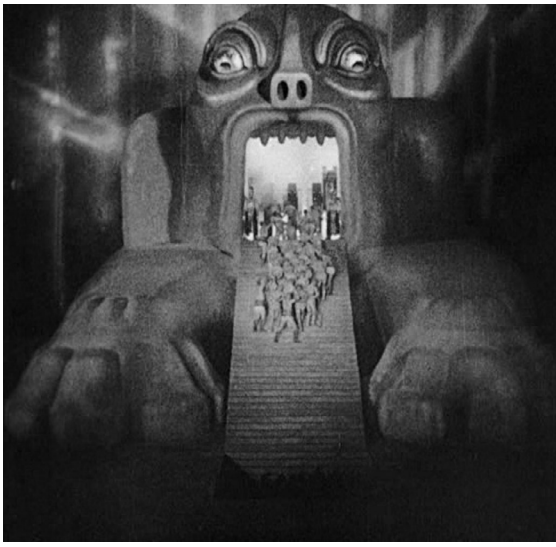


Fig. II.111

Moloch adquiere, en esta escena, rasgos que recuerdan a las gigantescas esculturas de toros alados androcéfalos asirios, símbolos de la fuerza y del poder, pero también temibles custodios de estancias principales[103]. Moloch aparece justo en la entrada de la gran central industrial provocando sentimientos de temor, así como la certeza de que se ingresaba en los dominios de una autoridad indiscutible, más cerca de lo divino que de lo humano[104] (fig. II.111).

Las alusiones a Babilonia llegan a ser explícitas cuando María, desde su improvisado altar, con altas cruces paleocristianas en el interior de la catacumba, pronuncia una *homilía* sobre la llegada de un mesías redentor y mediador que, actuando con corazón y amor solucionará los problemas entre el capital y el obrero. La humilde obrera relata la historia de la torre de Babel, símbolo de la ambición y de la incomprensión; estableciendo así 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 donde se reflejaba la construcción de Babel con ingente mano de obra que arrastraba grandes y pesados bloques de piedra, que nos recuerda a la imagen tradicional que se tiene popularmente de los esclavos

103. Recordemos que este Moloch cinematográfico estuvo influenciado por el Moloch de la película *Cabiria*, 1914.

104. Sobre la escena del Moloch, véase SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1992). *Más allá de la duda. El cine de Fritz Lang*. Valencia, Universitat de València.

Fig. II.110. La sala de máquinas, espacio de transición entre la ciudad de los dirigentes y la ciudad de los obreros.

Fig. II.111. El Moloch de Fritz Lang.

Fig. II.112

Fig. II.113

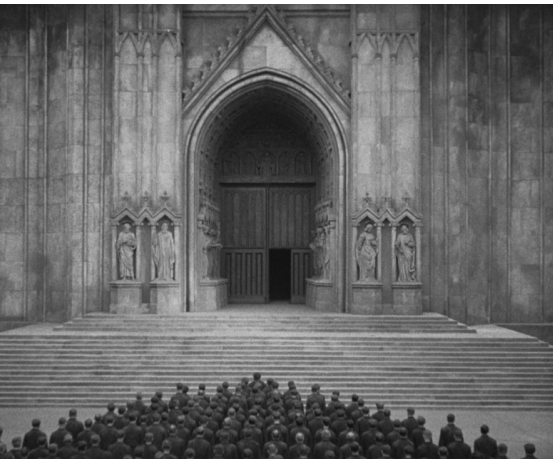


Fig. II.114

egipcios —imagen que más tarde, en 1956, Cecil B. DeMille utilizaría para *Los Diez Mandamientos* (The Ten Commandments).

La torre de Babel es también el centro neurálgico de la ciudad de Metrópolis; es residencia y centro de control del creador y soberano de la ciudad. Es el edificio más alto, diseñado como una torre mastodóntica, de planta centralizada, con diferentes cuerpos horadados por vanos y coronado por una terraza, a modo de los sanctasantórum de los zigurats mesopotámicos (fig. II.112). A través de los grandes ventanales que se abren en este último cuerpo —donde se ubica el despacho del creador de Metrópolis, grande, sobrio y de inspiración racionalista— se puede disfrutar de un vista panorámica de la ciudad que preside.

Esta torre de control nos recuerda a edificaciones del presente como el *Monumento des neues Gesetzes* (1919) de Bruno Taut y a los proyectos futuristas de Antonio Sant'Elia; nuevamente coexisten el pasado y el futuro. Si la torre de Babel crece en altura dominando la ciudad de los privilegiados, en la ciudad obrera y descendiendo hacia las profundidades se encuentran las catacumbas. Estas no sólo son concebidas como lugares de enterramiento, con nichos por doquier con osamentas y cráneos de miles de muertos, sino que adquieren la función de lugares de concentración. Tras bajar por diferentes pasillos oscuros se llega a una especie de cubículo que, adornado con velas y cruces, sirve de escenario a la aparición de la virginal María (fig. II.113).

Las referencias arquitectónicas cristianas vuelven a estar presentes cuando utiliza la catedral gótica como escenario para el frustrado encuentro entre Freder y María (fig. II.114). En principio sólo se alude a ella por sus enormes pilares adornados con esculturas bajo doseletes. En el entramado de la ciudad pasan desapercibidas las agudas flechas que rematan las torres de esta construcción. En la ciudad del futuro la preponderancia de la Iglesia ha sido remplazada por el poder del Capital. En una de las escenas, nos presenta un retablo con el grupo escultórico de los *Siete Pecados Capitales*, presidido por un esqueleto con guadaña como símbolo de la muerte; parece una visión apocalíptica acerca de la destrucción de Metrópolis, ya que sus

características formales nos hablan de la escultura del Medioevo. El guión se reafirma en esta idea cuando procede a quemar a la María robotizada en la hoguera delante de la portada gótica de la catedral, recordando aquella tradición que data del siglo IX, según la cual se podían celebrar procesos judiciales a las puertas de la Jerusalén Celestial.

En medio de esta vanguardista ciudad no solo llama la atención el edificio de la catedral sino también una enigmática vivienda, pequeña, con cubierta adintelada, con un solo vano decorado con una estrella esotérica (fig. II.115). Aquí reside y trabaja Rotwang, el mago inventor creador de la criatura mecánica. Su estancia se asemeja más al taller de un alquimista que al laboratorio de un científico, con libros antiguos, tubos y probetas, con artefactos y lámparas de neón propias del futuro. Un laboratorio copiado en multitud de películas, como por ejemplo *El doctor Frankenstein* (Frankenstein, James Whale, 1931). Junto a la catedral y la vivienda de Rotwang, destaca también un edificio destinado a los dirigentes, *Yoshiwara,* una sala de fiestas nocturnas con claras referencias a las pagodas de la cultura oriental, tradicionalmente asociadas a lo exótico (fig. II.116).

Al futuro pertenecen el resto de las edificaciones y las soluciones urbanísticas, pero ¿no se habrá exagerado la proyección arquitectónica y futurista de *Metrópolis?* Creemos, y coincidimos con Pedraza (1999: 89), que en realidad es más «una ciudad perteneciente a un presente moderno más que a un futuro». El filme recrea una ciudad del año 2026, pero la moda, la maquinaria, los medios de transportes, la arquitectura, las infraestructuras, etc, ¿no son un claro ejemplo de lo que acontecía a principios del siglo XX?. Intentaremos explicar de forma sucinta lo que sucedía en Alemania, durante la época de la República de Weimar, en materia arquitectónica.

Fig. II.115

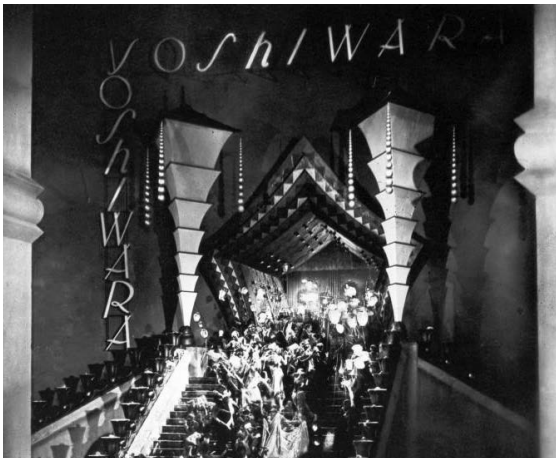


Fig. II.116

Fig. II.112. La torre de Babel, centro neuálgico de la ciudad de los dirigentes.

Fig. II.113. Las catacumbas.

Fig. II.114. La catedral.

Fig. II.115. La vivienda de Rotwang.

Fig. II.116. *Yoshiwara*, la ciudad del pecado.

INFLUENCIAS DE UN RETRATO DE SU TIEMPO

En materia arquitectónica, son los expresionistas, futuristas y más tarde los racionalistas los que despuntaban. En este sentido, destacaron las intervenciones de Bruno Taut, precursor de la arquitectura

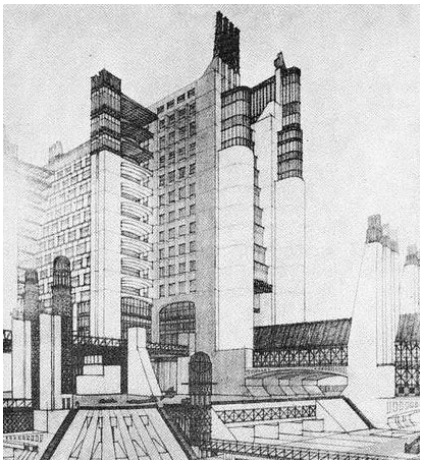


Fig. II.117

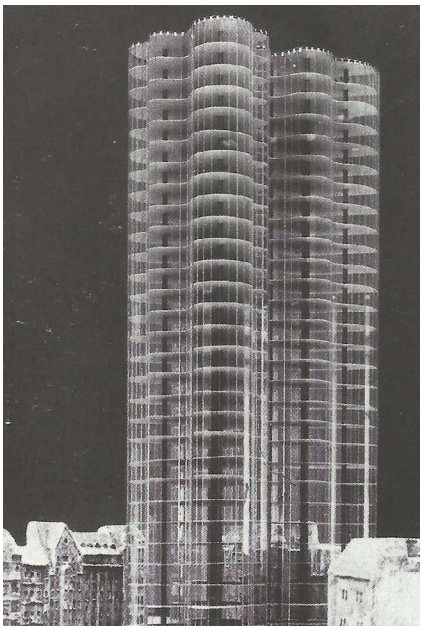


Fig. II.118

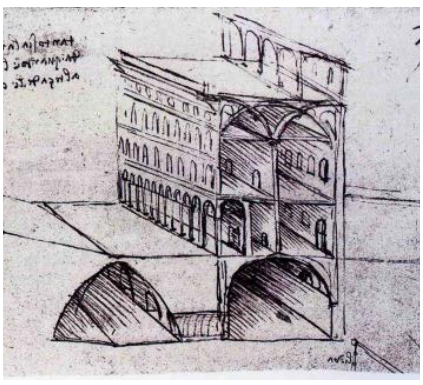


Fig. II.119

de cristal en su Pabellón de Cristal (1914); de Erich Mendelsohn, que apostó por las formas dinámicas y las superficies aerodinámicas en la Torre de Einstein o *Einsteinturm* (1924); de Hans Poelzig, que jugaba con la iluminación y el espacio en el *Grosses Schauspielhaus* de Berlín (1919); de Gropius, nexo entre la arquitectura fantástica del expresionismo y el racionalismo riguroso en su Edificio de la Bauhaus, en Dessau (1925-1926); y por último de Mies van der Rohe, defensor de la integridad de la forma y de la caja de cristal, sin olvidar las aportaciones de los futuristas Antonio Sant'Elia y Virgilio Marchi.

No obstante, si estas propuestas fueron decisivas para la evolución de la arquitectura contemporánea, mucho más sugerentes, cautivadoras y cercanas a la visión que Lang tenía de la metrópolis del futuro serían las definiciones teóricas, utópicas y abstractas elaboradas por esos arquitectos. Sobresalen, por ejemplo, los dibujos y el texto *Il Messaggio*, expuestos por Antonio Sant'Elia en 1914, en los que describía una moderna metrópolis con rascacielos, edificios escalonados, calles a distintos niveles, ascensores a la vista; expresión de los valores defendidos en sus manifiestos futuristas, especialmente la velocidad y el dinamismo (fig. II.117).

Significativas resultaban las fantasías visionarias de Bruno Taut, expuestas en dos libros publicados en 1919, *Arquitectura Alpina* (Alpine Architektur) y *La corona de la ciudad* (Die Stadtkrone), donde insistía en la cualidad cristalina de la nueva arquitectura, abogando por dotar de contenidos simbólicos a algunos edificios ubicados en el corazón de la ciudad, de manera similar a lo que haría Lang en el filme y su torre de Babel. En la misma fecha se conocerían los dibujos sobre arquitectura fantástica de Mendelsohn, con su marcado carácter simbolista, lo que encajaría bien con el movimiento expresionista. Por último, en 1922, Mies van der Rohe presentaría sendos proyectos teóricos de dos rascacielos de cristal, con fachadas cuya transparencia dejaba ver una limpia estructura de pilares (fig. II.118).

En materia urbanística, la realidad germana distaba de los escenarios creados para *Metrópolis*, aunque se partía de un problema similar, la congestión del centro urbano. En Alemania, a consecuen-

cia del flujo repentino de refugiados y de la población rural atraída durante la expansión de la industria bélica, se presentaban dos graves problemas: la falta de viviendas y la concentración de población en las principales urbes. En este país, como en otros que se vieron afectados por la primera contienda mundial, la clientela de los arquitectos se modificaba, con menos encargos privados y más por parte del Estado y entes públicos, es decir, menos casas aisladas y más barrios y ordenaciones de conjunto. Con frecuencia, se optaba por el bloque de apartamentos individuales dispuestos en hileras o filas paralelas, orientados aproximadamente en dirección norte/sur y lo suficientemente espaciados para conseguir la máxima exposición al sol. Bloques de cuatro o cinco alturas que contaban con instalaciones públicas como guarderías de día, lavaderos, bibliotecas, a veces una oficina de correos y tiendas, e incluso teatros.

La situación empeoró a finales de los años veinte, al aumentar los tipos de interés y el desempleo, lo que terminó provocando el fracaso de la política edificatoria. El *Deutscher Werkbund*[105] asumió entonces el compromiso de intentar solucionar tan compleja problemática, celebrando exposiciones en la que participaron arquitectos como Mies van der Rohe, con su proyecto de casas unifamiliares y bloques de viviendas de alquiler; junto con Walter Gropius, quien defendería que solamente la casa de cuatro alturas con espacios verdes de entretenimiento y descanso, servicios centrales y salones oficiales, es la que puede hacer más fácil y cómoda la vida de sus moradores. A comienzos de los treinta, las propuestas de estos arquitectos y otros, considerados como radicales, fueron criticadas y consideradas como residuos de un socialismo utópico.

En *Metrópolis*, como ya hemos apuntado, se optan por soluciones urbanísticas diferentes según se trate de una ciudad u otra —dirigentes u obreros—. Nuevamente, las soluciones que más entusiasmaron a Lang fueron las utópicas. En este sentido, novedosa podía resultar esta estratificación horizontal de la urbe, pero recordemos que las formas estratificadas y escalonadas eran defendidas en los manifiestos futuristas. Remontándonos en el tiempo, al siglo XV, la definición de ciudad a varios niveles llegó a ser propuesta por Leonardo da Vinci (fig. II.119), quien se anticipó varios siglos a su época al proponer

105. Asociación mixta de arquitectos, artistas e industriales, fundada en 1907 en Munich por el arquitecto Hermann Muthesius. Fue una organización importante en la historia de la Arquitectura moderna, del diseño moderno y precursora de la Bauhaus. El *Werkbund*, más que un movimiento artístico, fue una acción sufragada por el estado para integrar los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa con el fin de poner a Alemania en un lugar competitivo con otras potencias, tales como Gran Bretaña o Estados Unidos.

Fig. II.117. La otra metrópolis de Antonio Sant'Elia.

Fig. II.118. Los rascacielos de cristal de Mies van der Rohe, 1922

Fig. II.119. La ciudad ideal de Leonardo da Vinci.

una separación a distintos niveles entre el tráfico peatonal y el roda do, con vías especiales reservadas al tráfico de las mercancías más pesadas. Más tarde, en el siglo XIX, el arquitecto Hector Horeau tuvo entre sus visiones futuristas el urbanismo espacial y subterráneo, la prefabricación y las máquinas de habitar. Llegó a establecer pasarelas fijas, giratorias o móviles y pasajes subterráneos allí donde la fluencia de vehículos era extrema, así como túneles de peatones bajo el Sena. Soñó incluso con la multiplicación de calles cubiertas e iluminación abundante.

La solución urbanística de crecer en altura la había propuesto también Le Corbusier en 1922, cuando preparó su primer proyecto de ciudad ideal, "una villa contemporánea para tres millones de habitantes". Los edificios eran de tres tipos: grandes rascacielos cruciformes en el centro, casas de seis pisos en la zona intermedia e inmuebles-villas en la periferia. Unos años después, en 1925, volvió a diseñar para la remodelación de la ciudad de París, el *plan Voisin*, que distinguía un área residencial y un sector de negocios y trabajo, esta última zona resuelta con altos rascacielos de planta cruciforme, junto a un gigantesco sistema de autopistas rectilíneas superpuestas a la red viaria tradicional.

Relacionada con la solución de Le Corbusier, hallamos la propuesta del arquitecto alemán Ludwig Hilberseimer que, en 1927, planteó el problema de la ciudad vertical integrada en el proceso de racionalización capitalista. La impresión de Metrópolis como ciudad futurista se quiso reforzar con imágenes donde quedaban impresas estas arterias de circulación a diferentes niveles, calles peatonales cubiertas, intenso tráfico y letreros luminosos[106].

106. No obstante, el escritor inglés H.G. Wells, en su crítica constante a la película, le reprochó que los aeroplanos que volaban sobre la ciudad no mostraban ningún adelanto o perfección sobre los tipos del momento, así como los automóviles que circulaban, modelos de 1926 o anteriores. El interés de mencionar a este autor es que, como respuesta a *Metrópolis*, H.G. Wells contribuyó y se implicó en el guión y en el rodaje de otra película de similar temática, *La vida futura*, la cual trataremos a continuación

EL FUTURO DE LA CIUDAD DEL MAÑANA

Lang empleó maquetas de edificios de altura considerable para emular las construcciones de la ciudad de los dirigentes (fig. II.120). Para el resto de decorados —la catedral, la vivienda de Rotwang, el estadio deportivo, los jardines eternos, las salas de máquinas, las zonas de tránsito que conducen a los ascensores que permiten el descenso

Fig. II.120. Construcción de las maquetas de la ciudad de los dirigentes.

Fig. II.120

a la ciudad subterránea, así como todos los decorados de esta: viviendas de los obreros, catacumbas y pasajes cavernosos— no se utilizaron maquetas. Estos decorados se construyeron parcialmente, es decir, solo se construyó aquello que iba a ser filmado. Emplearon para algunos de ellos, cartón piedra y para otros, materiales más resistentes para así poder soportar el peso de los extras, por ejemplo, las salas de máquinas y los ascensores. Algunos de las estructuras que se construían permitían ser utilizadas para más de un decorado, como la sala de máquinas y el Moloch (fig. II.121).

Además hay tener en cuenta que Fritz Lang no era un director de grandes movimientos con la cámara, y que los adelantos técnicos utilizados por el equipo de efectos especiales —empleo por primera vez de una cámara giroscópica que permitía filmar panorámicas en todas las direcciones y, sobre todo, el llamado Procedimiento *Schüfftan*[107]— permitieron sacar provecho a esos decorados parciales.

Fig. II.121

Fig. II.121. Una sola estructura albergó los decorados de la sala de máquinas y el Moloch.

En los estudios alemanes de *Neubabelsberg* se construyeron, a la vez que se rodaba la película, las maquetas y el resto de decorados. Tras finalizar el rodaje[108] —duró más de un año— y tras varias proyecciones en Alemania y Estados Unidos, estos decorados fueron pasto de varias exposiciones y no se volvieron a utilizar en otras películas. Fritz Lang los custodió durante muchos años en una de las naves de los estudios. El paso del tiempo y el deterioro de los materiales con los que fueron construidos provocó su pronto olvido.

A modo de conclusión, podríamos afirmar que Lang, a través de los decorados de *Metrópolis* nos ofrece un retrato, no de la sociedad futura, sino de la Alemania de su tiempo. El procedimiento de Lang, el confrontar ideas del pasado y del futuro a través de los decorados, parece responder también a esa línea de pensamiento que se dio en Alemania en época del nacionalsocialismo y que se caracterizaba por recuperar la tradición y las raíces germanas y defender el desaforado desarrollo tecnológico. Recordemos que la leyenda reza que *Metrópolis* fue la película preferida de Hitler y de su ministro de propaganda Goebbels, a pesar de que Fritz Lang no tuvo ninguna colaboración ni implícita ni explícita con el régimen del III Reich.

Metrópolis a lo largo del siglo XX se ha considerado como una película expresionista[109] y precursora del cine de ciencia ficción. Desde el principio, las duras condiciones en las que vivían los trabajadores la emparejaron con cintas como *Tiempos Modernos* (Modern Times, Charles Chaplin, 1936). Unos años más tarde, en 1949, Osamu Tezuka creaba un cómic sobre *Metrópolis*, con su particular adaptación al cine de manos del director japonés Rintaro con *Osamu Tezuka no Metoroporisu* (2001). También Ridley Scott se inspiró en su diseño arquitectónico para *Blade Runner* (1982), Tim Burton con *Batman* (1989), Luc Besson para *El quinto elemento* (Le cinquième élément, 1997) (fig. II.122) y Alan Parker se sirvió de las escenas de los obreros para el episodio que ilustraba el filme musical *Pink Floyd: El Muro* (The wall, 1982). Referencias a los decorados de la película en la novela *Gravity Rainbow* en 1973, de Thomas Pynchon, o el video-clip de Madonna, *Express Yourself*, entre otros ejemplos, confirman el resurgir de *Metrópolis* en los años ochenta.

107. El procedimiento *Schüfftan* es un mecanismo que permite combinar maquetas y decorado real. Para ello se dispone un espejo, en un ángulo de 45º, delante del objetivo de la cámara, en que se refleja oblicuamente una maqueta en miniatura instalada detrás de la cámara. Por último se elimina el azogue de la parte trasera del espejo deseada para que la cámara pueda enfocar libremente el decorado real.

108. El rodaje comenzó el 22 de mayo y finalizó a finales de octubre de 1926.

109. Por encima de la arquitectura de los decorados, se ha querido enmarcar esta película en el expresionismo por compartir algunos de sus rasgos —las composiciones de planos que realiza Fritz Lang con encuadres donde predomina la diagonal, la tensión compositiva y el uso de luces y sombras— que nos evocan a películas como *El gabinete del doctor Caligari*, y que el propio director toma como referente. A pesar de estos rasgos, no es ni mucho menos un filme que se pueda encuadrar totalmente en esta tendencia (Pedraza, 2000: 36).

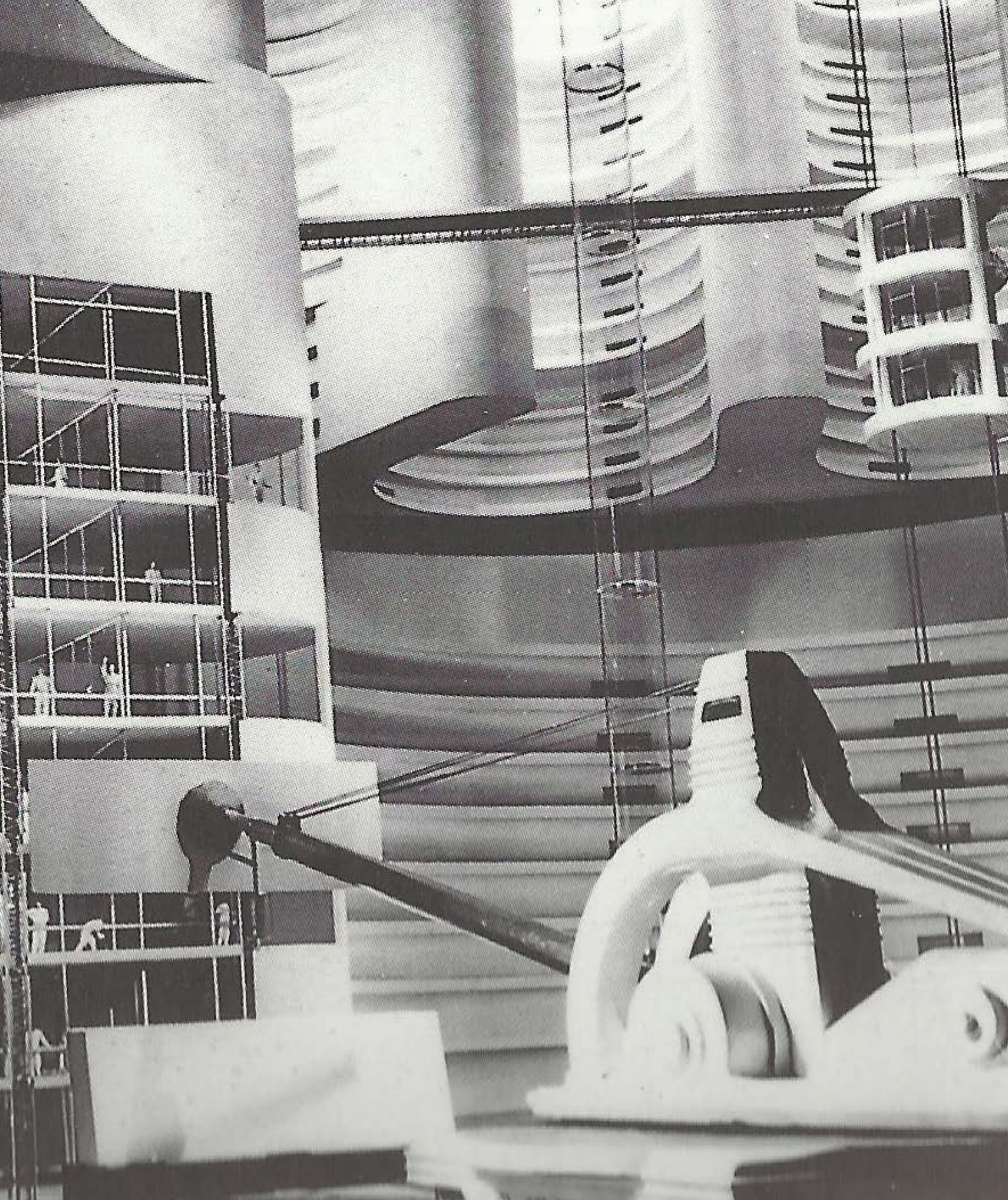
Fig. II.122

Es uno de los pocos filmes considerados Memoria del Mundo por la UNESCO (otros son los filmes documentales de los hermanos Lumière, *Los olvidados*, dirigida por Luis Buñuel en 1950 y *El mago de Oz* (The Wizard of Oz), de Victor Fleming en 1939. Fue el primero en poseer esta categoría, amparada en la viva encarnación de la sociedad y la profundidad de su contenido humano y social. El filme suscitó severas críticas, el director surrealista Luis Buñuel, que apuntó al filme como el relevo definitivo del escenógrafo teatral, llegó a decir:

> *Metrópolis no es un filme único. Metrópolis son dos filmes pegados por el vientre con lecturas divergentes, de un lado se nos cuenta que es trivial, ampuloso, pedantesco, de un trasnochado romanticismo, y de otra, se destaca como un conjunto de imágenes de gran efecto plástico y fotogénico.* (1927: 47)

Metrópolis es una película, en definitiva, cuya validez y planteamientos siguen siendo oportunos porque aborda los temas claves de la sociedad: progreso, tecnología, fe y lucha de clases. Desde el punto de vista arquitectónico y urbanístico, los decorados que reproducen la imagen de la ciudad están íntimamente relacionados con los proyectos utópicos elaborados por los arquitectos vanguardistas del momento, aunque aquella arquitectura abstracta solo se hiciera realidad en el cine de Fritz Lang.

Fig. II.122. La metrópolis de *El quinto elemento.*



LA VIDA FUTURA

Things to come
1936

Director: William Cameron Menzies. *Guión*: H.G. Wells (Novela: H. G. Wells). *Fotografía*: Georges Perinal. *Música*: Arthur Bliss. *Reparto*: Raymond Massey, Ralph Richardson, Cedric Hardwicke, Margaretta Scott, John Clements, Edward Chapman, Maurice Braddell, Sophie Stewart, Ann Todd. *Productora*: British Lion Film Corporation. *Productor*: Alexander Korda. *Duración*: 100'. B/N. Estados Unidos.

Fig. II. 124

ESCENARIO DE UN CREDO TECNOLÓGICO

Por algún motivo la ciencia ficción cinematográfica, que había nacido en el cine mudo al amparo de Fritz Lang, sufrió un frenazo con la llegada del sonoro[110], de tal modo que las manifestaciones de este género hasta su época dorada en los años cincuenta son realmente escasas. Si *Metrópolis* supuso una revolución como uno de los exponentes del cine alemán mudo del periodo de entreguerras, y en consecuencia, sobre la sociedad alemana de la época, *La vida futura* podría ser su equivalente británico dentro de cine sonoro. Basada en la novela *The shape of things to come. The ultimate revolution* (1933), del célebre escritor H.G.Wells[111], la película se estrenó en febrero de 1936 en Londres, y fue dirigida por William Cameron Menzies bajo la producción de London Films, la productora de Alexander Korda, que con este filme, quiso poner al cine británico al mismo nivel que el realizado en Hollywood.

La vida futura plasma el ideario del famoso novelista por aquellos años en los que, en medio de la crisis más acuciante del siglo XX, todavía creía en el progreso y en el futuro del ser humano donde este era capaz de poner en juego los inmensos recursos materiales con racionalidad y equidad. La novela que da pie a la película que nos ocupa es todavía un canto a ese futuro prometedor que traerá el progreso y la razón en la última revolución, a la que por cierto hace referencia el título original en inglés. Poco después, el ya anciano escritor escoraría su pensamiento hacia el pesimismo; sus últimos

110. Las películas sonoras reemplazaron a la sobreactuación expresionista del cine mudo, aportando un mayor grado de introspección en historias apoyadas en la caracterización y en los diálogos.

111. No es una simple adaptación de esta novela, sino que contiene detalles e ideas de una de sus obras de no-ficción, The Work, Wealth and Happiness of Mankind (1931). Además hay que señalar que H.G.Wells estuvo involucrado en el proyecto, no solo escribiendo el guión junto al guionista favorito de Korda, Lajos Biro, sino supervisando todos los aspectos de la producción; el vestuario, los decorados e incluso la música.

Fig. II.123. Construcción del *Everytown* del futuro.

Fig. II.124. Cartel promocional de *La vida futura.*

ensayos, *El destino del homo sapiens* (1939) y *La mente a la orilla del abismo* (1945), sin duda influidos por el contexto bélico del momento, presentan a una especie humana que camina hacia la destrucción a causa de la ambición y el odio.

El hilo argumental de este filme se desarrolla en medio de los preparativos de la Navidad de 1940, donde los ciudadanos de la población de *Everytown* ignoran los presagios de una guerra inminente. El conflicto estalla y se prolonga durante décadas, tras las cuales la humanidad retrocede a una sociedad medieval gobernada por caudillos bárbaros que se oponen al progreso y a la tecnología. Tras la derrota del feudalismo comienza la reorganización de la sociedad hasta alcanzar al año 2036 donde vuelve a resurgir el conflicto persistente entre tradicionalistas y progresistas a causa de un proyecto propuesto para la exploración espacial. Tras la victoria de los tecnócratas, la película pone su punto y final con un lanzamiento a la luna y un himno al credo tecnológico de H.G.Wells.

LOS DECORADOS DEL AYER Y DEL MAÑANA

Los excelentes decorados arquitectónicos de la película fueron, y aún son, un reclamo para el visionado de la misma. Los decorados donde se desarrollan las escenas de la población de *Everytown* —desde 1940 hasta su destrucción, las dos primeras partes de la película— fueron construidos, a escala real, en cartón piedra, madera y escayola en los estudios de Dunham, a las afueras de Londres (fig. II.125).

Recrean una famosa plaza de esta ciudad, Picadilly Circus, y algunas calles que desembocan en la misma; como la misma Picadilly Street (fig. II.127), Coventry Street, que conduce hasta Leicester Square, o Regent Street, entre otras. En las escenas nos podemos percatar como reprodujeron, salvando las distancias, algunos de los edificios más representativos y posteriormente fueron dispuestos sin respetar su ubicación urbana actual; el London Pavilion (fig. II.128), el Criterion Theatre, la catedral de San Pablo, así como algunos de los establecimientos comerciales, con sus afiches de neón, que circun-

Fig. II.125. Decorados del ayer en *La vida futura: Everytown* en 1940

Fig. II.126. Decorados del ayer en *La vida futura: Everytown* en 1970.

Fig. II.127. Picadilly Circus, Londres en el año 2013.

Fig. II.128. El London Pavilon, recreado en la ciudad de *Everytown* en 1940.

Fig. II.125

Fig. II.126

Fig. II.127

Fig. II.128

dan la plaza. Incluso la fuente Shaftesbury Memorial y el acceso a la estación de metro también se tuvieron en cuenta.

Tanto el diseño como la construcción de estos decorados fueron supervisados por el propio director del filme, William Cameron Menzies, haciendo uso y alarde de su experiencia como director artístico en Hollywood[112]. Estos mismos decorados, bajo exigencias del guión, fueron destruidos posteriormente para el rodaje de la segunda parte de la película (fig. II.126).

112. Se convirtió en uno de los más prestigiosos directores artísticos en la incipiente industria de cine norteamericano. Fue responsable de las escenografías literarias en películas como *El ladrón de Bagdad* (The Thief of Bagdad, Raoul Walsh, 1926), *El hijo de Caíd* (The Son of the Sheik, George Fitzmaurice, 1926) o *La máscara de hierro* (The Iron Mask, Allan Dwan, 1929), entre otras.

Fig. II.129

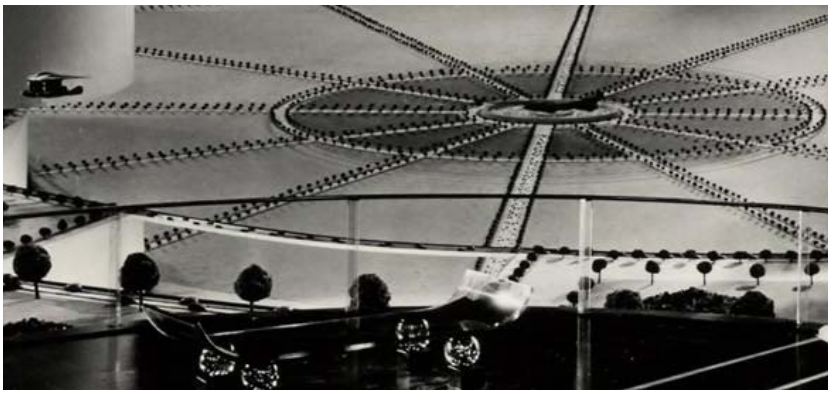


Fig. II.130

Para los decorados arquitectónicos que representan la ciudad del futuro —la tercera parte de la película—, Wells era consciente de que su visualización tenía que ser muy convincente en su aspecto futurista. Por lo tanto, quiso, con el beneplácito del productor Alexander Korda, rodearse de algunos próceres de la vanguardia arquitectónica y recoger en estos decorados, por un lado, la tradición del urbanismo utópico de la vanguardia de comienzos del siglo XX, y por otro, determinadas arquitecturas y diseños vinculados al movimiento moderno.

Los primeros diseños de la urbe futura fueron reservados para el artista Fernand Léger y al maestro arquitecto Le Corbusier. Los bocetos que presento Léger nunca convencieron a Wells, debido a su semejanza con las escenas de su cortometraje *Ballet méchanique*, que dirigió en 1924. Le Corbusier, a pesar de tener la tentación de reflejar en la película algunas de sus ideas formales sobre la ciudad, desestimó la idea. Finalmente, tras estos intentos fallidos, sería Vincent Korda, reconocido escenógrafo y hermano del productor, el responsable de los decorados futuristas de *Everytown.*

El nuevo escenógrafo establece que sus primeros diseños estarán orientados a la ordenación urbana de la ciudad futura. Para ello, volvió a reclamar a Le Corbusier a través de algunas de sus ideas formales sobre la ciudad, reflejadas en su libro *Hacia una nueva arquitectura*, escrito en 1927, e incluso pidió *prestado* algunos trazados renacentistas bajo principios vitruvianos—como el trazado urbano de la ciudad radial de Palmanova[112], Italia (fig. II.129)— para la ordenación de las zonas ajardinadas del *Everytown* del futuro (fig. II.130).

113. El más claro ejemplo del trazado renacentista fue Palmanova, nacida en el momento oportuno como consecuencia de una necesidad militar. Creada en el 1593 a manos del arquitecto Vincenzo Scamozzi, para prevenirse de la amenaza turca, sigue los principios de Vitruvio sobre la creación de una ciudad ideal. Es un polígono de 9 lados con una plaza hexagonal en su centro y disposición radial (Kostof, 1999: 112).

Fig. II.129. El trazado renacentista de la ciudad radial de Palmanova.

Fig. II.130. La ordenación radial de las zonas ajardinadas de *Everytown.*

Fig. II.131. El proyecto imposible de László Moholy-Nagy para la ciudad de *Everytown* en el futuro.

Fig. II.132. Instituto Lenin. Ivan Leonidov, 1927.

No obstante Vincent Korda, no solo acudió a este arquitecto sino que, en un intento de insuflarle un carácter más vanguardista a los decorados y así conocer los avances más recientes en la realización de este tipo de películas, pidió ayuda a László Moholy-Nagy, ubicado en Londres desde 1935. Korda conocía al artista desde 1930 y había quedado impresionado con su cortometraje abstracto *A Lightplay: Black-White-Grey* (Ein Lichtspiel: Schwarz-Weiss-Grau, 1930).

La emigración de artistas como Moholy-Nagy, Marcel Breuer y Walter Gropius fomentó en gran medida el desarrollo de la arquitectura moderna en Inglaterra, y la llegada de los directores artísticos, Lazare Meerson y Alfred Junge, entre otros, rejuveneció el diseño de los sets de películas británicas. Aunque Moholy-Nagy no era un arquitecto —dominaba prácticamente todos los campos en el conjunto de las artes escénicas— había diseñado sets para el teatro de vanguardia del director teatral Erwin Piscator en Berlín y además experimentó con la fotografía, la pintura y la tipografía.

Su segunda esposa Sibyl Moholy-Nagy (1969: 129) consideró que el proyecto de su esposo para *La vida futura* representaba una utopía en la que formas fantásticas e imposibles relegarían a aquellas otras formas sólidas, muy propias de las ciudades vistas hasta ese momento en el cine. Su particular ciudad del futuro consistiría en conos transparentes y torres esqueléticas de acero cubiertas con láminas de vidrio y plástico (fig. II.131). Estas arquitecturas abstractas dominadas por la luz estaban inspiradas en los diseños de la vanguardia constructivista rusa de la década de 1920. Comparar, por ejemplo, con una propuesta de 1927 para el Instituto Lenin presentada por Ivan Leonidov[114], un estudiante tutelado por los hermanos Vesnin en la escuela de diseño Vkhutemas Soviética (fig. II.132).

En ambos diseños, formas puras geométricas —conos en el proyecto de Moholy-Nagy, una esfera en el de Leonidov— parecen desafiar la gravedad, pero en realidad están soportados por cables tensados, casi imperceptibles. Ambos planes incluyen también algún tipo de edificio de considerable altura, en los de Moholy-Nagy se puede apreciar una clara referencia al proyecto de rascacielos de cristal de trazado sinuoso que Mies van der Rohe proyectó en 1922, muy al

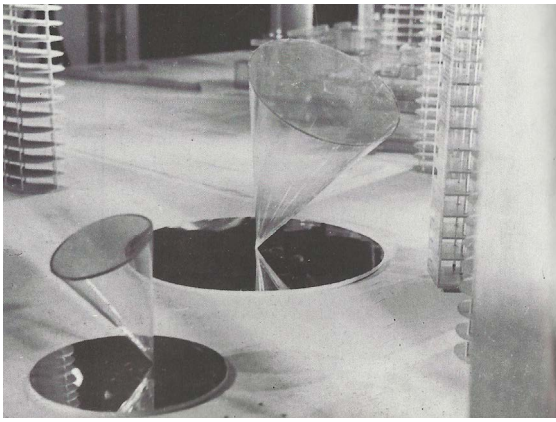


Fig. II.131

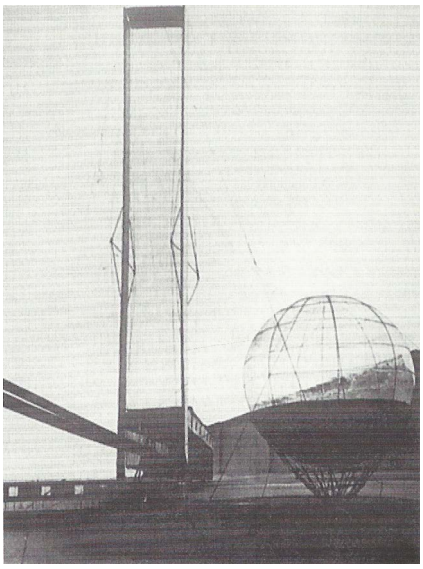


Fig. II.132

114. El estudiante de arquitectura Ivan Ilich Leonidov hizo el proyecto final de sus estudios de arquitectura más famoso de la historia. Tanto es así que aparece en toda Historia de la Arquitectura Moderna que se precie. A través de su proyecto resolvió las eternas desavenencias programáticas entre las dos corrientes arquitectónicas modernas principales en la URSS: la ASNOVA —formal y pragmática— y la OSA —funcional e ideológica—. El extraordinario proyecto de Leonidov es una potente obra formal, y al mismo tiempo propone un programa sólido y exacto, que, por cierto, nunca se construyó

Fig. II.133

Fig. II.133. Maqueta para proyecto de un rascacielos de cristal. Mies van der Rohe, 1922.

estilo de los que surgirían tras de la Segunda Guerra Mundial (fig. II.133). Lamentablemente, los diseños de Moholy-Nagy no se utilizaron —eran, quizás, demasiado abstractos para una película popular— y el cine perdió una gran oportunidad para mostrar al mundo un avance de la arquitectura moderna.

La contribución del artista se redujo a crear y montar la secuencia central —de solo noventa segundos de duración— en la que se ilustra la construcción del nuevo *Everytown* en el año 2036; desde los escombros de la posguerra hasta la brillante metrópolis del siglo XXI. Recurre para ello a una sucesión de planos cortos —a modo de *collage*— donde se reflejan máquinas funcionando dominadas por figuras diminutas, a modo de patrones geométricos en movimiento, muy al estilo de las cintas de vanguardia realizadas por artistas en años anteriores, como su ya mencionada, líneas atrás, *A Lightplay: Black-White-Grey.*

Después de meses de estudio, con la ayuda de William Cameron Menzies, y de búsqueda a través de revistas y bibliotecas donde recopiló diseños de muebles de vanguardia, fantasías arquitectónicas, helicópteros y autogiros, monorraíles y coches burbuja eléctricos, aparatos de televisión y vehículos espaciales, Korda dio a conocer su ciudad *avant-garde* del futuro, que es algo más que una caricatura del racionalismo, en el apogeo de su éxito comercial. Los decorados del escenógrafo estaban en consonancia con las directrices que Wells había escrito en uno de los innumerables memorandos que emitió durante el rodaje. A diferencia del ruidoso y caótico mundo de *Metrópolis*[115], H.G.Wells (1936 citado en Gunn, 1975: 95) quería reflejar a través de los decorados de *La vida futura*:

> *Una civilización en una fase superior a la actual, más saludable, más ordenada y más eficiente. La prisa, la confusión y la tensión de la vida contemporánea no tienen futuro. Por el contrario, han de ser eliminadas* […].

El decorado más espectacular es la megaurbe del año 2036, a modo de ciudad colmena excavada en las rocas, con un espacio público —un ágora de proporciones gigantescas y varios niveles superpuestos

115. Wells no era ningún admirador de *Metrópolis.* Todo lo contrario. En 1932, en un artículo publicado en el New York Times criticó furiosamente el filme, especialmente su mensaje donde defendía que el progreso y la automatización tenían un efecto deshumanizador sobre las masas. Un año más tarde presentó su propia visión del futuro —ya presente en algunas de sus obras anteriores— en la ya mencionada novela *The shape of things to come*, dando al equipo de producción instrucciones expresas de que recrearan un futuro opuesto al de *Metrópolis.*

Fig. II.134

Fig. II.135

Fig. II.136

con pasarelas peatonales cruzadas, rampas, vehículos suspendidos de raíles y ascensores que circulan en el interior de cilindros transparentes—(figs. II.134/II.135/II.136). A esta plaza recaen las terrazas de trazado curvo, similares a los edificios propuestos por Moholy-Nagy en su proyecto imposible. Edificios de contornos suaves, lisos, ejecutados en un blanco puro e inmaculado, reflejo fiel del estado de ánimo de la gran mayoría de los ciudadanos que los habitan. Unos edificios que rechazan conscientemente el ritmo frenético asociado a las ciudades de inspiración futurista de las películas anteriores a esta, como *Metrópolis* o *Una fantasía del porvenir* (Just Imagine,

Figs. II.134/II.135/II.136. Maquetas a diferentes escalas, vidrios pintados y muñecos para recrear el ágora en el *Everytown* del año 2036.

Fig. II.137

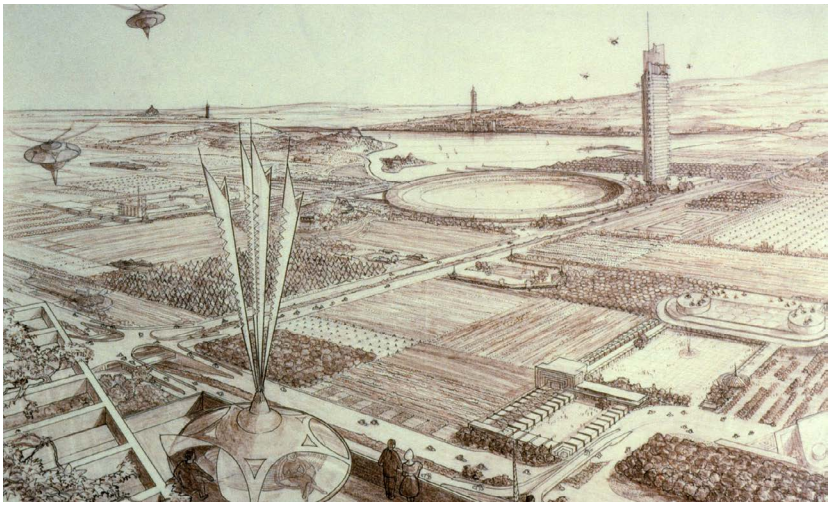


Fig. II.138

David Butler, 1930). Esa falta de actividad y desenfreno, de vida en general, fue objeto de muchas de las críticas que recibieron los diseños de Korda.

Un ejercicio de rastreo por las propuestas urbanísticas, arquitectónicas y de diseño nos ha permitido establecer las sinergias y préstamos —conscientes o inconscientes— hasta conformar lo que constituirá un paradigma de la fantasía cinematográfica del futuro.

Encontramos, como señala Ramírez (1986: 264), ciertos ecos de las metrópolis ideales de los visionarios futuristas, como la *Cittá Nuova* (1914) de Sant´Elia en los interminables volúmenes pulidos, curvos, de blanca inmensidad que, además, emparentan con las contorsiones expresionistas de Mendelsohn en obras como la Torre de Einstein o *Einsteinturm* (1924) (fig. II.137). No olvidar determinadas soluciones del racionalismo italiano contemporáneo y el dominio del blanco postulado por Walter Gropius y asumido por Hollywood en sus decorados *Big White Set*[116]. Mucho más próximos en el tiempo y en el entorno cultural están los bocetos de la *utopía ambiental* de Frank Lloyd Wright en *Broadacre City,* propuestos en 1932 (fig. II.138).

Pero en esta nueva *Everytown* del futuro, la influencia más clara es la del *Streamline Moderne.* Conocido como *estilo trasatlántico* en castellano, tuvo gran predicamento en el ámbito estadounidense desde finales de los años veinte; se constituyó como un feliz encuentro en-

116. En los dorados años treinta, los sets de interiores de Hollywood estaban resueltos en un solo color, el blanco, muy acorde con el movimiento moderno ya presente en el cine norteamericano. Además del término *Big White Set*, también fueron conocidos como *Polar Bear* o *White Telephone Look*, este último debido a las constantes llamadas telefónicas que atendía la actriz en la ficción. (Albrecht, 2000: 67)

Fig. II.137. El contorno expresionista de Mendelsohn reflejado en *La vida futura.*

Fig. II.138. Broadacre City, la utópica ciudad deseable para el arquitecto. Frank Lloyd Wright, 1932.

Fig. II.139. Planta embotelladora de *Coca-Cola* en Los Ángeles. Robert V. Derrah, 1937.

Fig. II.139

Fig. II.140

tre la poética *decó* (geometrización, ritmo mecanizado, planos laminados ...), el movimiento moderno y el diseño industrial avanzado. Se concretaba en superficies pulidas y, sobre todo, en esas líneas aerodinámicas que entonces estaban presentes en los aeroplanos y los paquebotes, las joyas de la corona del progreso tecnológico occidental. Por eso las construcciones de ese estilo tienen formas alabeadas, tubos y barandillas, tan presentes en el diseño aeronáutico más avanzado.

En California encontramos precisamente algunos de los más célebres ejemplos de ese *estilo trasatlántico* que pudo conocer Cameron Menzies[117], si bien en Inglaterra también hay ejemplos como el *Midland Hotel*, construido en Morecambe en 1933. Entre los sets de la renacida *Everytown*, la estación de lanzamiento asume los cánones de este estilo aerodinámico, del mismo modo está presente en el gran ágora, sobre todo en los alabeados balcones con barandilla.

Con respecto al diseño de interiores, el filme se adelanta a algunas propuestas posteriores, incluso a una era *pop*[118] en la que el plástico y la fibra de vidrio imperaban. Los principales espacios interiores que se dejan ver en la cinta están dominados por materiales transparentes que asimilan las formas aerodinámicas del diseño moderno en curso. Así, en el frio e higiénico despacho de Oswald Cabal (fig. II.141) —con paredes pintadas de tonos claros y sin apenas elementos decorativos, salvo lo indispensable para descansar y trabajar—

117. Entre ellos el *Merle Normal Building* en Santa Mónica (1933) o el *Pan-Pacific Auditorium* (1935). Tres de los ejemplos más emblemáticos serán más o menos coetáneos de *La vida futura*: Crossroads of the Word y la Planta embotelladora de *Coca Cola* (fig. II.139), levantados en Los Ángeles por el arquitecto Robert V. Derrah en 1936 y 1937 respectivamente, y el *Bather Building* en el San Francisco's Acuatic Park (1937).

118. En primer lugar en el tratamiento del espacio, pues "profetiza los muros cortinas y otros procedimientos constructivos de los años sesenta y setenta" (Gorostiza, 2007: 26). Por otro lado, no es difícil comprobar las concomitancias entre el mobiliario del filme con algunas piezas emblemáticas del diseño posterior. Las sillas de fibra de vidrio de Charles & Ray Eames de finales de los cuarenta, las de fibra de plástico de Eero Aarnio o el modelo tulipa de Saarinen en los sesenta, o, ya en los setenta, la silla plástica diseñada por Werner Panton con líneas aerodinámicas y los sillones transparentes de Shiro Kuramala.

Fig. II.140. El estilo *Streamline Moderne* presente en la lanzadera espacial.

Fig. II.141

Fig. II.142

encontramos ecos de las sillas tubulares de acero de Marcel Breuer de los años veinte (*Wassily, Cesca, 832*), las ideadas a finales de esa década por Mies Van der Rohe (*Welssenhof, Tugendhat, MR20, Bmo*), el modelo *Paimio* de Alvar Aalto o del concepto estilizado de lo histórica *Chaise longue* corbuseriana en el *triclinium* transparente. En el salón donde el abuelo y la niña mantienen una conversación mientras visionan imágenes del viejo Manhattan (fig. II.142), se disponen, siempre en material plástico-transparente, sillones que recuerdan el *Gran Confort* que Le Corbusier diseñó en 1928, al tiempo que las mesas siguen los conceptos que ensayó Eileen Gray[119] en la mesa ajustable *E1027* (Fig. II.143).

Fig. II.143

Como dato curioso, la influencia de este racionalismo tan particular también puede apreciarse en el diseño de vestuario de los protagonistas: faldas cortas unisex, hombreras de vuelo aerodinámico —a tono con el *Streamline* dominante—, capas cortas de caída trasera o togas senatoriales, confeccionados en general con una lograda estilización que se extiende a zapatos y cinturones. Incluso los objetos personales *high-tech,* como el inédito reloj de pulsera que muestra el jefe del Consejo, siguen ese sentido de contención próximo al minimalismo y que hoy los hace más modernos si cabe.

Volviendo a los decorados arquitectónicos, si para muchos críticos y escenógrafos estos decorados del futuro fueron tildados de espectaculares, para otros fue todo un desconcierto. Consideraban que su diseño de ciudad del mañana estaba basado en una escala tan grande, que resultaba utópica e inconcebible su construcción. No en-

119. Arquitecta y diseñadora de muebles irlandesa (1878-1976). Fue una de las primeras mujeres reconocidas internacionalmente en la actividad del diseño industrial

Fig. II.141. El despacho de Oswald Cabal.

Fig. II.142. El salón y el viejo Manhattan.

Fig. II.143. Mesa ajustable E1027. Eileen Gray, 1927.

tendían la grandiosidad y lo sublime de sus diseños, como ya ocurrió con la propuesta de Étienne-Louis Boullée para el Cenotafio de Isaac Newton (1784).

La proeza escenográfica se hace fílmicamente verosímil gracias a la calidad constructiva de los sets y al mimo de su puesta en escena; a ello contribuyen también el uso de maquetas a diferente escala, vidrios pintados, muñecos mecánicos que emulan la muchedumbre —en la secuencia de la revuelta sobre todo— y a los avanzados, para la época, efectos especiales. Al estar todo el rodaje controlado en estudio, la fotografía reforzará la polaridad de las dos metrópolis; iluminada la antigua en una clave contrastada que acentúa su aspecto ruinoso y decadente, al tiempo que la claridad diáfana prima en la megaurbe de relucientes arquitecturas futuristas. En resumen, esta conjunción de talento y de medios supuso un cóctel que aseguró el éxito de la empresa en esta determinante dimensión plástico-escenográfica.

LO QUE VINO DESPUÉS

Las influencias posteriores del *Everytown* del futuro se apreciaron en la Feria Mundial de Nueva York[120] de 1939-1940, donde un paseo por los alrededores del Trylon y la Perisfera[121] «proporciona innumerables vistas de sutil elegancia geométrica, recordando los sorprendentes decorados de William Cameron Menzies en *La vida futura*» (Appelbaum, 1977) (figs. II.144/II.145). En esta misma feria, el diseñador industrial Norman Bel Geddes[122] a través de su exhibición/atracción *Futurama* mostraba el mundo del futuro treinta años después, donde se incluían autopistas automatizadas y vastos suburbios, compartiendo así la visión de H.G. Wells y la del arquitecto y urbanista Thomas Adams y su Plan Regional de Nueva York y sus alrededores[123].

Arquitectos de la época como Harvey Wiley Corbett[124] intuían que este tipo de ciudades con pasarelas a distintos niveles y terrazas recayentes a un gran espacio público serían algún día realidad. Opinaba que caminar por estas ciudades sería un pasatiempo e ir de

120. La Exposición General de segunda categoría de Nueva York de 1939 fue regulada por la Oficina Internacional de Exposiciones y tuvo lugar del 30 de abril al 31 de octubre de dicho. Posteriormente la Exposición se volvió a abrir al público del 11 de mayo al 27 de octubre de 1940. Esta exposición tuvo como tema: "Construyendo el mundo del futuro" y contó con una superficie de 500 hectáreas. Fuente: www.bie-paris.org/main/pages/files/expos/1939NY-bis.pdf. Consultado el 2 de enero de 2014.

121. El Trylon y la Perisfera fueron dos estructuras modernistas, ubicadas en el centro de la Feria Mundial de Nueva York de 1939 a 1940, convirtiéndose en el símbolo principal de dicho evento. El Trylon fue en su momento la escalera mecánica más larga del mundo (190 m), y la Perisfera una tremenda esfera, de 55 m. de diámetro, que alojaba un diorama llamado Democracity que, en consonancia con el tema de la feria "El mundo del mañana", representaba una ciudad del futuro utópico. En ambos edificios se proyectaban el urbanismo, la arquitectura y el interiorismo del mañana según directrices del aerodinamismo y culto al blanco que hemos presenciado en el largometraje que nos ocupa. Tras acabar la Feria fueron arrasados y posteriormente desechados después de la clausura de la feria.

122. Norman Bel Geddes (Nueva York, 1893-1958) fue un diseñador industrial y teatral estadounidense que se enfocó sobre todo en el estilo aerodinámico. Influenciado por los arquitectos Frank Lloyd Wright y Erich Mendelsohn, comenzó su carrera en 1918 como diseñador de escenas para la Ópera Metropolitana donde conoció a Henry Dreyfuss. Bel Geddes fue contratado por la *General Motors* para diseñar el pabellón, conocido como *Futurama*, para la Feria de Nueva York de 1939 por el cual se hiciera muy famoso. Fue un gran exponente del estilo aerodinámico o streamlining y pionero en la asesoría empresarial en diseño.

Fig. II.144 Fig. II.145

compras todo un placer, convirtiendo este tipo de urbes en un modelo a seguir (Stoller, 1995).

Las propuestas de Bel Geddes y Korda no eran modelos urbanos viables, el vocabulario arquitectónico de *La vida futura* era un presagio ominoso del estilo de los hoteles diseñados por el arquitecto John Portman[125] tres décadas más tarde, como el *Hotel Hyatt Embarcadero*[126] de San Francisco, construido en 1973 (fig. II.146). Este y otros tantos se diseñaron como antídotos contra una serie de factores que la ciudad ideal de Wells abolía: la congestión urbana, crimen, la contaminación y el ruido. En cuestión de diseño de hoteles, los de Portman se convirtieron en un modelo a seguir en las siguientes décadas.

Con la inauguración del nuevo edificio del MOMA neoyorquino, en el año 1939, se propiciaría la moda del *white cube* y volveríamos a recordar los sets de Korda, así como las formas arquitectónicas alabeadas y dinámicas de las acuarelas visionarias de Hans Scharoun. Y no podemos dejar de mencionar la Catedral de Brasilia (1970) de Oscar Niemeyer (fig. II.147) o la célebre espiral blanca del Museo Guggenheim de Nueva York (1959) de Frank Lloyd Wright, recordando esta última al ágora de *Everytown* (fig. II.148).

Michael Korda (1979: 116), el hijo de Vincent, escribió que el mayor logro de su padre «como diseñador de decorados fue la ciudad de *Everytown*. Sus decorados pueden considerarse un acertado presa-

123. A comienzos del siglo XX, un grupo de sociólogos, geógrafos y urbanistas norteamericanos se plantearon la propuesta de una serie de recomendaciones para la planificación y mejora de un amplío espacio que comprendía tres estados, veintidós condados y afectaría a más de diez millones de personas. Este inmenso trabajo de análisis y propuesta acabaría transformándose en el Regional *Plan of New York and its environs,* presentado en 1932. Este documento de carácter filantrópico sería elaborado de manera colectiva privada e independiente por la asociación del mismo nombre y tendría una influencia decisiva en la futura ordenación y desarrollo territorial del entorno de la gran conurbación americana. Basado en las ideas de Robert Parks y liderado por Lewis Munford y Thomas Adams, el Plan de Nueva York propondría la difusión del concepto del espacio geográfico de Nueva York como una metrópolis compuesta por un corazón industrial y una periferia reservada para la residencial, la agricultura y el recreo.

Figs. II.144/II.145. La lanzadera espacial y el Trylon y la Perisfera. *La vida futura* en la Feria Mundial de Nueva York.

Fig. II.146. El vestíbulo del hotel *Hyatt Embarcadero* sucumbe al estilo del ágora de *Everytown.*

Fig. II.146

Fig. II.147

Fig. II.148

gio del aeropuerto Charles De Gaulle, a las afueras de París, transportando a las muchedumbres a través de túneles de cristal, sus terrazas interiores y su fría falta de humanidad».

PARADIGMA CINEMATOGRÁFICO DE UN FUTURO UTÓPICO

Si el diseño arquitectónico de *La vida futura* puede seguirse en la arquitectura y el urbanismo subsiguientes, mucho más en el celuloide de ciencia ficción. La perspectiva que otorga la Historia corrobora hasta que punto las incomparables escenografías de Korda/Menzies devinieron un paradigma en el género en un amplio periodo que abarca hasta comienzos de los años ochenta. En muchas de estas películas, la ciudad seguirá siendo el emblema de la civilización

124. Arquitecto estadounidense (1872-1954). Principalmente conocido por sus diseños de rascacielos en Nueva York y Londres. En 1922 empezó a trabajar con Hugh Ferris, al cual le encargó que dibujara una serie de perspectivas donde reflejara las consecuencias del retroceso de las fachadas de los edificios de Nueva York al imponerse la ley de zonificación. Los edificios de Wiley Corbett y los dibujos de Ferris se tuvieron en cuenta para el diseño de las ciudades en *Batman* (Tim Burton, 1989) y *Sky Captain y el mundo del mañana* (Sky Captain and the world of tomorrow, Kerry Conram, 2004).

Fig. II.147/II.148. Ecos de *La vida futura* en la Catedral de Brasilia y en el Museo Guggenheim de Nueva York.

Fig. II.149

avanzada, donde la ciencia y la tecnología es igual a progreso, de ahí que las fuerzas invasoras la conviertan en objetivo de sus ataques —*Ultimátum* a *la Tierra* (The Day the Earth stood still*,* Robert Wise, 1951), *La guerra de los mundos* (The War of the Worlds, Byron Haskin, 1953), *Invasores* de *Marte* (Invaders from Mars, William Cameron Menzies, 1953), *Regreso* a *la Tierra* (This Island Earth, Joseph M. Newman, 1955), etc—, todos ellos títulos del periodo de esplendor de las *space operas* de los años cincuenta.

A mediados de los sesenta la fórmula *ciencia y tecnología=progreso* empieza a cuestionarse sistemáticamente. Esto coincide con el agotamiento del discurso y la praxis del movimiento moderno, que es contestado por diferentes alternativas en el campo de la arquitectura y el urbanismo (organicismo, pop, situacionismo, etc.). En la *space opera* que realizó Stanley Kubrick —2001, una odisea en el espacio (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968)— y otras similares convivirán el paradigma escenográfico de *La vida futura* compartiendo las aportaciones de la informática y la ingeniería aeroespacial con un enfoque cada vez más apocalíptico.

Donde mejor se aprecia esta paradoja, entre una escenografía nacida del optimismo moderno y una sociedad al borde del abismo, es

125. Arquitecto y promotor estado estadounidense. Nación en Atlanta en 1924 y estudió arquitectura en el Instituto de Tecnología de Georgia. Portman se ha hecho famoso por sus grandes edificios, principalmente hoteles de Hyatt, dotados de atrios espectaculares en los que todas o la mayoria de las plantas pueden verse desde el interior del hotel y se accede a ellas mediante ascensores panorámicos

126. En el interior de este hotel , entre otras películas, se rodó *El coloso en llamas* (The Towering Inferno, John Guillermin, 1974), donde figuraba ser el edificio más alto y moderno del mundo de los años setenta.

Fig. II.149. Ágora de *La vida futura.*

Fig. II.150

Fig. II.151

en *THX1138* (George Lucas, 1971), con unos impactantes decorados blancos que actualizan la herencia de la cinta británica.

Además de la ciudad en su totalidad no debemos perder de vista cómo el diseño del inmenso ágora de *La vida futura* (fig. II.149) ha influenciado en otros ágoras de muchas películas, como *La fuga de Logan* (Logan's Run, Michael Anderson, 1976) (fig. II.150), *Mundo fu-*

Fig. II.150. Ágora de *La fuga de Logan*.

Fig. II.151. Ágora de *La isla*.

-turo (Futureworld*,* Richard T. Heffron, 1976) y más recientemente en el interior del museo de *Wonderful Days* (Kim Moon-saeng, 2003) con reminiscencias del ya mencionado Guggenheim neoyorquino, y en *La isla* (The Island, Michael Bay, 2005) (fig. II.151). Lo curioso es que cada vez que se citan las influencias que han recibido estas películas con un diseño semejante a la película que estamos tratando, nunca recurren a ella, es una gran olvidada, siempre se remiten las unas a las otras. Ejerció también influencia en el cómic *Flash Gordon* dibujado por Austin Briggs, publicado en 1944, donde en una viñeta se reproduce el techo del despacho de John Cabal y en otra el ágora de la ciudad.

Nunca hasta ahora el cine habla alcanzado este grado de osadía innovadora en despliegue escenográfico, incluso adelantándose a lo que se estaba proyectando en la arquitectura y el urbanismo en una era experimental. El *Everytown* del año 2036, nacida bajo las ruinas de la decrépita urbe del siglo XX, es una ciudad de esplendor subterráneo. La metrópolis de Lang había subsumido la lúgubre área proletaria para contrastarla con la riqueza y espectacularidad del nivel superior. Este se estructuraba en interminables alturas de rascacielos, con numerosas pasarelas que canalizaban el tráfico de vehículos y transeúntes; algo de ello queda en la metrópolis wellsiana, pero a una escala mucho más humana. En el espacioso y armónico ágora, epicentro urbano corno su nombre indica, uno puede asomarse a los balcones para ver y sentir a los ciudadanos. Con *La vida futura* estamos ante una nueva "Atenas tecnológica y mass-mediática", pero no masificada ni sembrada de rascacielos.

Para finalizar, los decorados de las dos metrópolis — los ruinosos y los futuristas en miniatura— de *La vida futura* no volvieron a emplearse en ninguna otra producción, eran demasiado representativos, además H.G.Wells, en uno de sus tantos comunicados al equipo de la película, prohibió terminantemente el uso de cualquier parte del decorado para futuras realizaciones. El quería que los restos de *Everytown* y su homónima futurista se relacionaran siempre con su película. Las ruinas fueron abandonadas y las maquetas permanecieron ocultas en los estudios durante más de diez años hasta su deterioro. Nunca más se supo de ellos.

HOLLYWOODLAND

3. *ARQUITECTURAS* PERMANENTES Y REUTILIZABLES EN EL CINE DE UN HOLLYWOOD EMERGENTE

Durante los últimos años de la primera década del siglo XX, las películas escandinavas, alemanas, americanas y, sobre todo, francesas e italianas dominaban, en mayor o menor medida, los mercados mundiales y circulaban libremente de un país a otro. Las grandes compañías fotográficas como Pathé Frères, o la productora de Méliès, Star Film, adquirieron tal protagonismo en la industria del cine que establecieron ramas de producción y distribución en muchos países. La industria cinematográfica francesa había dejado de ser artesanal, y alrededor de 1907, cerca del 40% de los filmes que se proyectaban en los *nickelodeons*[127] de Estados Unidos se había realizado en estos estudios. Por otro lado, productoras italianas como Itala Film o Ambrosio Film fueron acaparando el mercado, superaron a la industria francesa y se convirtieron en las mayores empresas cinematográficas del mundo, una posición que mantuvieron hasta 1914. Acontecimientos como la Primera Guerra Mundial y el posterior pe-

127. El *nickelodeon* es un teatro de pequeñas proporciones donde se proyectaban películas de corta duración. El 19 de junio de 1905 se abrieron las puertas del primer *nickelodeon*. Rápidamente se extendieron por todo el país. En 1908, había cerca de 8.000 *nickelodeons* en los Estados Unidos.

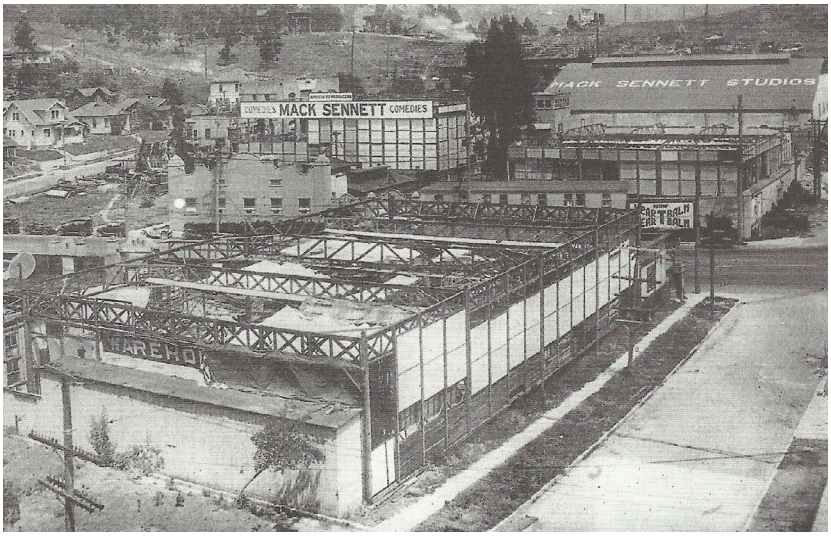


Fig. II.153

riodo de entreguerras hasta la Segunda Guerra Mundial obligaron a que se recortara la producción[128], limitando así el libre flujo de películas entre países. Además Rusia estaba ocupada con su particular Revolución de 1917, y ninguno de sus directores después laureados —Eisenstein, Dovjenko o Pudovkin— estrenarían un filme antes de 1923. Los ingleses no suponían ninguna amenaza comercial, estaban más interesados por las mejoras técnicas y la labor documental. El expresionismo alemán, a medio camino entre vanguardia y ortodoxia, fue más relevante a posteriori que en el periodo postbélico en el que vió la luz. La feroz vanguardia futurista y rusa no *vendía*, ni había sido creada para ello. Todas estas circunstancias fueron un buen terreno para asentar los tentáculos del imperio cinematográfico estadounidense, en concreto Hollywood, que emerge como una fuerza industrial dominante en la producción cinematográfica mundial.

Esta producción a gran escala es conocida como el *sistema de estudios* de Hollywood, y se realizaba en las instalaciones propias de las productoras cinematográficas. En la historia del cine se conoce como *sistema de estudios* al modelo estructural de la industria cinematográfica, y se basaba en tres conceptos: estudios[129], géneros[130] y estrellas[131]. Bajo este sistema la industria del cine llegó a su apogeo, periodo también conocido como la *Edad de Oro* de Hollywood[132]. Durante estos años, las inversiones cinematográficas se multiplicaron por diez. En 1918, una orden judicial disolvió la antigua *Motion Picture Patents Company*[133] provocando que las compañías independien-

128. Al término de la Primera Guerra Mundial, a diferencia de otros paises como Alemania o Italia, cuyas industrias cinematográficas se resintieron, Francia empieza a consolidarse. Al inicio de la guerra, había alrededor de 25 productoras, cifra que en 1918 llegó a 130. Sin embargo, esto no impidió el avance y conquista de Hollywood.

129. Este concepto hace referencia a que las películas se rodaban siempre en el interior de la propiedad de las productoras cinematográficas, o bien en las instalaciones, o bien en las inmediaciones.

130. El género cinematográfico es el tema general de la película que sirve para su clasificación. Durante la *Edad de Oro* de Hollywood, los género constituían entidades perfectamente definidas por la industria y reconocidas por el público masivo. Cada película era producida según un patrón genérico reconocible, mostraba explícitamente las estructuras básicas comúnmente identificadas con el género. Hay muchos géneros: de terror, de aventuras, negro, musical, etc.

131. Sistema de contratación de actores y actrices en exclusividad y a largo plazo utilizado por los estudios de Hollywood en la denominada *Edad de Oro*, para asegurarse el éxito de sus películas. Estas estrellas fueron creadas por los propios estudios como una mezcla entre intérprete personaje, mitificados como dioses por el público.

132. La *Edad de Oro* de Hollywood abarca desde el final de la Primera Guerra Mundial hasta 1945, aproximadamente, siendo los años treinta y cuarenta los más productivos.

Fig. II.152. Vista del letrero *Hollywoodland* ubicado en el monte *Lee,* en el distrito de Hollywood, 1923.

Fig. II.153. Vista de *Mack Sennett Studios*, uno de los primeros estudios en Hollywood, 1921.

Fig. II.154. Los s*oundstages* de *20th Century Fox Studios* en Hollywood, 1937.

Fig. II.154

tes crearan imperios cinematográficos. De este modo nació la industria del cine, y las películas empezaron a producirse en serie como si se tratara de un conjunto de productos escogidos y de eficacia probada, siguiendo el modelo de producción en serie de la industria automovilística Ford[134].

Evidentemente uno de los elementos de ese conjunto son los decorados arquitectónicos, los cuales también se construyeron en serie. No obstante, al principio, las productoras cinematográficas siguieron muy fielmente el modelo de decorados de aquellas primeras películas europeas; telones pintados, rodaje al aire libre aprovechando la arquitectura preexistente y la construcción de decorados en exteriores, haciendo uso también de lo ya construido. Las productoras cinematográficas de Hollywood también disponían de estudios de cine, es decir, instalaciones a modo de grandes naves industriales llamadas *soundstages*, en cuyo interior se filmaban escenas tanto de interiores como de exteriores (fig. II.154). Acudían a ellas cuando optaban por no hacerlo en exteriores debido a las grandes distancias a las que se encontraban las localizaciones deseadas y a los costes de producción tan elevados que eso suponía.

A partir de mediados de los años diez del siglo XX, este cambio del rodaje en exteriores al efectuado en los decorados de los estudios se hizo posible a través de la adquisición de unos solares traseros adyacentes a las naves industriales. En esos patios traseros o *backlots*[135]

133. El inventor estadounidense Thomas Alba Edison, inventor del Kinetoscopio y rival de los hermanos Lumière en la autoría de la invención del cine, se dio cuenta de la importancia de conseguir los derechos del nuevo medio cinematográfico. Puesto que no logró inventar la película en celuloide de 35 mm. (quien lo hizo fue George Eastman), patentó las perforaciones laterales que había practicado en la misma para fijar el rollo a la cámara. A partir de ese momento, todo aquel que quisiera emplear aquellos agujeros, que, prácticamente, era todo el mundo, tenía que pagar a Edison. Otras productoras cinematográficas —todas las que se encontraban en la Costa Este de Estados Unidos— se negaron a pagar esos derechos abusivos. Edison se asoció con la *American Mutoscope and Bioscope Company*, para lograr que sus exigencias se tomaran en cuenta. Como resultado se creó la *Motion Picture Patents Company*. Esta unión provocó el fin de la llamada guerra de patentes, pero no de las disputas entre las compañías. Productores como Carl Laemmle, entre otros, llevaron a los tribunales a la MPPC dando comienzo a una gran batalla legal que tuvo su fin en 1918, cuando los tribunales declararon la MPPC como un monopolio ilegal. Pero antes de todo esto, los ataques de la MPPC tuvieron importantes consecuencias. Las productoras independientes se alejaron de la Costa Este con el fin de escapar a la persecución a la que eran sometidos. El destino fue una tranquila ciudad del sur de California llamada Los Ángeles. El actual Hollywood tiene su origen en aquella guerra de patentes y en esos primeros productores, como Carl Laemmle.

134. A partir de aquel momento, las productoras no solo producían la película, sino que además invertían en su distribución y exhibición en salas. Un sistema de integración vertical que garantizaba una línea de producción continuada.

135. La primera vez que se utiliza esta palabra fue en el artículo *Soundstages in L.A*. publicado en *Los Ángeles Times* el 25 de julio de 1923 para referirse a la parte posterior o trasera de los estudios de cine donde se almacenan sets o conjuntos de decorados al aire libre.

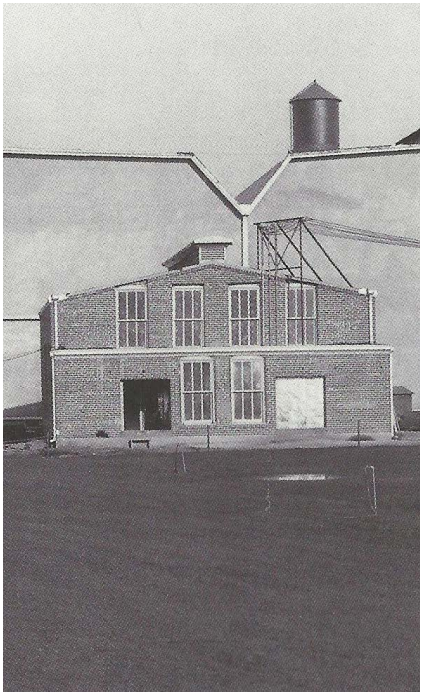


Fig. II.155

Fig. II.156

Figs. II.155/II.156. Decorado permanente en el acceso al *backlot* 1 de los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer* en 1925.

Fig. II.157. Construcción del templo para la película *Los diez mandamientos,* 1923.

se podían encontrar todo tipo de decorados permanentes: construcciones típicas del *western*, mansiones con los más variados estilos arquitectónicos, viviendas en hilera en torno a una plaza o, incluso, manzanas de edificios de las principales ciudades del mundo —París, Londres o Nueva York (figs. II.155/II.156). A los productores les resultaba más fácil llevar, literalmente, los lugares extranjeros o lejanos a los estudios. La precisión de estas construcciones les permitía convencer al público de que las escenas se estaban desarrollando en el lugar que sugería la historia.

Todas estas construcciones eran susceptibles de reutilizarse en otras producciones y permanecer el mayor tiempo posible. La técnica de reutilización de este tipo de decorados fue posible gracias a los ya mencionados *backlots* que, en combinación con la aparición y posterior prosperidad de las compañías más importantes —las conocidas como *Big Five* o *Majors*[136]— fomentó la creación de decorados colosales que no cabían en el interior de los *soundstages*, debido a sus grandes proporciones y profundidad.

Decorados en los que no se escatimaba dinero alguno, como los de *Los diez mandamientos* (The Ten Commadments, Cecil B. DeMille,

136. En la *Edad de Oro* de Hollywood, durante los años treinta y cuarenta, solo cinco estudios dominaron el mercado cinematográfico, tanto la producción como la distribución y exhibición de películas: *20th Century Fox, Paramount Pictures, MGM-Loew's, Warner Bros.* y *RKO Radio Pictures.*

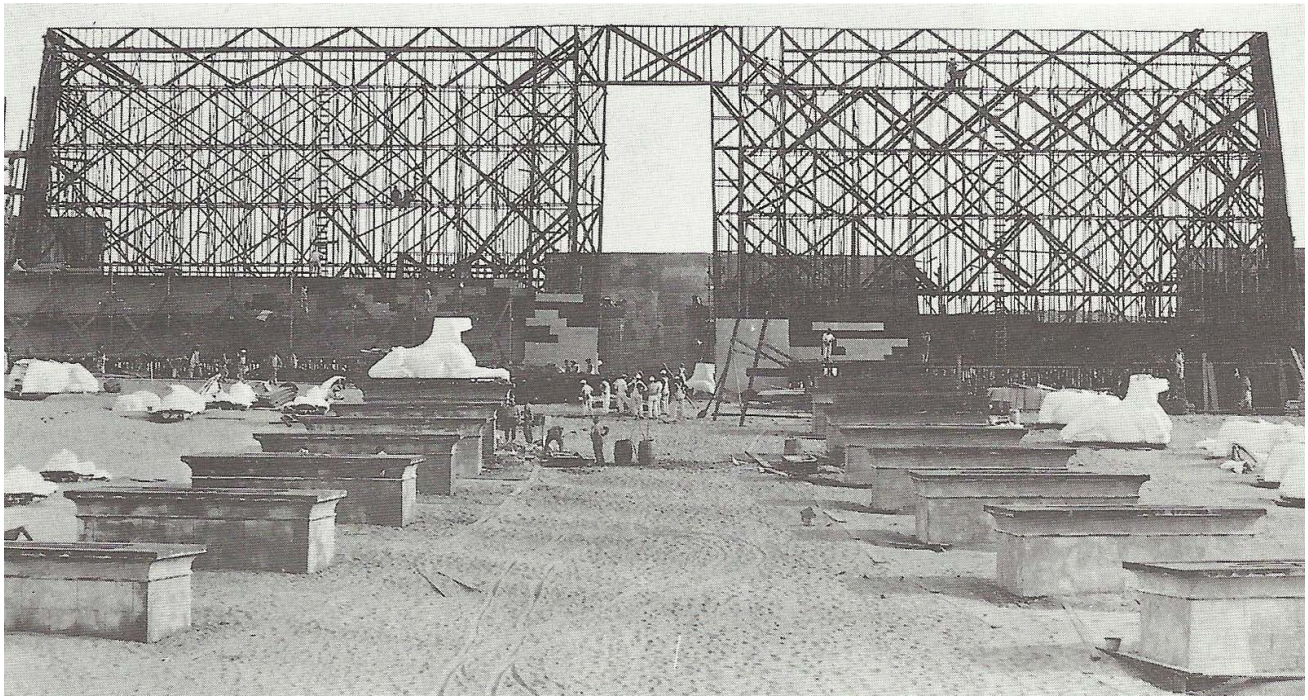


Fig. II.157

1923), construidos para *Paramount Pictures* (fig. II.157) o *El fantasma de la ópera* (The Phantom of the Opera, Rupert Julian, 1925), construidos y rodados en los estudios *Universal Pictures,* y en los que se reprodujo el París medieval con un teatro con palcos que más tarde sería reutilizado en la versión homónima que se rodó en 1943, dirigida por Arthur Lubin. En cambio, los decorados que representaban interiores se podían construir tanto dentro como fuera de las naves, dependiendo del clima (Buci-Glucksmann, 1997: 244) y asimismo se reutilizaban en varios filmes, como los empleados en *A través de la noche* (All Through the Night, Vincent Sherman, 1941), donde algunas de las habitaciones y los pasillos se aprecian en una secuencia de *El halcón maltés* (The Maltese Falcon, John Huston, 1941), o el escenario que simulaba un club nocturno en *Serenata argentina* (Down Argentine Way, Irving Cummings, 1940), que se volvió a utilizar en el rodaje de *Aquella noche en Rio* (That Night in Rio, Irving Cummings, 1941).

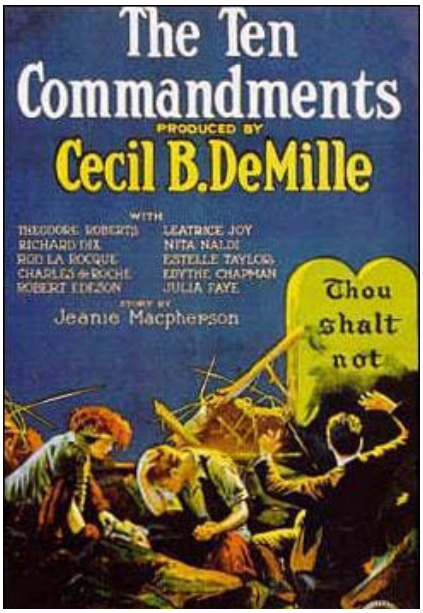


Fig. II.158

Este tipo de decorados —en ocasiones de gran tamaño y profundidad— servían a los objetivos de Hollywood aportando novedad a través del espectáculo y colocando al espectador al borde de un espacio escénico con una profundidad mucho mayor que la de un escenario

Fig. II.158. Cartel de la película *Los diez mandamientos,* dirigida por Cecil B. DeMille en 1923.

teatral. A finales de los años veinte del siglo XX, esta práctica se había estandarizado, se convirtió en un modelo a seguir por los grandes estudios cinematográficos.

En los dorados años treinta ya nadie cuestionaba las muchas ventajas que tenía rodar al amparo de un estudio: control de la naturaleza evitando o provocando las inclemencias atmosféricas, posibilidad de filmar a todas horas, incluso de noche, utilizando la luz artificial o el ahorro de los costes de transporte necesarios para filmar en lugares alejados. Por todo esto y salvo unas pocas excepciones, se llega a un tipo de película totalmente controlada, en la que sus decorados arquitectónicos se construyen ex profeso para la filmación y tras acabar esta se reutilizan en otras.

Pronto estas mismas productoras se percataron de lo mucho que les podía beneficiar la reutilización de sus decorados en cuanto a ahorro económico y espacial se refiere, a pesar de que cada estudio construía una cantidad importante de decorados al año y los *backlots* no tenían cabida para todos los sets. Esta sistema de amortización pierde fuerza tras el final de la Segunda Guerra Mundial, tras una serie de circunstancias que trataremos más adelante, no obstante, nunca dejó de practicarse.

A continuación estudiaremos este tipo de *arquitecturas* que desarrolló la industria cinematográfica de Hollywood a través de la productora *Metro-Goldwyn-Mayer*. Estudiaremos aspectos como el proceso de diseño, la investigación previa a este, las condiciones de trabajo, las técnicas constructivas, los materiales, los sets más significativos, así como el destino de este tipo de construcciones cinematográficas. Todos estos aspectos son generalizables a otras productoras cinematográficas de la época, evidentemente, con ciertas variaciones. La decisión de elegir esta compañía en particular es debido a que *Metro-Goldwyn-Mayer* fue el mayor de los estudios de cine durante la *Edad de Oro*, el primero en construir este tipo de *arquitecturas*, en hacer uso de la práctica de reutilización de las mismas para futuras producciones y, sobre todo, fueron también pioneros en emplear arquitectos profesionales en el proceso de diseño de las construcciones que vamos a tratar. En esta compañía, era obligatorio, casi necesario, que cada set o conjunto de decorados fueran diseñados

por un arquitecto y supervisado siempre por el director artístico, fuera este arquitecto o no. Esta circunstancia permitió diferenciarse de compañías como *Paramount Pictures* o *Warner Bros.*, entre otras que formaban parte de las *Big Five*, que al principio y durante mucho tiempo utilizaron escenógrafos teatrales para la configuración de estas *arquitecturas.*

Fig. II.159. Vista aerea de los terrenos de *Metro-Goldwyn-Mayer* en 1920 aproximadamente.

Fig. II.159

3.1. LOS SETS* DE *METRO-GOLDWYN-MAYER*

EL RUGIDO DEL LEÓN

*Metro-Goldwyn-Maye*r nace en 1924 de la fusión entre: Metro Picture Corporation (fundada en 1915), *Goldwyn Pictures Corporation* (fundada en 1923) y *Louis B. Mayer Pictures* (fundada en 1923). Su lema es *Ars Gratia Ars* (el arte por el arte) y su emblema, creado en 1928, es un león.

A día de hoy, una quinta parte de todas las películas realizadas en los Estados Unidos han sido rodadas en algún lugar de los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer.* En estos estudios se rodaron películas que son consideradas grandes hitos de la historia del cine: *El mago de Oz* (The Wizard of Oz, Victor Fleming, 1939), *Lo que el viento se llevó* (Gone With the Wind, Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939) o *Cantando bajo la lluvia* (Singin' in the Rain, Stanley Donen, Gene Kelly, 1952). Las ambiciosas adaptaciones literarias, las brillantes comedias y los melodramas constituyeron la esencia de las producciones de *Metro-Goldwyn-Mayer*. El lujo y el cuidado en sus decorados arquitectónicos fueron los fundamentos del estudio.

Las instalaciones de esta productora —ubicadas en la población de Culver City[137], muy cerca de Los Ángeles, en California— contaban con varios edificios que albergaban las oficinas de dirección y administración, los talleres de construcción, los laboratorios de revelado, 16 departamentos especializados, 30 naves *soundstages* para el rodaje de interiores y exteriores, comisaría de policía, restaurante, peluquería, estación de bomberos, etc. Y además 6 *backlots,* aunque solo tres de ellos fueron empleados para albergar sus *arquitecturas* cinematográficas. Todas estas fueron diseñadas y estuvieron a cargo, principalmente, de dos directores artísticos: Cedric Gibbons y George W. Davis, acompañados en todo momento de una plantilla que constaba en su mayoria por arquitectos, además de delineantes y dibujantes. *Metro-Goldwyn-Mayer* disponía también de 8 departamentos encargados del diseño y construcción de los decorados —arte, artes escénicas, construcción, pintura y escayolado, efectos especiales, investigación, mobiliario y transporte—que respaldaban y ayudaban en su proceso de diseño.

* Set: conjunto de decorados.

137. Desde los años veinte, Culver City ha sido un importante centro para la producción de cine y posteriormente televisión, debido en parte a que era el hogar de *Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. II.160 (izquierda). Vista aerea de los estudios de *Metro-Goldwyn-Mayer* en los años cuarenta.

Fig. II.161

Fig. II.162

138. En 1944 este departamento constaba de directores de arte, todos ellos arquitectos, ayudantes de dirección de arte, delineantes y dibujantes. Todos ellos bajo la supervisión de Cedric Gibbons, y en menor medida George W. Davis.

Fig. II.161. El director artístico Cedric Gibbons inspeccionando los planos del set *New England Street* junto a sus arquitectos asesores en 1934.

Fig. II.162. Los dibujantes del Departamento de Arte preparan los bocetos para diseñar las escenas y los decorados, 1944.

EL PROCESO DE DISEÑO

La organización de cada una de la fases de las que constaba el diseño y la posterior construcción de un decorado arquitectónico en los estudios de *Metro-Goldwyn-Mayer* era comparable a las cadenas industriales de montaje. Todas las etapas eran controladas por el director artístico, que podía ser arquitecto o no, aunque en determinados estadios intermedios, muchos especialistas imprimían su particular sello. En *Metro-Goldwyn-Mayer*, la construcción de los decorados de todas las producciones, salvo alguna en especial, seguía unos pasos establecidos.

Finalizado el guion de la película, el director artístico asignaba el trabajo a un colaborador que asumiría la responsabilidad del proceso. A diferencia de otros estudios cinematográficos, en esta empresa, estos colaboradores eran arquitectos que, entre otras tareas, se encargaban de anotar en unas hojas un desglose de todas las puertas, ventanas, muebles u objetos arquitectónicos concretos que se iban a necesitar. Aunque la película no tuvieran aún asignado un director artístico, esta tarea la realizaba siempre el arquitecto. Con todos estos datos, en esta primera fase, el director artístico y el arquitecto, junto al director de la película, el cámara, el ingeniero de sonido y el guionista, trataban de definir el tipo y la atmósfera del decorado a construir, y también el coste aproximado.

A continuación, en el Departamento de Arte[138] se llevaban a cabo una serie de bocetos para el diseño de la escena, con añadidos o sugerencias ambientales. Estos dibujos eran una aproximación a momentos clave de la película donde el decorado podía adquirir o no cierto protagonismo. El profesional elegido para los bocetos podía ser el mismo director artístico, un dibujante profesional o un arquitecto de la plantilla.

Estos primeros bocetos eran discutidos de nuevo en otra reunión más restringida entre el director de la película, el director artístico y el arquitecto que acompañaba a este. De ahí surgían bocetos más detallados En esta fase solían intervenir varios dibujantes, y, más que buscar detalles arquitectónicos, se dejaban guiar por su intuición creadora, con todo tipo de licencias arquitectónicas e históricas. Es-

Fig. II.163

Fig. II.164

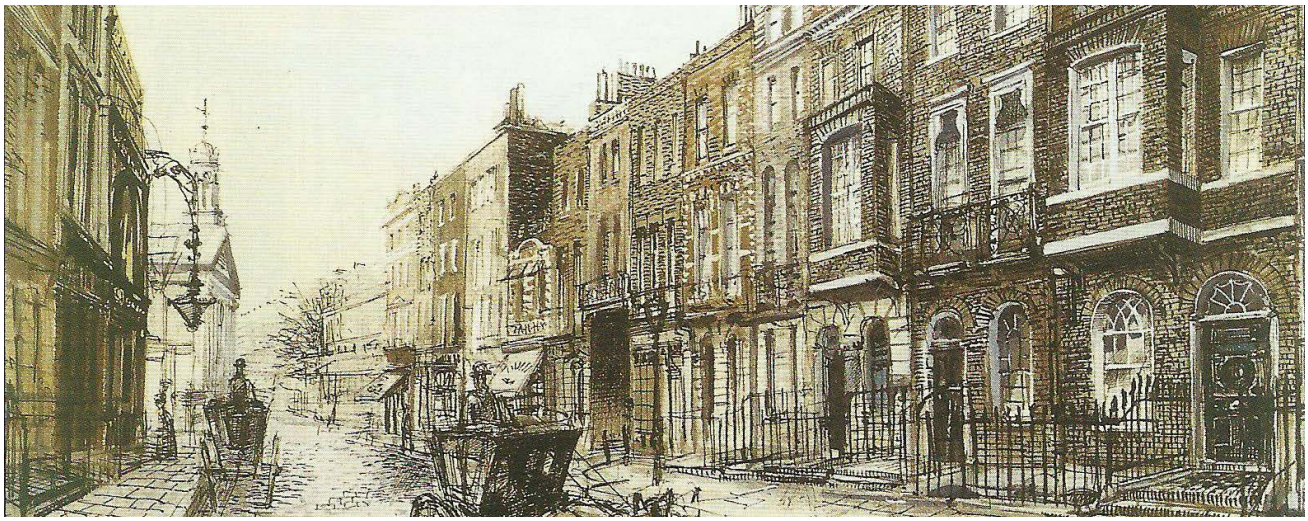


Fig. II.165

tos dibujantes intervenían en todos los planos de los decorados que constituirían la película final. La función de estos dibujantes estaba bien definida ya en los años cuarenta en todos los estudios cinematográficos. Normalmente eran contratados por el director de la película y escapaban al control de los directores artísticos, ejecutivos y de la maquinaria laboral de los estudios. Debido a esto, estos *diseñadores de producción*, como eran llamados por el sistema, fueron mirados a veces con cierta suspicacia e inquietud por los arquitectos de los estudios, debido a esa *libertad arquitectónica.*

Todo ese proceso estaba justificado porque el cine permitía cambiar el punto de vista de la cámara. Entre los diseñadores cinematográ-

Fig. II.163. Boceto previo para el diseño de escena de la película *Cumbres Borrascosas,* 1939.

Fig. II.164. Boceto previo para el diseño de un templo para la película *Cleopatra,* 1935. Nunca se rodó.

Fig. II.165. Boceto previo para el diseño de las construcciones de la película *Las vírgenes de Wimpole Street,* 1934.

Fig. II.166

ficos de la época hubo muchas reflexiones acerca de la especificidad de su trabajo. El arquitecto y director artístico Joseph Urban (Albrecht, 2000: 41) escribió:

> *Es cierto que los principales problemas del diseñador de teatro son la forma y el color, mientras que quienes diseñan para el cine tienen que ocuparse de la forma, de la composición según el punto de vista y de la disposición de los objetos, figuras y masas arquitectónicas.*

La construcción de los decorados exigía la elaboración —con todo lujo de detalles— de dibujos capaces de traducirse en planos arquitectónicos (figs. II.167/II.68). Esta última fase del diseño requería necesariamente la participación de arquitectos y delineantes. El proceso que conduce desde la intuición del dibujante hasta la racionalidad del arquitecto nunca estuvo exento de tensiones. Siempre hubo entre ellos un antagonismo radical. Cedric Gibbons (1929: 47) precisaba al respecto:

> *El acercamiento a la película del que dibuja es completamente diferente al del arquitecto. El dibujante considera siempre su diseño como una dibujo. En cambio, el arquitecto se acerca a la misma obra como si se tratase de una pieza arquitectónica. El dibujante compone el decorado como la verá la cámara, mientras que el*

Fig. II.166. Miembros del Departamento de Arte "diseñando en cadena" con dibujos y maquetas en 1940.

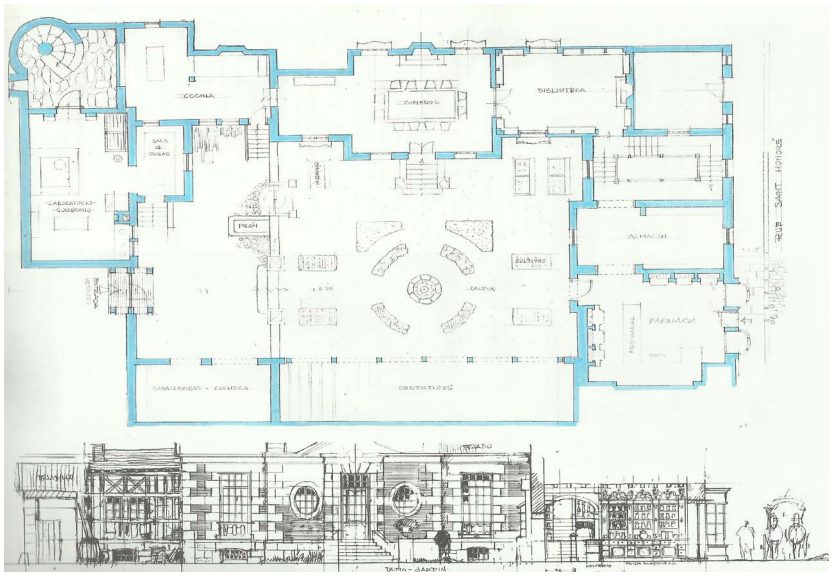


Fig. II.167

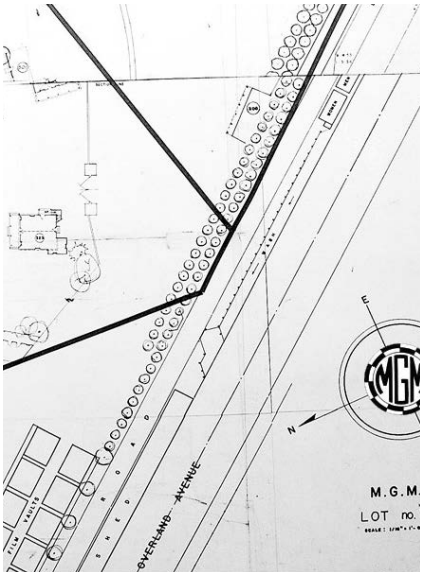


Fig. II.168

arquitecto diseña un edificio que puede ser fotografiado. El dibujante se ocupa más de los aspectos emotivos mientras que el arquitecto es más racional, «quiere la verdad de las cosas.

Este mismo director elogió la definitiva decisión de introducir en los estudios los procedimientos de diseño de los arquitectos profesionales. Para Cedric Gibbons fue posible cumplir como un buen director artístico sin necesidad de ser un arquitecto, pero siempre fue asistido por uno. Esta decisión también fue tomada por todos los estudios de Hollywood[139], donde eran muchos los escenógrafos teatrales y delineantes en plantilla elaborando o copiando el mismo tipo de planos, detallados y precisos, que se utilizaban en la arquitectura real.

Con todo lo anotado puede comprenderse la importancia que tenía el dibujo y que el número de bocetos necesarios para cada película fuese elevadísimo. El director artístico William Cameron Menzies hizo más de 3.000 aproximadamente para *Lo que el viento se llevó*. A la pregunta de cuántos dibujos se hicieron para la película, contestaba exageradamente que se hicieron muchos, tantos que llegaron a ocupar varias dependencias de los estudios. No solo diseñó las construcciones, sino los accesorios, los muebles, los jardines, todo lo que se iba a ver en pantalla, además de muchos *storyboards* en los cuales se reflejaba graficamente el guión de la película (fig. II.169).

139. Antes de la incorporación de los arquitectos al resto de productoras cinematográficas, los de *Metro-Goldwyn-Mayer* trabajaban en ocasiones para otras productoras. Es el caso de *Universal Pictures* y los decorados de la película *El fantasma de la ópera*, 1925).

Fig. II.167. Boceto y plano para la construcción del decorado del set *English House/Tudor House* en 1931.

Fig. II.168. En el Departamento de Arte también se elaboraban los planos de ubicación de los decorados en los *backlots*.

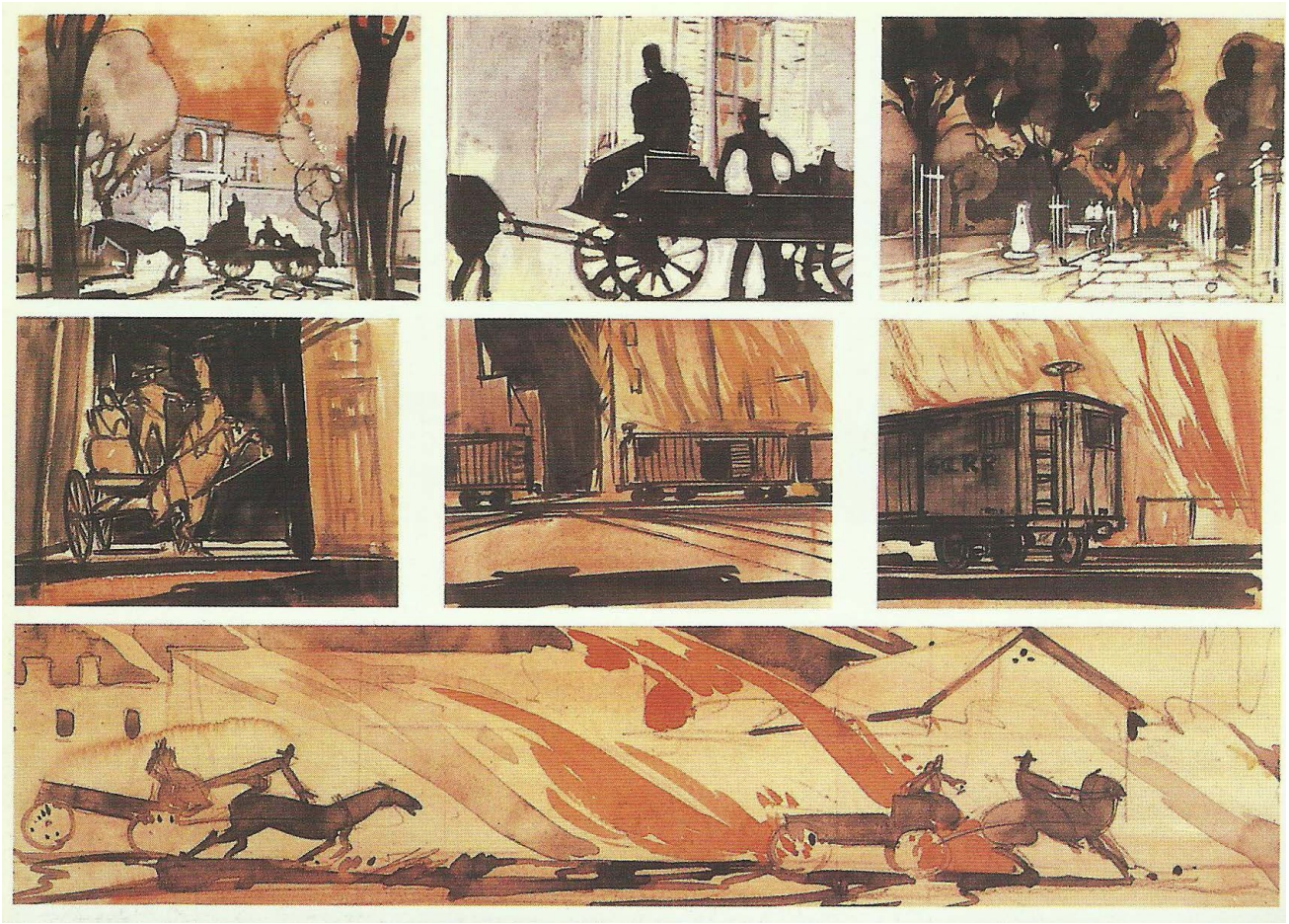


Fig. II.169

Este testimonio coincide con muchos de los dibujantes que hacían bocetos de cada uno de los sets que se construían en los patios traseros. Muchos de ellos declaraban estar ocupados sin descanso los meses previos a la construcción de cada una de las unidades que componían los sets. A finales de los años cuarenta se estimaba que una sola película podía acumular unos 20.000 o 30.000 bocetos para diseñar, no solo los decorados sino cada una de las escenas del filme.

Este número abrumador de dibujos realizados por muchas personas diferentes nos permite entender la escasa importancia atribuida al *estilo* individual. Como reconocía Carrick (1941: 74) «algunos estilos ayudan a dar mejores impresiones de ciertos entornos que otros». La personalidad y la originalidad, consideradas positivamente en los medios artísticos tradicionales, podían ser desvaloradas en el diseño de los decorados cinematográficos.

Fig. II.169. *Storyboards* de William Cameron Menzies para la película *Lo que el viento se llevó,* 1939.

En el proceso de diseño no nos podemos olvidar del uso de las maquetas. En los años treinta y cuarenta era muy frecuente elaborar maquetas de cartulina de los decorados a construir. Cedric Gibbons y un arquitecto ayudante, Edward Carfagno, fueron los impulsores de estas construcciones auxiliares y sobre las cuales discutía junto al productor, el director, cámaras, electricistas, etc, antes de empezar a construir. Todo ellos suponía un ahorro considerable evitando improvisaciones o alteraciones en el decorado final (fig. II.170).

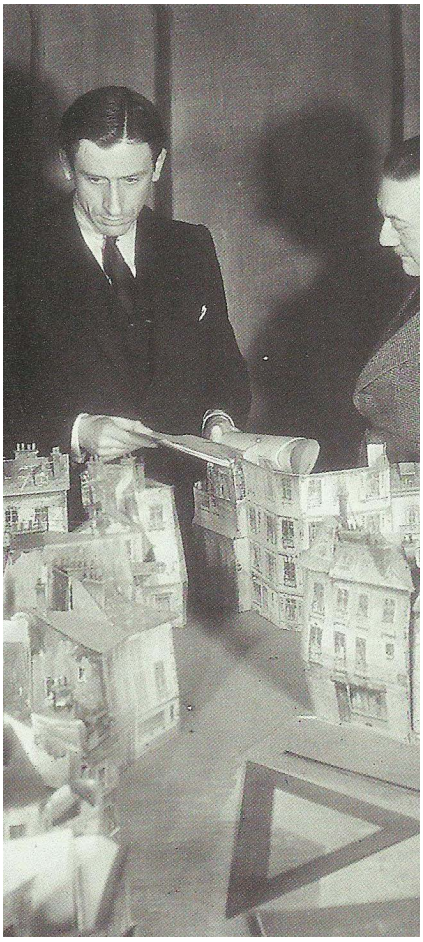


Fig. II.170

Fig. II.170. El arquitecto Edward Carfagno supervisando la maqueta previa a la construcción del set *Salem Waterfront,* ubicado en el *backlot* 3.

LA INVESTIGACIÓN PREVIA AL DISEÑO

Metro-Goldwyn-Mayer disponía de un Departamento de Investigación encargado de recopilar toda la información necesaria para diseñar la arquitectura de determinadas ciudades —Londres, París, Nueva York— y de civilizaciones de la antigüedad —Mesopotamia, Grecia, Egipto— para reproducir ciertas formas y detalles característicos (figs. II.171/II.172). Este departamento se creó en 1916 y recibía, por parte de los directores de la película, directores artísticos, dibujantes, arquitectos e incluso los actores, más de 500 consultas al día para proporcionar la inspiración y la precisión necesaria a las producciones. El material que manejaban los trabajadores de este departamento era de un valor incalculable para todos los profesionales que se encargan del proceso de diseño. Cada uno de los sets de los *backlots* nació aquí, entre los libros y las imágenes de archivo que representaban todas las épocas de la humanidad.

Fue considerada como la mayor biblioteca de investigación entre todos los estudios de cine, disponía de más de 20.000 libros, 250.000 recortes de revistas especializadas y periódicos de la época, y 80.000 fichas donde cada una de ellas describía un edificio o paraje natural. A diferencia de cualquier otra biblioteca del mundo, aquí se podía encontrar guías de viajes del siglo XIX, volúmenes de arte de finales del siglo XIX, incluso una copia de los viajes del capitán Cook del año 1785. Disponían también de libros rusos del siglo XIX que se emplearon en películas como *Ana Karenina* (Anna Karenina, Clarence Brown, 1935), libros sobre la Revolución Francesa, la Segunda Guerra Mundial, etc.

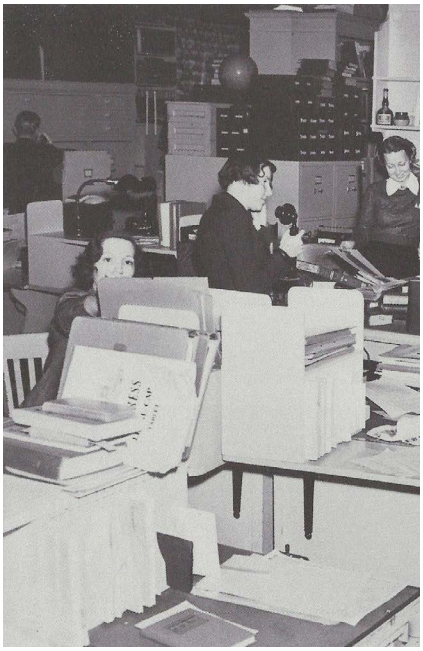


Fig. II.171

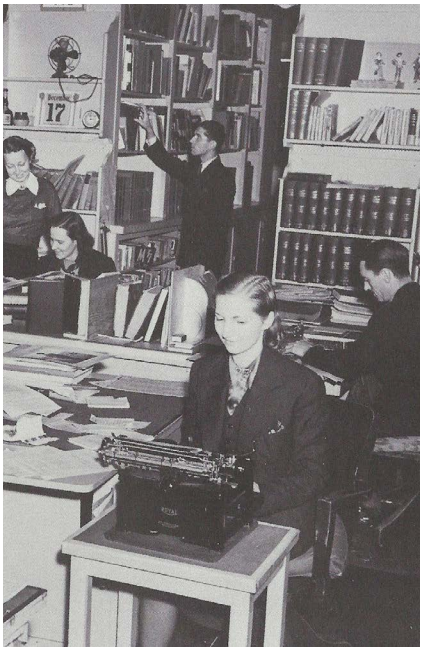


Fig. II.172

Figs.II.171/II.172. Departamento de Investigación.

Los arquitectos que estaban en plantilla en este departamento, que no tenían conocimientos exhaustivos de todos los estilos arquitectónicos, trabajaban con el material visual del ue disponían: fotografías, bocetos, grabados, incluso objetos. Si no encontraban lo que buscaban recurrían a la ayuda de especialistas dedicados expresamente a la investigación, o acudían a los museos de Nueva York y Los Ángeles.

En la Biblioteca Pública de Nueva York había una colección de unas 54.000 fotografías, y en la de Los Ángeles, más de 70.000, que fueron muy consultadas por los directores artísticos y por sus asesores arquitectos. Entre esas imágenes abundaban las de arquitectura con detalles de edificios históricos, vistas panorámicas de ciudades, paisajes, etc. Cuando los decorados pretendían ser espectaculares se preparaba un libro de recortes (*scrapbook*) que podía tener varios volúmenes dedicados a cuestiones sobre arquitectura, paisajes, ciudades, incluso se ampliaban a otros departamentos como el de vestuario o el de atrezzo. Uno de los primeros *scrapbook más* importantes fue el de *Intolerancia* (Intolerance. Love´s Struggle Throughout the Ages, D.W. Griffith, 1916), depositado actualmente en el MOMA de Nueva York.

En los archivos de la *Metro-Goldwyn-Mayer* había también numerosa documentación gráfica de Cedric Gibbons, con detalles arquitectónicos y constructivos de edificios y de ambientación utilizados para el diseño de sus decorados. La mayoría de estos libros de recortes se confeccionaban con fotografías de grabados procedentes de libros o revistas. Hemos de tener en cuenta que todas las investigaciones eran usadas como instrumento orientativo, ya que, como reconocía el escenógrafo teatral Howard Bay (1974: 97): «el boceto final es la esencia destilada de fatigosos montones de trivialidades históricas». El mismo autor consideraba que la investigación era un mero instrumento, algo que no podía interferir en la creatividad.

Metro-Goldwyn-Mayer, como el resto de productoras cinematográficas, se enorgullecieron de los esfuerzos en este terreno y filtraron muchas noticias relativas a la preparación de los decorados de algunas superproducciones. Cedric Gibbons (1938: 41) contaba que sus arquitectos asesores Harry Oliver y Buddy Gillespie estuvieron

documentándose durante año y medio para la película *Los Mares de China* (China Seas, Tay Garnett, 1935). Compilaron una bibliografía de 31 páginas que incluía 445 libros, 180 revistas y 24 diccionarios. No obstante, aunque reconocía que eso era poco frecuente, son muchas las producciones que dedicaron años de preparación para poder diseñar los decorados. (ver el set *Chinese Street* en el *backlot* 2, pag.387)

En muchas ocasiones se consideraba necesario complementar la información mediante una inspección *in situ* que pudiera aportar mayor autenticidad al producto final. Algunos arquitectos colaboradores estuvieron visitando cárceles para el diseño de un set ambientado en este tipo de construcciones, tal y como se puede apreciar en las películas *De bote en bote* (Pardon Us, James Parrot, 1931), *Tu eres mío* (Hold Your Man, Sam Wood, 1933), *El héroe público número 1* (The Public Hero #1, J. Walter Ruben, 1935), entre otras (fig. II.173). (ver el set *Prison* en el *backlot* 2, pag.349)

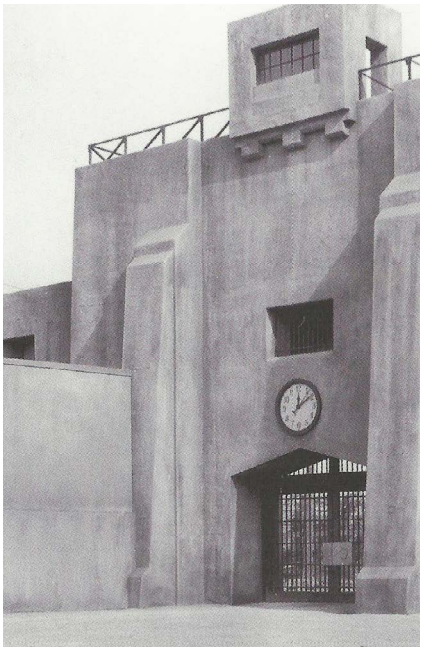


Fig. II.173

En otras ocasiones, no tan frecuentes, los actores y actrices acompañaban a los investigadores a estos viajes para poder asumir mejor su papel en la historia y ayudar en las investigaciones, es el caso de Clark Gable y Greta Garbo en la película *Susan Lenox* (Her Fall and Rise, Robert Z. Leonard, 1931), que acompañaron al arquitecto George W. Davis por algunos países de la cuenca mediterránea para poder diseñar el set *Spanish Street.* (ver el set *Spanish Street* en el *backlot* 2, pag.355)

En una ocasión, los diseñadores de la vivienda estilo Tudor que aparece en las películas *El velo pintado* (The Painted Veil, Richard Boleslawski, 1934) y *David Copperfield* (The personal history, adventures, experience and observation of David Copperfield, George Cukor, 1935) viajaran a Escocia y Cambridge para estudiar este tipo de arquitectura (fig. II.174). (ver el set *English House/Tudor House* en el *backlot* 2, pag.361)

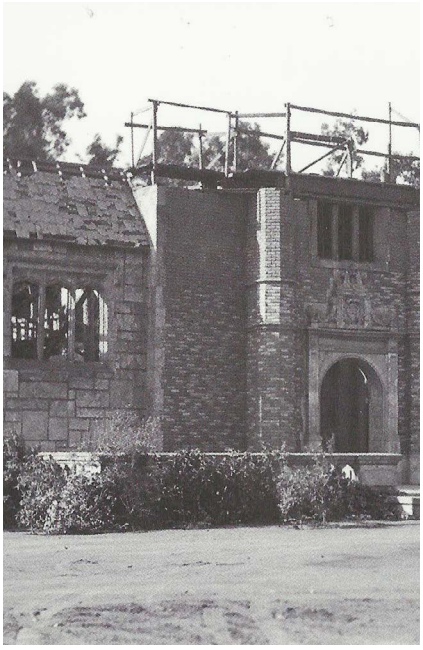


Fig. II.174

Fig. II.173. El set *Prison* en el *backlot* 2.

Fig. II.174. El set *English House/Tudor House* en el *backlot* 2.

En otras tantas ocasiones no viajaban para una película en particular sino para el diseño de un set que recreara un determinado ambiente. En 1924, un equipo de diseñadores viajó a Francia para poder documentarse y construir un prototipo de ciudad francesa del siglo XVIII, a través de pinturas y textos. No obstante, los directivos de

Fig. II.175

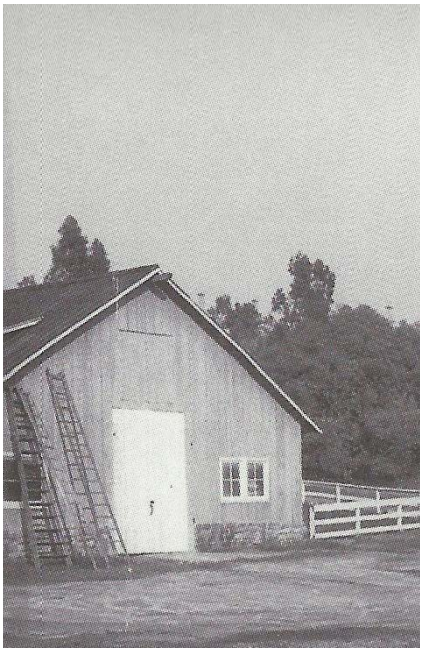


Fig. II.176

Fig. II.175. El set *Franch District* en el *backlot* 1

Fig. II.176. El set *Farmhouse* en el *backlot* 3

los estudios ordenaron a los arquitectos encargados del proyecto que mezclaran elementos de otras culturas para aumentar el dramatismo y permitiera que este set pudiera representar a cualquier ciudad europea (fig. II.175). (ver el set *French District* en el *backlot* 1, pag.323)

Era también muy frecuente que los responsables directos de la película, junto con el director artístico o algunos de sus arquitectos asesores, se desplazaran al lugar interesado y viviera una temporada para recrear después, de modo convincente, la época y el lugar de la historia. Así lo hizo, en 1934, el director Harold S. Bucquet y otro de los arquitectos asesores de Cedric Gibbons, Edward Carfagno, los cuales se documentaron durante un año viviendo en torno a Washington Square, en la ciudad de Nueva York, y así construir los decorados que pueden apreciarse en películas como *El secreto del Dr. Kildare* (The Secret of Dr. Kildare, Harold S. Bucquet, 1939), *El retrato de Dorian Gray* (The Picture of Dorian Gray, Albert Lewin,1945), *Muro en las tinieblas* (High Wall, Curtis Bernhardt, 1947), *The Subterraneans* (Ranald MacDougall,1960), *Nueva York, año 2012* (The Ultimate Warrior, Robert Clouse, 1975). (ver los sets *New York Streets #1* y *#2* en el *backlot* 2, pag.399/407, respectivamente)

Fue muy notable, por ejemplo, la labor realizada en *La puerta del diablo* (The Devil's Doorway, 1950) para recrear un rancho de principios del siglo XIX con sus establos, granero y construcciones típicas colindantes. Se visitaron y fotografiaron muchos ranchos a lo largo y ancho de los Estados Unidos (fig. II.176). (ver el set *Farmhouse* en el *backlot* 3, pag.477)

En *Ben-Hur* (Ben-Hur: A tale of the Christ, Fred Niblo,1927) Cedric Gibbons y los arquitectos Horace Jackson y Edwin B. Willis fueron a Roma con el único fin de examinar la arquitectura, el paisaje y la indumentaria. Los trabajos de investigación se prolongaron durante diez meses. Cuando no eran los responsables de la película los que viajaban, lo normal es que los estudios contrataran los servicios de algunos *exploradores* (*scouts*) u *ojeadores* (*Keen-eyed men*) que se desplazaban al lugar en cuestión, fotografiaban todo lo que pudiera tener interés, adquirían libros, postales, utensilios, trajes, etc., y regresaban al estudio donde se archivaban para poder ser utilizados en la preparación de otras películas.

Fig. II.177

Fig. II.178

Pero la misión de cada uno de estos viajes no era una investigación arquitectónica, sino recabar información para recrear y diseñar otras realidades, bajo todo tipo de licencias arquitectónicas, históricas y geográficas. No se buscaba la fidelidad, sino la funcionalidad dramática.

OTROS FACTORES EN EL DISEÑO

En el diseño de las *arquitecturas* cinematográficas no solo se podían tener en cuenta consideraciones arquitectónicas, históricas o geográficas, sino también otros factores derivados de la exigencia constructiva o la técnica fotográfica. Este último provocaba mucha controversia debido al formato horizontal de los fotogramas. El fotógrafo John Marson (1956: 77) reconocía que algunas vistas arquitectónicas de rascacielos y estructuras similares serían más efectivas si las pantallas fueran también verticales, pero no podía hacerse nada contra esta regla universal.

Con la aparición del *CinemaScope*[140] esa *horizontalidad* de los decorados empezó a adquirir cierto protagonismo y se acusó mucho más. Lo habitual era hacer los bocetos con la misma proporción que tenía la pantalla cinematográfica. No obstante, muchos técnicos aconsejaban no ser muy estrictos y diseñar algo más de lo necesario con el fin de que el director tuviera cierto margen para improvisar giros o movimientos de la cámara no previstos inicialmente en los planos de rodaje. Con respecto a las exigencias constructivas era conveniente contar con los tamaños estándar de los paneles de madera utilizados en la construcción de los sets. Ello permitía ahorrar

140. El *CinemaScope* es un sistema de filmación caracterizado por el uso de imágenes amplias en las tomas de filmación, logradas al comprimir una imagen normal dentro del cuadro estandar de 35 mm, para luego descomprimirlas durante la proyección logrando una proporción que puede variar entre 2.66 y 2.39 veces más ancha que alta. La primera película estrenada en *CinemaScope* fue *La túnica sagrada* (The Robe, Henry Koster, 1953) producida por la *20th Century Fox*.

Fig. II.177. Imagen comprimida y alargada con el formato *Cinemascope*.

Fig. II.178. Imagen en correctas proporciones con el formato 4:3.

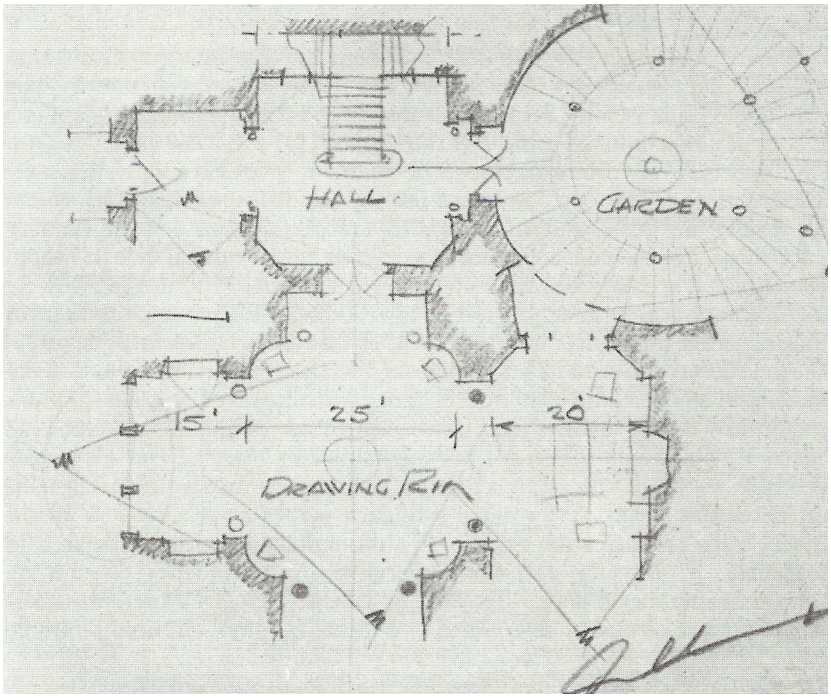


Fig. II.179

tiempo de montaje y material. Y si esos decorados se desmontaban —algo usual— los materiales empleados debían almacenarse y conservarse en lugares adecuados para su correcta reutilización en otras producciones.

Una de las cuestiones más importantes a tener en cuenta era la angulación de la cámara. El punto de vista no era nunca el del ojo humano, como ocurre en la arquitectura real sino el ojo único de los objetivos de las cámaras de filmación. Teniendo esto presente se podía determinar el área a construir evitando gastos innecesarios. El ángulo de la cámara que marcaba la anchura y la altura del decorado se conseguía dibujando triángulos en planta y en alzado. Todo esto, naturalmente, se transformaba según las exigencias expresivas de la narración fílmica. En cualquier caso los planos detallados de los decorados incluían también los ángulos de las cámaras (fig. II.179).

En general, los diseñadores cinematográficos rechazaban el punto de vista único. Cada set construido tridimensionalmente era rentabilizado al máximo. De ahí la búsqueda de angulaciones múltiples. Como afirmaba Cedric Gibbons (Porter, 1941: 57-58):

Fig. II.179. Plano de desarrollo de la angulación de la cámara para la película *Maria Antonieta* (Marie Antoinette, W.S. Van Dyke, 1938).

> *El diseñador de una película no puede nunca visualizar un decorado desde un ángulo solamente, tal como lo hace el diseñador teatral. Debe construir cada decorado en su mente y luego moverse alrededor suyo como si fuese un modelo arquitectónico, mirándolo desde nuevas perspectivas. El diseñador debe tener fundamentalmente la mentalidad de un arquitecto y un cámara.*

Algo muy parecido resaltaba el arquitecto y director artístico Ben Carré (Porter, 1941: 65) cuando afirmaba: «La composición es importante para mí. Un decorado debe parecer bien desde muchos ángulos, pues las cámaras se colocan en diversas posiciones».

LAS CONDICIONES LABORALES

Como hemos tratado línas atrás, el proceso de trabajo en *Metro-Goldwyn-Mayer* estaba jerarquizado y sectorizado y, evidentemente, no favorecía el desarrollo de ciertos estilos individuales. En cambio, parece ser que durante algunos períodos este estudio ofreció productos con una cierta unidad visual. Esto podía deberse, entre otras cosas, a la influencia de los directores artísticos supervisores que inspeccionaban, seleccionaban y orientaban todo el material a sus colaboradores arquitectos.

Las condiciones de trabajo para estos eran muy variables, podían encargarse desde dibujar los bocetos previos y anotar cada uno de los materiales necesarios hasta delinear los planos resultantes previos a la construcción y supervisar la misma. En general, era un sistema muy impersonal. En Europa, concretamente en Francia, sucedía lo contrario, el proceso era unipersonal, un solo decorado lo hacía un sola persona, en cambió en *Metro-Goldwyn-Mayer* eran diez los encargados (Corliss y Clarens, 1978: 27).

Un diseñador como Mordecai Gorelik (1947: 159) estaba contra la maquinaria artística de Hollywood, concretamente contra las condiciones de la productora que nos ocupa. Insistía en que lo mejor y más característico del artista verdadero era el poder de su imaginación y eso es algo que no tienen en cuenta los gerentes artísticos de Hollywood. Pero, a pesar de esto, son muchos los estudiosos (Grace,

Fig. II.180

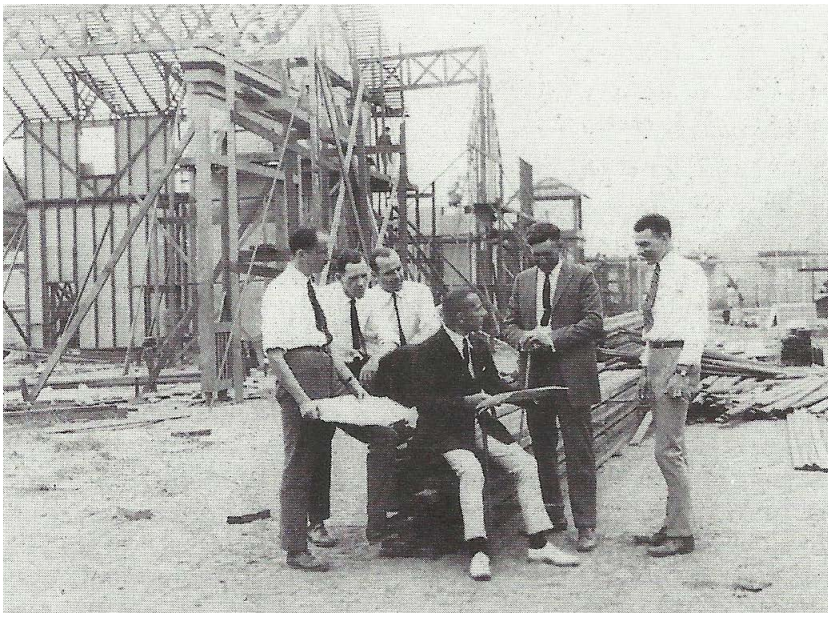


Fig. II.181

1942; Corliss y Clarens, 1978) los que reconocen que el sistema descrito permitió a las producciones de Hollywood tener en sus películas unos decorados con una muy aceptable calidad media.

Con respecto a estas condiciones laborales hubo opciones enfrentadas; unos diseñadores consideraban que era esplendido trabajar allí, ya que consideraban a todos por igual; otros, en cambio, se sentían esclavos de un trabajo rutinario y obligatorio (Goosson, 1938: 32). Bajo estas condiciones trabajaban en *Metro-Goldwyn-Mayer* unos doscientos diseñadores arquitectos a finales de los años treinta. Un número elevado si lo comparamos con otros estudios, en Warner Bros había, en 1950, diez directores artísticos, cuarenta y cinco dibujantes de bocetos y varios expertos en efectos especiales. Ni un solo arquitecto.

Todas estas cifras de personal eran muy difíciles de determinar debido a que en todos los estudios predominó una movilidad en la plantilla y mucha gente trabajó como *free-lance.* Sobre todo los arquitectos que, tras el crack bursátil de 1929, con el consiguiente desplome de la economía y el trabajo en el sector de la construcción, muchos de ellos se trasladaban a Los Ángeles, ávidos de un trabajo y una vida mejor. No obstante, tampoco era fácil introducirse en el cine.

Fig. II.180. Plantilla de arquitectos y dibujantes frente al taller de carpintería.

Fig. II.181. Uno de los arquitectos asesores de Cedric Gibbons y George W. Davis, Richard Day, discuten aspectos relativos a la construcción.

El arquitecto vagaba de estudio en estudio y, a pesar de las promesas y recomendaciones de los directores artísticos, la llamada telefónica nunca se producía. Eran muchos los arquitectos con sólidas carreras a sus espaldas, pero la competencia era feroz. Todos optaban a lo mismo, volver a empezar. Además cuando conseguían el esperado trabajo, este era temporal pues solo era contratado para una película determinada. Por regla general los arquitectos que sorteaban los contratos temporales ascendían poco a poco en la empresa, como en los antiguos gremios de la Edad Media. Muchos altos cargos de *Metro-Goldwyn-Mayer* y de otras productoras contemplaban con cierta desconfianza las pretensiones de estos arquitectos profesionales, ávidos de ocupar posiciones elevadas en la maquinaria hollywoodiense y de imponer su estilo, el mismo que aplicaban en su arquitectura real. Esas aspiraciones eran, más tarde o más temprano, las que provocaban sus despidos.

El estilo de los decorados de *Metro-Goldwyn-Mayer* se atribuía a una series de factores, entre los cuales destacaban el estilo personal del director artístico de la película, el que aportaban los talleres de construcción: escayolistas y carpinteros, y de un modo especial el que aportaba la temática predominante de la película. En muy pocas ocasiones se consideraba el estilo que tenían los muchos arquitectos que trabajaron en el diseño de estas construcciones.

Autores como Christopher Sullivan (1950: 43) consideran que la llamada *Edad de Oro* de Hollywood y el inconfundible estilo de los decorados de cada uno de los estudios comenzó con la estabilización de los directores artísticos en sus respectivos estudios a comienzos de los años treinta. El director artístico Charles D. Hall dejo de trabajar con Charles Chaplin y se dedicó a diseñar para *Universal Picture;* otros como Van Nest Polglase ocuparon la supervisión artística de *RKO*; Hans Dreier hizo lo mismo en *Paramount*, y Anton Grot se unió a la recientemente constituida *Warner Bros.*

A pesar de la diferencias de estilo entre los distintos estudios, la uniformidad global de Hollywood fue bastante grande. Si se quiere estudiar la *arquitectura* que estos estudios construían es más útil considerarla como un conjunto analizable en la tradición ecléctica

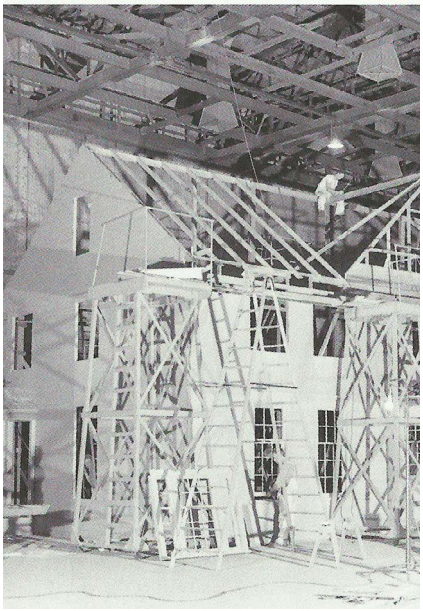


Fig. II.182

Fig. II.183

que sigue unos determinados *estilos arquitectónicos* influenciados por la ambientación geográfica e histórica de las películas.

LA CONSTRUCCIÓN FRAGMENTADA: MATERIALES Y TÉCNICAS CONSTRUCTIVAS

Los planos definitivos de los decorados se materializaban en los talleres de construcción. Durante los años veinte, las primeras fases de la ejecución eran supervisadas por el director artístico y resto de fases estaban destinadas a los arquitectos colaboradores. Las funciones de estos estaban muy definidas; controlar la recepción y acopio de materiales, supervisar la correcta aplicación de los materiales y vigilar la seguridad de los operarios. Esta doble ocupación, diseño y supervisión de la ejecución de los decorados, se mantuvo más o menos inalterable durante los años veinte, y en ciertas producciones concretas. Durante los años treinta y cuarenta, serían los mismo talleres los que se encargarían de todo el proceso.

Cada uno de los elementos de los que constaban los decorados de las películas se hacían principalmente en dos talleres diferentes: el de carpintería (figs. II.182/II.183) y el de pintura y escayolado (figs. II.184/II.185). En el primero se elaboraba la estructura con tablones

Fig. II.182. La construcción de una mansión (sin distribución interior) en el interior del taller de carpintería para la película *Mujercitas* (Little Woman, Mervyn Leroy, 1949)

Fig. II.183. Interior del taller de carpintería donde los carpinteros construyen los *false fronts*, 1940.

Fig. II.184

Fig. II.185

y paneles de madera. Cuando estas estructuras se construían a gran escala se debían tener en cuenta los pertinentes problemas de estabilidad y economía. También se construían las puertas, ventanas, muebles, etc. El taller de escayolado, por su parte, eran responsable, en gran medida, de todo los elementos con formas libres o curvas, como columnas, paneles doblados, volutas, etc.

Las técnicas constructivas evolucionaron muy poco durante la *Edad de Oro* de Hollywood. A partir de 1915, aproximadamente, todos los decorados se hacían de paneles de madera recubiertos con un lienzo muy espeso para así evitar los movimientos provocados por el viento. Tras un acabado con estuco, los pintores le aplicaban una capa de pintura para imitar cualquier material. A finales de los años treinta y comienzos de los cuarenta casi todas las descripciones técnicas coinciden con esta en lo fundamental. Tampoco parece haber grandes diferencias entre los diferentes estudios.

Lo curioso de estos decorados es que no siempre se construían en su totalidad, sino fragmentados; en algunas ocasiones, se resolvían con una sola fachada y, en otras, se les añadía uno o dos planos laterales, y un tercero a modo de cubierta. Raramente estas construcciones se cerraban, lo que provocaba una visión muy particular: un espacio interior totalmente diáfano con las instalaciones y los

Fig. II.184. Interior del taller de escayolado y pintura

Fig. II.185. Estatuas de yeso elaboradas en el taller de escayolado y pintura.

Fig.II.186

andamiajes al descubierto. Estas construcciones eran, en esencia, simples paneles de madera revestidos con materiales diversos que recreaban las fachadas de una determinada vivienda o edificio. Los arquitectos se referían a ellas como *false fronts* (fig. II.186).

Para que resistieran adecuadamente las inclemencias del tiempo, algunas de estas construcciones cinematográficas se hacían completas, con tejados y canalones idénticos a los de la arquitectura real. Es el caso de la actriz Marion Davies, que exigió que la vivienda *Spanish Style* que se aprecia en la película *Espejismos* (Show People, King Vidor, 1928) se construyera en su totalidad, con distribución interior y todo tipo de instalaciones para su habitabilidad, para así vivir en ella durante rodaje. Para Albrecht (2000: 131) esto no solo era aplicable a los decorados exteriores, sino también a los interiores, pues podían trasladarse al *backlot* y permanecer allí varios años a la intemperie.

Todo el proceso constructivo se orientaba, naturalmente, a conseguir el efecto visual deseado, pero debía atenerse también a unas leyes de seguridad vigentes en el estado de California. Esta cuestión se tenía en cuenta cuando el guión exigía que los intérpretes debían

Fig. II.186. Planos de uno de los *false fronts* del set *New York Street #2* donde se aprecia cómo solo se ha construido un plano frontal, dos laterales y uno a modo de cubierta. Para su soporte dispone de una estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos. Unas plataformas que permite la circulación del equipo de rodaje y actores.

Fig. II.187. Disposición de los postes telefónicos antes de la construcción del *false front.*

Fig. II.188. *False front* en ruinas donde se aprecia su sujeción a través de los postes telefónicos.

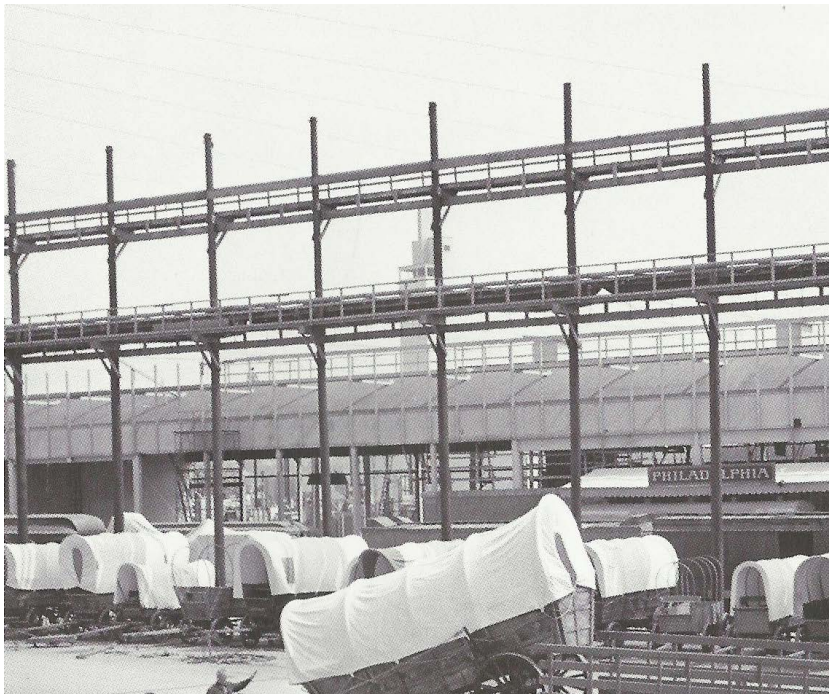


Fig. II.187

Fig. II.188

estar en el interior del decorado. Los actores y actrices se mantenían sobre unas plataformas que les permitían interaccionar; se asomaban por las ventanas, entraban y salían por la puerta, etc. Además de la estabilidad, se respetaban cuidadosamente las prescripciones relativas a la prevención de incendios, ventilación, etc. En contadas ocasiones se elaboraban pequeñas maquetas de los decorados donde se estudiaban los elementos de sustentación de cada una de las fachadas que los componían.

Una vez elaboradas los decorados —fachadas o *false fronts*— se remolcaban hasta el lugar deseado en el *backlot* para iniciar el rodaje y se disponían siempre orientadas de manera que la fachada principal recayera a suroeste, para así aprovechar las horas de sol[141]. A finales de los años diez las fachadas se sujetaban en los postes telefónicos enterrados en el suelo que *Metro-Goldwyn-Mayer* compraba a las empresas telefónicas (figs. II.187/II.188). A partir de los años veinte se ejecutaba una base de madera con anclajes para la sujeción de las fachadas. Dicha base se enterraba a una determinada profundidad —dependía del peso a soportar— y actuaba como una cimentación[142].

141. Muy pocas veces esta disposición pudo respetarse, muchos sets estaban formados por varias unidades que conformaban una calle y, evidentemente, muchas de ellas se orientaban a noreste.

142. La legislación que regulaba las construcciones en el estado de California no aceptaba del todo este procedimiento, no lo consideraba lo suficientemente seguro debido a que el terreno no compactaba lo suficiente y provocaba el vuelco de las fachadas. No obstante, fue uno de los más utilizados.

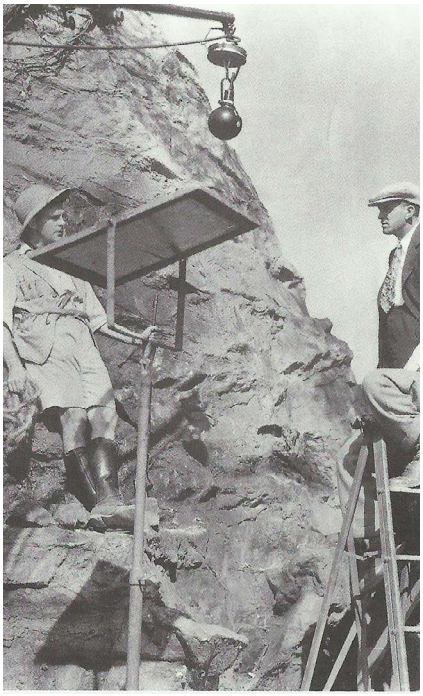


Fig. II.189

A partir de aquí fueron varios los procedimientos que se llevaban a cabo para el anclaje de los *false fronts* al terreno, pero los dos descritos fueron los más usuales. Cualquiera que fuera el procedimiento de anclaje las fachadas se sostenían con una estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos. En contadas ocasiones, algunas de las fachadas se anclaban a las fachadas traseras y laterales de las naves industriales —*soundstages*— tal y como ocurrió con las que se construyeron para las películas *Bunty Pulls the Strings* (Reginald Barker, 1921) y *El gran desfile* (The Big Parade, King Vidor, 1925).

Las primeras fachadas o *false fronts* se resolvían con telas coloreadas sobre un panel de madera. Encima de esa tela se aplicaba un empapelado pintado y cubierto de yeso. Los materiales superpuestos nunca se clavaban a los paneles sustentantes que configuraban la fachada. En *Metro-Goldwyn-Mayer*, en Hollywood en general, se evitó casi siempre el efecto de *decorado teatral* y para ello se perseguía el máximo realismo posible en las texturas: las paredes de ladrillo se imitaban con finas láminas de estuco fijadas sobre la estructura de madera; las tejas curvas cerámicas se construían con piezas de cartón piedra, las juntas eran enyesadas y todo el conjunto se pintaba con pistola pulverizadora. Los troncos de los árboles, las rocas y otras superficies similares también se imitaban con escayolas moldeadas a propósito o con cartón piedra (fig. II.189).

Los materiales podían variar dependiendo de si el decorado estaba destinado a estar en el interior de los *stages* o en el exterior, en el *backlot*. En este último caso se necesitaba una cierta resistencia a la intemperie y para lograrlo solían mezclar ocho partes de argamasa con una de cemento; se añadía además pelo de vaca como refuerzo. Todo aplicado sobre una tela metálica clavada al marco de madera.

Como puede apreciarse, en estos estudios se empleaban todo tipo de técnicas con los materiales: las cretonas[143] sustituían al papel de empapelar, la arpillera[144] proporcionaba consistencia al estuco; los mármoles de distintos tipos se imitaban con papeles veteados, lacados y abrillantados; otros papeles con distintas texturas o granulosidades cubrían los muebles y demás superficies; en ocasiones se fotografiaba la textura deseada, se ampliaba y se encolaba sobre

143. La cretona es originalmente una tela de lino o algodón, blanca y fuerte. En escenografías, al ser una tela muy consistente y duradera, sustituía al papel, el cual se deterioraba con facilidad.

144. La arpillera es una pieza textil gruesa y áspera fabricada con diversos tipos de estopa. Su uso es frecuente en tapicerías y decoración. Sobre su superficie pueden realizarse trabajos de artesanía, bordado y pintura.

Fig. II.189. Rodaje en un paraje rocoso construido con escayola y cartón piedra.

Fig. II.190

Fig. II.191

el soporte elegido. Pero, a pesar de lo descrito, no hubo durante los años treinta y cuarenta procedimientos exclusivos. Cada película planteaba los mismos problemas y eso dio lugar a que no escasearon las soluciones particulares.

Además de la madera, tela, cartón piedra, escayola, estuco y papel, se utilizaron otros materiales, como el que desarrolló el escultor Henry Greutert, un compuesto plástico que podía simular cualquier objeto sólido producido por el hombre o la naturaleza. Esta sustancia se llamó *Plástico de Greutert* y con el se podía esculpir de todo, además era casi impermeable a la intemperie. En los años sesenta la aparición y el empleo masivo de materiales sintéticos revolucionó radicalmente las viejas técnicas. Uno de esos materiales fue el *Celotex*, un compuesto aislante a base de fibras o láminas de algodón que unidas entre sí con resinas fenólicas, logran una gran resistencia mecánica y aislamiento eléctrico.

También se empleaba muchas veces el mármol pulverizado para imitar la nieve y una especie de baquelita[145] o aleación metálica para reproducir muebles y objetos (figs. II.190/II.191). Este producto, aunque quebradizo, era lo suficientemente sólido como para poder ar-

145. La baquelita es la primera sustancia plástica totalmente sintética, creada en 1907. No conduce la electricidad, es resistente al agua y fácilmente mecanizable. Su amplio espectro de uso la hace aplicable a las nuevas tecnologías como carcasas de teléfono, radios y hasta estructuras de carburadores.

Fig. II.190. Marmol pulverizado para simular la nieve en la película *Primavera* (Maytime, Robert Leonard, 1937).

Fig. II.191. Muebles y objetos resueltos con baquelita.

chivarse —por parte de los empleados del departamento encargado del mobiliario— en los almacenes con vistas a su posible utilización en películas posteriores.

La construcción de estas *arquitecturas* ocupaba una parte muy importante dentro de la actividad de los estudios de *Metro-Goldwyn-Mayer.* A principios de los años treinta se estimaba que los decorados consumían el noventa por cien del trabajo. Albrecht (2000: 98) afirma que la *Edad de Oro* de Hollywood, hasta mediados de los cincuenta, coincidió con una febril actividad constructiva en torno a los grandes estudios, a pesar de que los trucos y los efectos especiales empezaron a cobrar importancia en los años cuarenta.

EL DESTINO INCIERTO

Hasta ahora hemos tratado los decorados en su proceso de diseño y construcción, pero ¿qué ocurre con ellos cuando finaliza el rodaje?. La mayoría de productoras cinematográficas —incluida *Metro-Goldwyn-Mayer* en sus orígenes— abandonaban o destruían el set, pues, como decía Carrick (1941: 108 citado en Fear, 2000: 113) «al construir para el cine se persigue el efecto y no la durabilidad».

A principio de la segunda década del siglo XX, los decorados que se construían fuera de los estudios, o bien se desmontaban y trasladaban los materiales a Hollywood, o bien se cedían a los propietarios de los terrenos donde se rodaban. En realidad, como construcciones, eran perfectas. El decorado de una casa levantado en un solar vacío de la población San Bernardino estaba tan perfectamente acabado que el propietario del solar habitó posteriormente en el como si se tratara de una vivienda real. Además la elasticidad de estas construcciones *efímeras* eran tan extraordinaria que no se vieron afectadas por los terremotos que asolaron el sur de California en 1933. Quedaron intactas, se demostraba que estas construcciones podían tener mayor solidez que muchas *permanentes.*

Muchas veces la destrucción del set formaba parte del guión. Hubo especialistas en provocar desastres naturales y destrucciones arquitectónicas, y así aprovechaban para destruir los decorados, como en

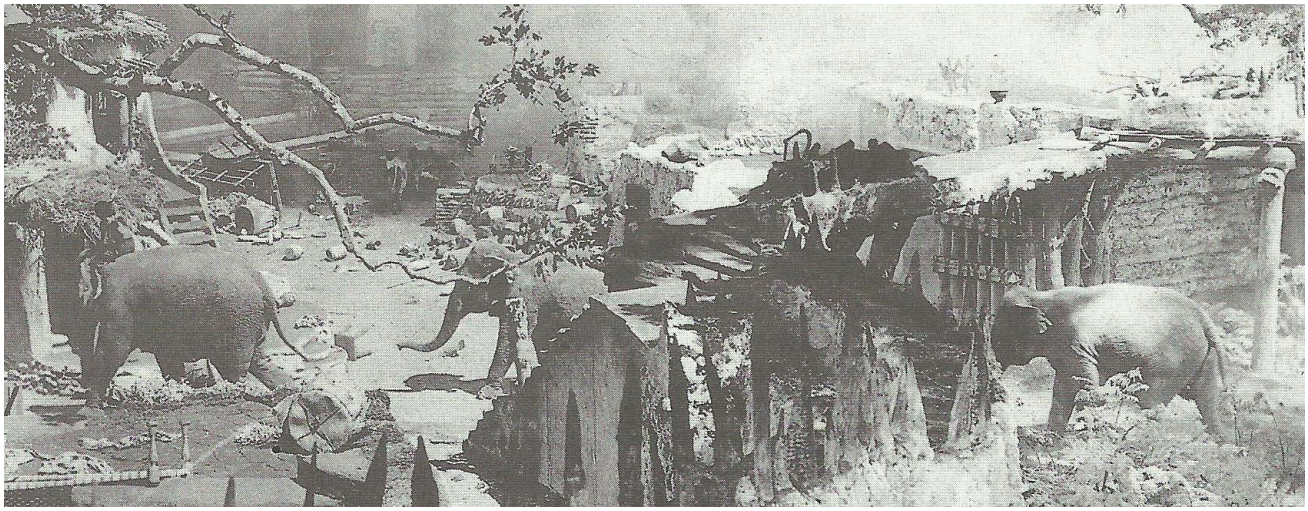


Fig. II.192

la película *Huracán sobre la isla* (The Hurricane, John Ford, 1937). Se construyó una aldea completa en el patio trasero de los estudios *United Artists*, incluyendo las residencias, la iglesia, el muelle y las cabañas de los nativos. Todo el decorado fue destruido por una tormenta provocada por unas hélices gigantes capaces de arrastrar el agua procedente del lago artificial que se había construido en el mismo patio (fig. II.192).

Hubo otros especialistas como Arnold Brown, técnico en efectos especiales que llevaba desde 1937 provocando explosiones para las producciones de Hollywood. Para la película *They make me fire* (W.S. Van Dyke, 1937) dinamitó una zona de 200 hectáreas de uno de los *backlots* de los estudios *Warner Bros.*, excavando agujeros y plantando en ellos pequeños cartuchos de dinamita explosionados a distancia.

Evidentemente, siempre se procuró no herir a los extras o a los técnicos poniendo un cuidado extremo al construir los edificios que debían derrumbarse. La madera que se explosionaba solía ser de balsa, pues su ligereza hacía inofensivos los fragmentos despedidos. En *Chicago* (Old Chicago, Henry King, 1937) se llevó a cabo la construcción, sobre 44 hectáreas de tierra, de un sector de la ciudad tal como estaba antes del incendio de 1871. Se utilizó madera y metal con el fin de que, al sofocarse las llamas (que fueron controladas con tuberías de gas), pudieran filmarse las estructuras metálicas como ruinas de los antiguos edificios.

Fig. II.192. Destrucción del set de *Huracán sobre la isla*, 1937, mediante una tormenta provocada.

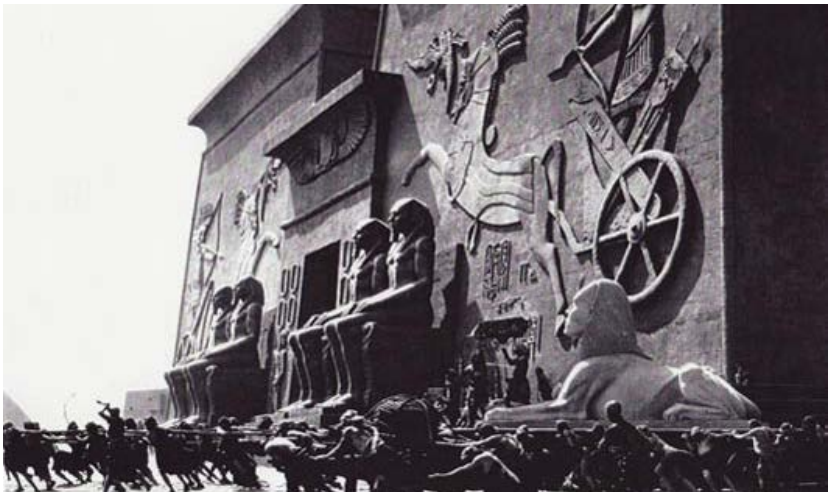


Fig. II.193

La película *La estrella del Norte* (The North Star, Lewis Milestone,1943), relataba la resistencia de una aldea ucraniana a la invasión nazi. El poblado fue construido completamente en las proximidades del estudio, sin trucos ni miniaturas de ninguna clase, y la crítica (The New York Herald Tribune, 1936: 13) hubo de reconocer que estos sets, «aunque demasiado nuevos e idealizados, no habrían sido superados enviando un equipo de filmación a una aldea situada al oeste de Kiev». El fuego se provocó tomando precauciones para que pudiera filmarse simultáneamente desde distintos ángulos, pues no era posible repetir la acción.

Los estudios cinematográficos de Hollywood consideraban la incineración como un elemento muy importante a tener en cuenta en el guión de la película, ya que así podrían destruir los decorados al no tener espacio suficiente donde almacenarlos. No obstante cuando los incendios no cabían en el relato, algunos productoras recurrían al entierro de estas *arquitecturas* cinematográficas. *Paramount* ordenó enterrar la gran ciudad bíblica construida junto a Guadalupe para la primera versión de *Los diez mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. Demille, 1923). Al acabar la filmación nadie quiso aceptar el regalo de los decorados y la compañía, obligada a despejar el lugar, tuvo que excavar una gran fosa y deshacerse de ella (The New York Evening Post, 1935) (fig. II.193).

Fig. II.193. La arquitectura de *La ciudad perdida* para la primera versión de *Los diez mandamientos*, 1923.

Líneas atrás hemos señalado que *Metro-Goldwyn-Mayer* no participó demasiado en estas técnicas de destrucción de decorados exterio-

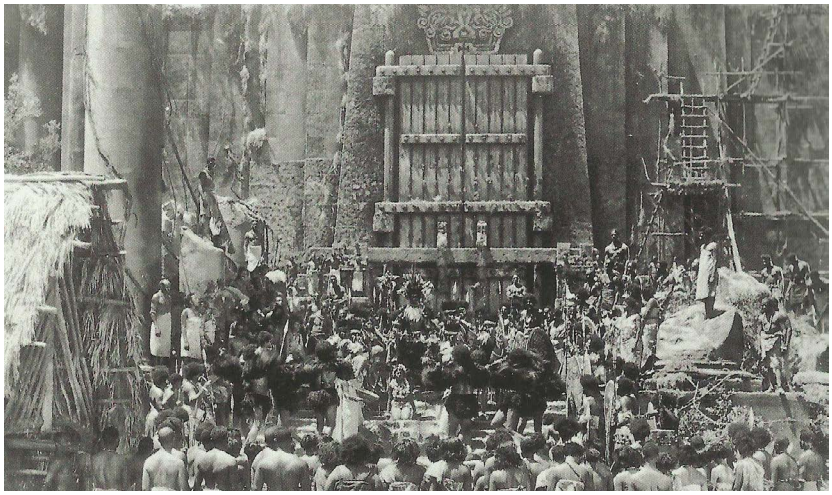


Fig. II.194

Fig. II.195

res. El caso más sonado fue el incendio de la ciudad de Atlanta en *Lo que el viento se llevó* (1939) donde, entre otros procedimientos, se utilizaron los restos abandonados de los decorados de *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933) —cedidos por *RKO Radio Pictures*—, para provocar el incendio (The New York Times, 1937: 41) (figs. II.194/II.195). La destrucción también era frecuente en sus decorados interiores, almacenarlos pensando en una hipotética reutilización futura de algunos de sus elementos resultaba, en muchos casos, demasiado caro. Victor Mc Fadden, jefe de construcciones, decía en 1935 que cada año cada uno de los más importantes estudios de Hollywood destruían decorados por un valor aproximado de un millón de dólares (The New York Herald Tribune, 1936: 14).

VOCACIÓN DE PERMANENCIA Y REUTILIZACIÓN

En los años veinte, *Metro-Goldwyn-Mayer* se percató de lo mucho que les podía beneficiar el hecho de reutilizar estas *arquitecturas* cinematográficas, técnica que permitió que los sets resucitasen con mucha frecuencia encarnando nuevos lugares en otras películas posteriores.

Para esta productora fue un modo fácil de ahorrar dinero en nuevas construcciones, lo cual no agradaba a muchos directores artísticos. El director artítico Eugene Laurie (Corliss y Clarens, 1978: 53) se lamentaba así: «Normalmente se retomaban muchos decorados ya

Fig. II.194. Los decorados de *King Kong*, 1933, construidos en el *backlot* de *RKO Radio Pictures.*

Fig. II.195. La ciudad de Atlanta arde en llamas en *Lo que el viento se llevó*, 1939 .

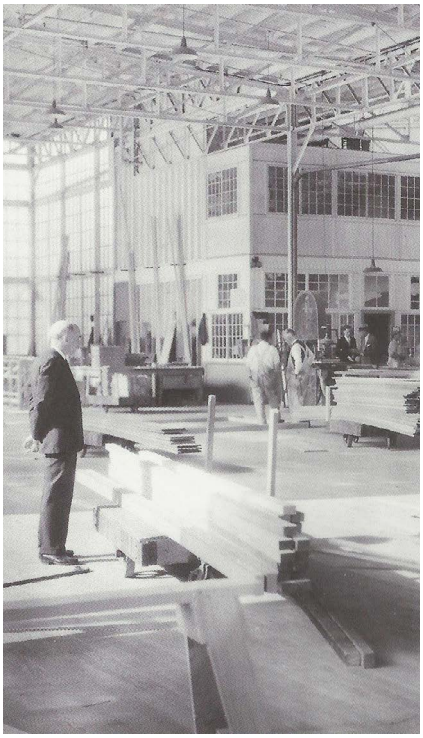


Fig. II.196

Fig. II.196. La reutilización de los decorados provocaba largas jornadas de paro en los distintos talleres, 1932.

existentes y se trataba de adaptarlos a la nueva película. Desde luego eso influenciaba al nuevo decorado. De algún modo tenía la misma inspiración que el antiguo y el impulso creativo quedaba sofocado».

Otra protesta contra esta práctica era de origen laboral. A finales de los años treinta los sindicatos de Hollywood, ante el desempleo existente procedente la crisis bursátil del 1929, solicitaron a los directores de los estudios, sobre todo a la productora que nos ocupa por ser los artífices de esta práctica, el reparto equitativo del trabajo entre los obreros sindicados y, sobre todo, la demolición de todos los decorados después de acabar la filmación de una película (fig. II.197). Pero ni las razones laborales ni las estéticas fueron atendidas. Cada set podía ser reutilizado en muchas películas diferentes. Incluso para que aguantaran bien las inclemencias del tiempo muchas de estas construcciones cinematográficas, tal y como hemos anotado líneas atrás, se hacían casi completas; tres fachadas con tejado para soportar la lluvia, y sin distribución interior.

La verdad es que no era fácil evitar las reutilizaciones, se había convertido en el procedimiento habitual y en ellas apenas había detalles arquitectónicos reconocibles que se relacionaran con las películas anteriores. Cedric Gibbons (1937: 51) las justificaba con algunas cifras:

> *A lo largo de un año cada estudio produce de 50 a 60 largometrajes. Si éstos tienen entre 25 y 50 sets, resulta un promedio de 2.300 decorados para diseñar y construir en doce meses. A pesar de que todos los talentos del estudio estaban constantemente originando nuevas ideas era imposible resistirse a usar de nuevo algunos decorados. Para prevenir esto, ciertos sets interiores se numeraban, se almacenaban y se dejaba constancia en los archivos de su existencia y localización, ya que sería inútil conservar una escalera elegante o una chimenea de un determinado estilo si tuviésemos que perder después días enteros buscándolas en los almacenes. Se construían demasiados, era todo un derroche.*

Durante la segunda guerra mundial se pretendió acabar con ese "derroche", y así la orden L-14 de 1942 estableció para todas las pro-

ductoras un tope máximo de 5.000 $ por cada set. Parece que se excluía el costo del trabajo, muebles, cortinas y demás accesorios, pero sí incluía los materiales de construcción. Eso estimuló el buscar soluciones ingeniosas para hacer frente a esta ley, como construir decorados utilizando madera que procedía del desmontaje de otros o la reutilización de clavos (se emplearon máquinas para sacarlos y enderezarlos), madera, cuerdas, etc. En 1946 el *Civilian Production Administration Edict* colocó el límite de gastos para los decorados en 15.000 $.

Aunque no estaba claro si la medida se refería a todos los sets de la película o a cada uno de ellos. Fue considerada grave, pues incluía el coste del trabajo, no considerado en las normas dictadas cuatro años antes. Los productores independientes se veían así notablemente perjudicados en comparación con los grandes estudios, que poseían plantillas fijas y departamentos bien organizados. Sin embargo, parece ser que estas medidas restrictivas no fueran tomadas demasiado en serio. En último extremo no debía ser fácil para las autoridades establecer controles rigurosos sobre lo gastado en la producción cinematográfica.

A pesar de que se reutilizaban tanto los sets interiores como los exteriores, fueron estos últimos los que más protagonizaron esta técnica. Los estudios aprendieron pronto que algunos lugares típicos aparecían en muchas películas, lo cual condujo inevitablemente al establecimiento de decorados genéricos. Dee Lowrance (1937: 29) ya lo detectaba a finales de los años treinta:

> *Dejando a un lado las numerosas diferencias de detalle, todos los backlots en Hollywood contienen tres estructuras permanentes: la calle al estilo del viejo oeste, un grupo de extravagantes edificios extranjeros en torno a una plaza, y una hilera de casas de piedra marrón, la inevitable calle neoyorkina.*

Metro-Goldwyn-Mayer que anunció a mediados de los años treinta la construcción de varios sets con secciones bien conocidas de cuarenta ciudades diferentes. Esta *ciudad de las ciudades* se ubicaría en el *backlot 2* y tendría una extensión de 12 hectáreas. El promotor de la idea, Cedric Gibbons (1937), explicaba en el periódico *The New*

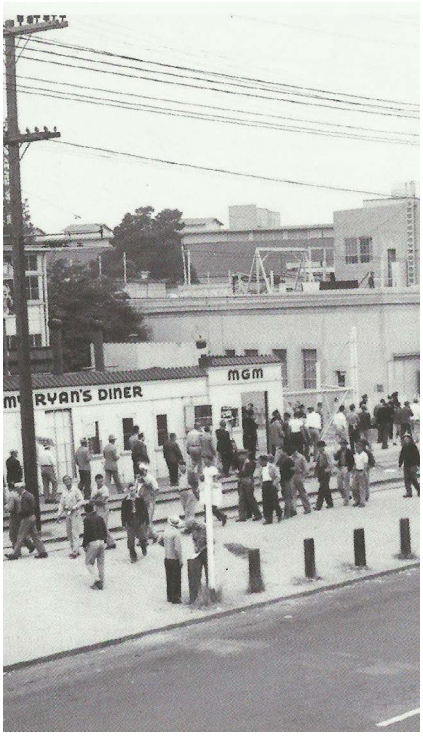


Fig. II.197

Fig. II.197. Revuelta laboral en las cercanias del taller de carpintería para así evitar la reutilización de los decorados, 1930.

Fig. II.198

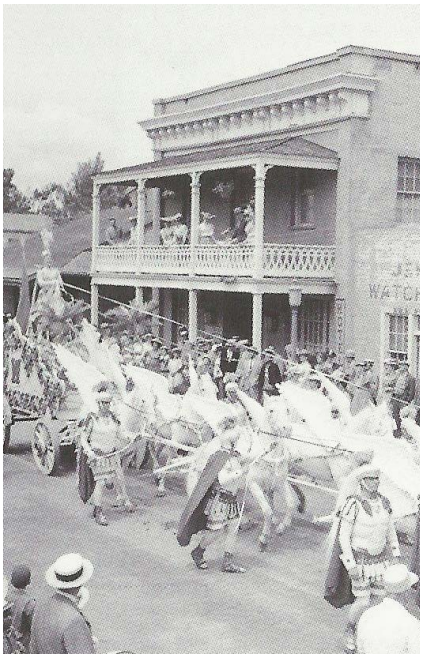


Fig. II.199

Fig. II.198. El set *New York #2* en el *backlot* 2.

Fig. II.199. El set *Monterey Street* en el *backlot* 3.

York Evening: «Como las ciudades tienen su protagonismo en las películas, igual que las estrellas, y no es posible para las compañías cinematográficas viajar a los lugares reales, decidimos llevar a Hollywood las principales ciudades».

Realmente nunca construyeron cuarenta sets que recreaban cada uno de ellos una ciudad diferente, sino varios sets que podían, a través de los pertinentes cambios, simular distintas ciudades. Para la ciudad de Nueva York se construyeron dos sets, *New York Streets #1* y *#2*, cada uno de ellos con varias manzanas (fig. II.198). Estos sets disponían de fachadas de tiendas, de oficinas bancarias revestidas en mármol, aceras con las tuberías anti-incendios, entradas de metro, paradas de autobuses, lámparas, semáforos, etc. La construcción costó 1.920.000 $ pero el estudio supo amortizarlos alquilando estos decorados a 2.000 $ al día (Harmetz, 1977). (ver los sets *New York Streets #1* y *#2* en el *backlot* 2, pags.399/407, respectivamente)

A finales de los años treinta construyeron también el set *Monterey Street* que recreaba cualquier pueblo del oeste norteamericano del siglo XIX (fig. II.199). Fue uno de los decorados más baratos de construir, a pesar de su extensión y del número de unidades. En 1940 se construyó el set *Ghost Town Stree*t, una ciudad fantasma para rodar las películas de género *western*. El coste de 10.000 $ no fue muy elevado, pues tenía todos los ingredientes del poblado típico recreado en muchas películas: saloon-bar, cárcel, iglesia, etc. En 1942 directores de cine como John Ford (Jones, 1938: 18) decían que «cambiar el nombre a la oficina de correos, la torre de la iglesia y otros detalles costaba solo 300 $ por película». Estos edificios permanentes se podían *disfrazar* para otras películas y no era raro que se alquilasen a otros estudios o productores. (ver los sets *Monterey Street* y *Ghost Town Street* en el *backlot* 3, pags.451/459, respectivamente)

Aparte de Nueva York, la ciudad más representada en el cine americano fue París. En este caso, el realismo característico de los escenarios estadounidense se atenuaba, y de ahí que pudiera confundirse con un decorado más genérico que aludía a una ciudad o aldea europea, sin mayores especificaciones. La *calle francesa* de *Metro-Goldwyn-Mayer* se repartió en dos sets; uno de ellos *French District,* construido en 1925 para la ya mencionada producción *El*

Fig. II.200

Fig. II.201

gran desfile, y el otro, *French Courtyard/Quality Street* en 1927 para el filme *Quality Street* (George Stevens, 1937) (fig. II.200). Ambos sets con un aspecto sombrío y vagamente centroeuropeo condicionado por las series de terror rodadas allí. (ver los sets *French District* y *French Courtyard/Quality Street* en los *backlots* 1 y 2, pags.323/343, respectivamente)

La ciudad de Londres también fue objeto de un set denominado *Wimpole Street*, el cual tenía un pub, la residencia de un oficial público, tienda de periódicos, callejón, etc. Fue diseñado para el filme *Las vírgenes de Wimpole Streets* (The Barretts of Wimpole Street, Sidney Franklin, 1934) (fig. II.201). Se hicieron diversos edificios de la capital británica, procedentes de distintos lugares, y se colocaron en torno a un parque sin tener en cuenta la posición real de los modelos londinenses. (ver el set *Wimpole Street* en el *backlot* 2, pag.381)

Todas las reutilizaciones mencionadas hasta ahora tenían un sentido lógico, trataban, por regla general, de recrear el mismo período y lugar. Conviene tener presente, no obstante, que los *disfraces* fueron a veces casi increíbles. El periodista cinematográfico Marlow Smart (1946: 21) publicó en 1946 la noticia de que el set *New York Street #2* se había reutilizado para recrear la ciudad de Moscú en *Ninotchka* (Ernst Lubitsch, 1939), o la ciudad de Berlín en plena Segunda Guerra Mundial en la película *La Séptima Cruz* (The Seventh Cross , Fred

Fig. II.200. El set *French Courtyard/Quality Street* en el *backlot* 2.

Fig. II.201. El set *Wimpole Street* en el *backlot* 2.

Zinnemann, 1944). Pero no fue solamente *Metro-Goldwyn-Mayer*, otras productoras como *Paramount Pictures*, por ejemplo, disponían de un viejo set exterior, construido en 1925, que había servido para representar Venecia, Nueva York, Shangai, Moscú y Marsella. Con estos ejemplos, se evidencia que Hollywood trató a sus alrededores como si fueran un grandioso patio trasero capaz de recrear cualquier lugar del mundo, y siempre dispuesto para la industria.

LOS SETS EN SUS DIFERENTES *BACKLOTS*

Los ejemplos de reutilización de cada uno de los sets de *Metro-Goldwyn-Mayer* son muchos y variados. A continuación procedemos a estudiar algunos de sus sets y las reutilizaciones de cada uno de ellos.

El catálogo comprende tres bloques bien diferenciados; cada uno de ellos corresponde a un *backlot* o patio trasero de esta productora. Cada uno de los bloques se presenta con un mapa del *backlot* en el que se reflejan los sets que se construyeron en el y una fotografía aérea del mismo. A continuación una ficha donde se reflejan los datos más relevantes del set: denominación del set, ubicación, año de construcción, diseñador, descripción, el nº de unidades que lo componían—decorados, fachadas o *false fronts*—, descripción de la estructura-tipo de estas unidades, los materiales empleados, el número de películas que se rodaron, la primera y última película donde se utilizó el set, y un breve listado de algunas de las películas en las que se reutilizó. Además se aporta un mapa donde se indica la ubicación exacta del set dentro del *backlot*, otro mapa, de pequeñas dimensiones, donde se aprecia el set con más definición y un texto con observaciones sobre su construcción y rodaje, extraídos de artículos periodísticos de la época establecida.

Esta catálogo se completa con fotografías del set y el levantamiento gráfico de algunas de sus unidades. Para el levantamiento de estos planos se ha tomado como punto de partida la documentación fotográfica obtenida en los archivos de los estudios cinematográficos *Disney/Metro-Goldwyn-Mayer* y en la Universidad del Sur de California, concretamente en el Departamento de Colecciones Especiales de la Biblioteca Conmemorativa *Edward L. Doheny*, en Los Ángeles,

Fig. II.202

y para determinar la escala gráfica se ha recurrido a un determinado elemento constructivo de medida estandarizada y conocida. No hemos podido obtener documentación de cada uno de los sets, ya que muchos archivos se perdieron en un incendio que se produjo en los archivos en 1974. No obstante, enumeramos a continuación los sets que se construyeron en cada patio y aquellos de los que hemos dispuesto la información necesario para elaborar este documento.

El bloque 1 corresponde al ***backlot 1***. Estuvo compuesto por 14 sets repartidos en 18 hectáreas: 1. *Lot One Lake*, 2. *Castle*, 3. *Cabbage patch*, 4. *Lot One New York Streets*, 5. *Warehouse* Section, 6. *Church Alley*, 7. *French District*, 8. *Escarpment Rocks*, 9. *Leper rocks*, 10. *Waterfront Street*, 11. *Irish Street,* 12. *Small Town,* 13. *Spanish Hacienda* y 14. Ben-Hur set. Solo hemos podido documentar tres de ellos: *Irish Street*, *French District* y *Spanish Hacienda*. Existen muy pocos registros de este patio.

El bloque 2 corresponde al ***backlot 2***. Se compuso de 38 sets organizados en 15 hectáreas: 1. *Lot Two Entrance Gat*e, 2. *Warehouse District,* 3. *Lot Two Scene Docks*, 4. *New York Dock and Ocean Liner,* 5. *New England Street*, 6. *Small Town Railroad Station,* 7. *Small Town Square*, 8. *Cemetery*, 9. *Lot Two (Tarzan) Lake and Lot Two*

Fig. II.202. Los publicistas de *Metro-Goldwyn-Mayer* crearon esta abstracción geográfica de los 3 *backlots* principales en 1940, como una forma de ilustrar al público de "su ciudad peculiar con una valla alrededor de ella".

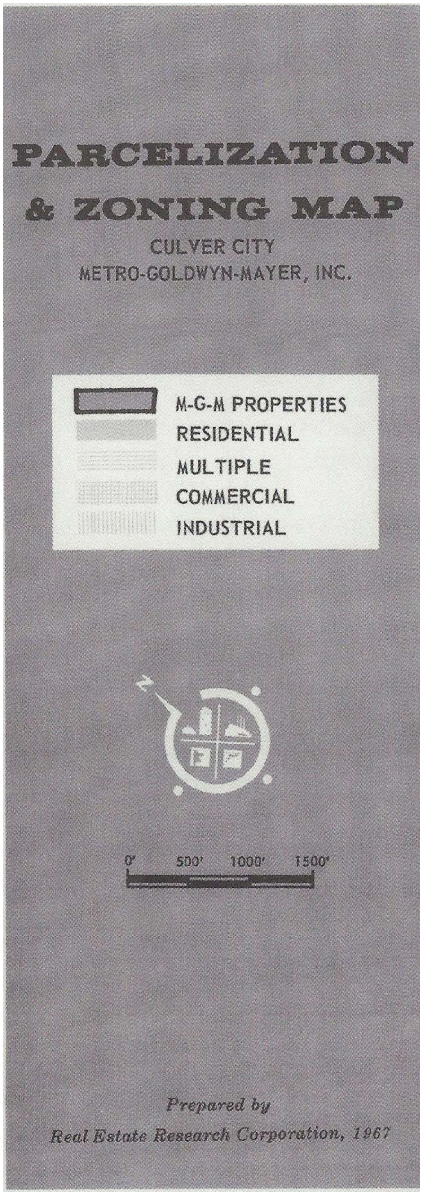


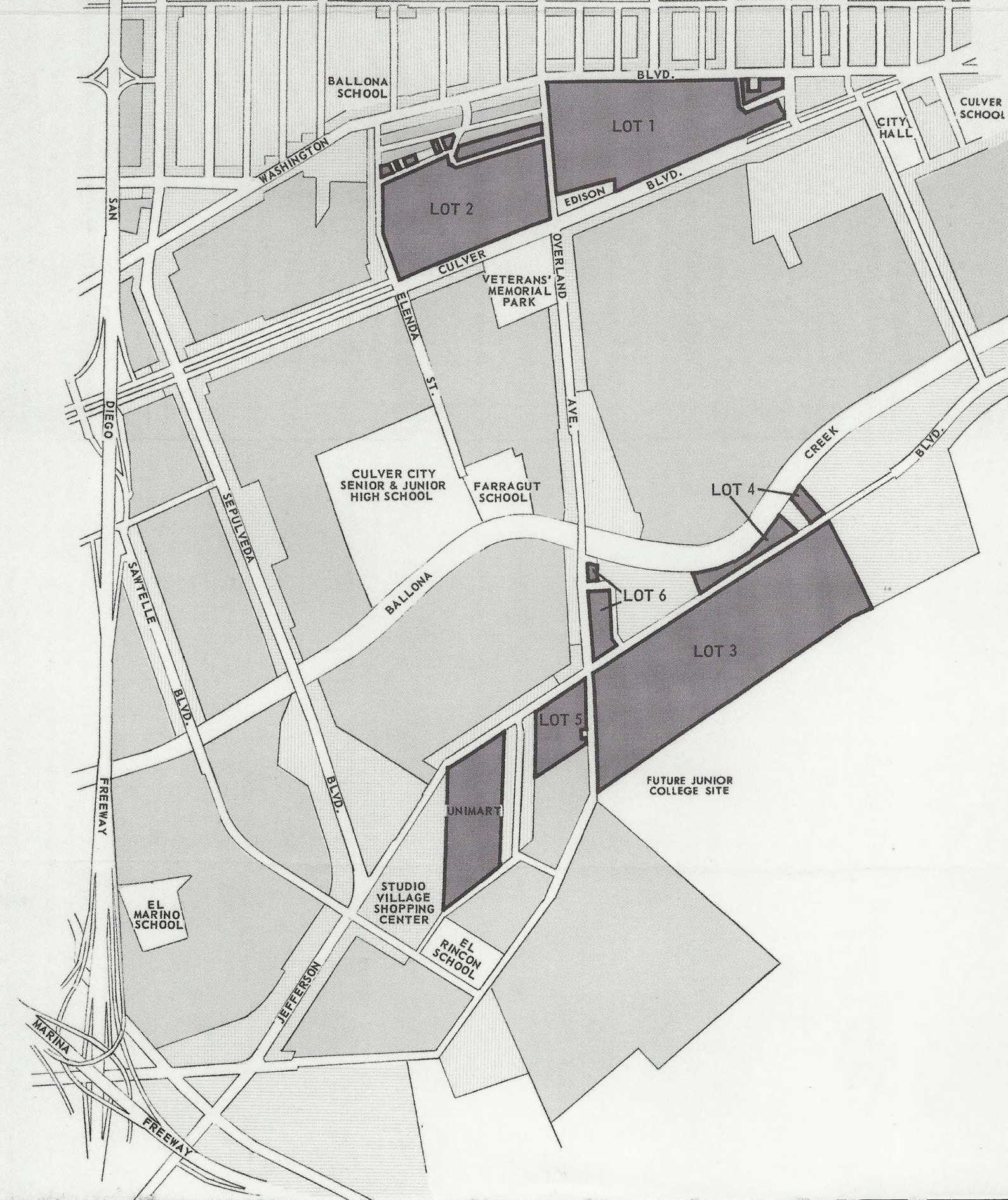
Fig. II.203

Fig. II.203 (derecha y superior). Mapa de parcelación y leyenda de 1969, donde se muestran la ubicación de los *backlots* (incluidos los nº 4, 5 y 6).

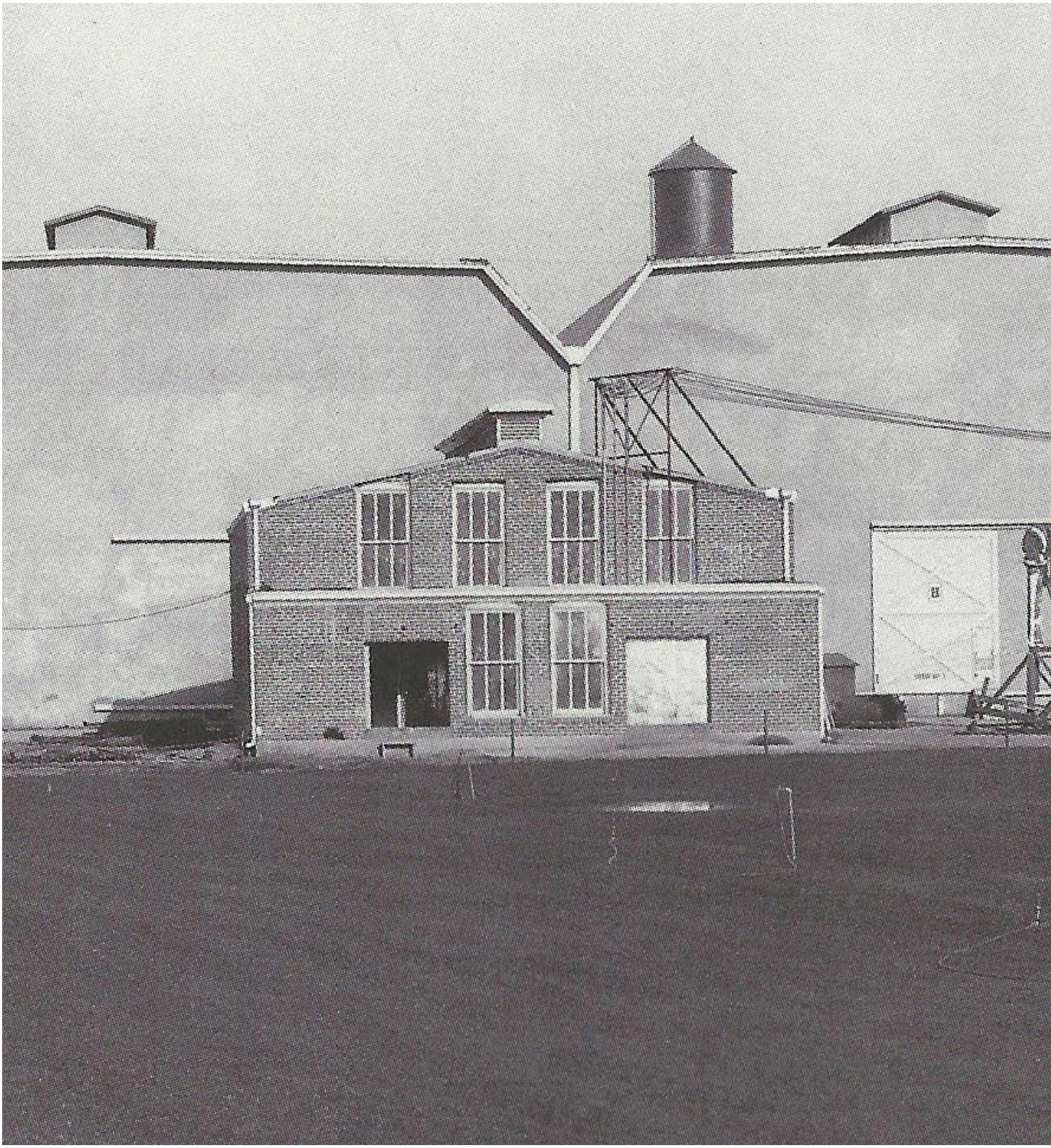
Jungle, 10. *Waterloo Bridge,* 11. *French Courtyard,* 12. *Three Musketeers Court,* 13. *Copperfield Court,* 14. *Quality Street,* 15. *Railroad Terminal #2*, 16. *Grand Central Station*, 17. *Chinese Street,* 18. *Joppa Square and Castle Finckenstein*, 19. *Verona Square,* 20. *Spanish Street,* 21. *English Home-Tudor House*, 22. *Eucy Grove,* 23. *Camille Cottage,* 24. *Formal Garden and Cohn Park*, 25. *Esther Williams Pool*, 26. *Southern Mansion,* 27. *Vinegar Tree House*, 28. *Stable*, 29. *Girl's School,* 30. *Old Mill House,* 31. *Lord Home,* 32. *Prison,* 33. *Copperfield Court,* 34. *Wimpole Street,* 35. *Waterfront Street*, 36. *Cartoon Department New York Streets*, 37. *New York Streets #1 y* 38. *New York Streets #2*. Solo hemos podido acceder a la documentación de 15 de ellos: *French Courtyard, Prison, Spanish Street, English Home-Tudor House, Waterfront Street*, *New England Street*, *Wimpole Street, Chinese Street, Southern Mansion, New York Streets #1, New York Streets #2, Small Town Square*, *Small Town Railroad Station, Girl's School* y *Copperfield Court.*

El bloque 3 corresponde al ***backlot 3***. Se construyeron 22 sets repartidos en 26 hectáreas: 1. *Lot Three Entrance Gate*, 2. *Monterey Street*, 3. *Western Street,* 4. *Cloudy Street,* 5. *Fort Canby,* 6. *Fort Scott,* 7. *Billy the Kid Street,* 8. *Ghost Town Street,* 9. *St. Louis Street,* 10. *Rock Formations,* 11. *Lot Three Jungle and Lake,* 12. *Eucy Road*,13. *Salem Waterfront*, 14. *Process Tank,* 15. *Farmhouse*, 16. *Kismet Staircase*, 17. *Easter Parade Street*, 18. *Circus Grounds,* 19. *Army Base*, 20. *Dutch Street,* 21. *Melbury Street* y 22. *Brooklyn Street*. La documentación que hemos obtenido solo corresponde a seis de ellos: *Monterey Street*, *Ghost Town Street, Dutch Street, St. Louis Street, Farmhouse* y *Salem Waterfront*.

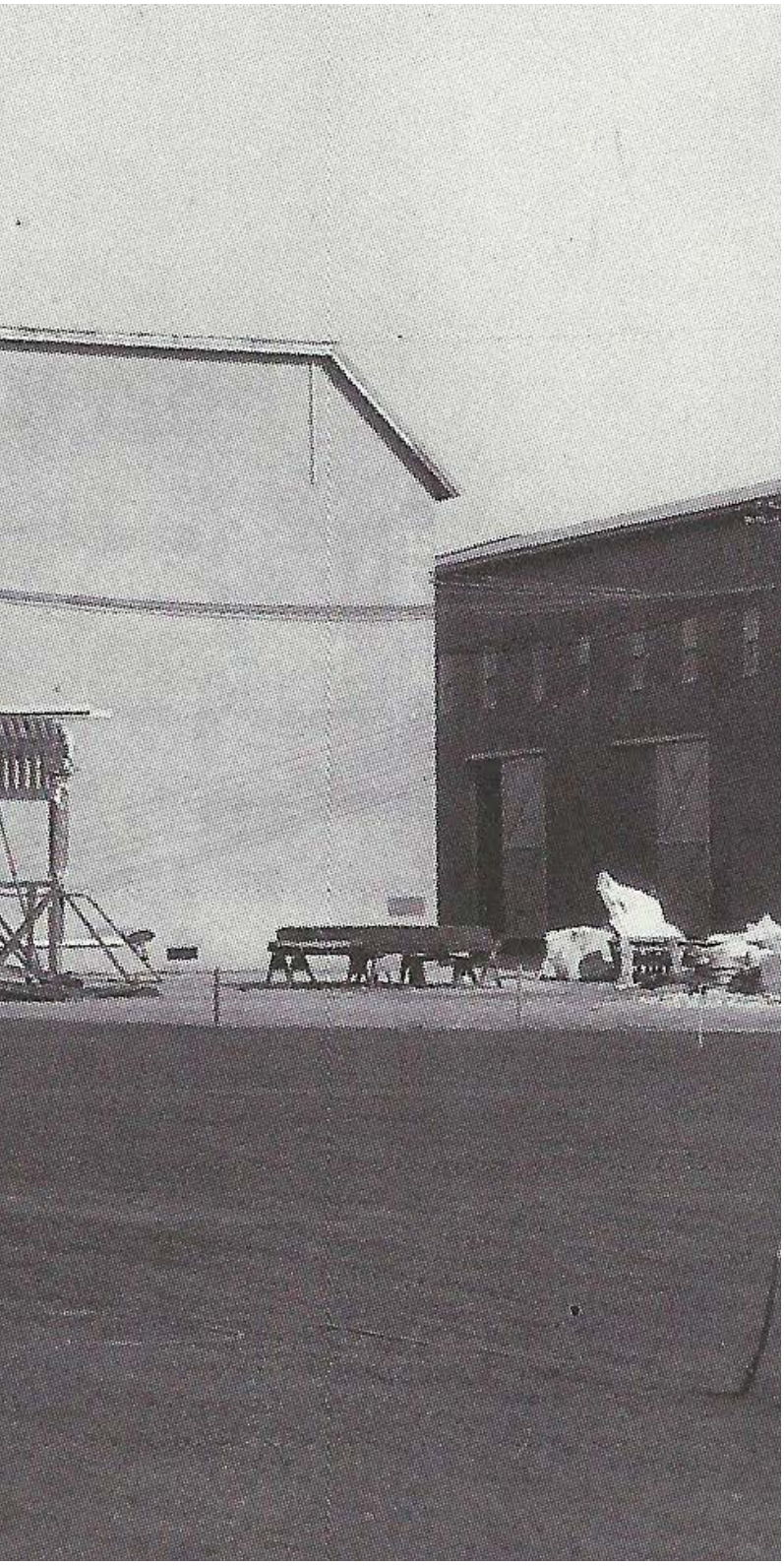
En este catálogo, los sets documentados en sus respectivos *backlots* se han ordenado atendiendo a su año de construcción. Los textos que hacen referencia a cada una de las fotografías —ubicados en la parte inferior de cada una de las hojas complementarias de la ficha— y la leyendas de los materiales con los que se construyeron los sets —que acompañan a los levantamientos gráficos— han sido traducidos literalmente del documento original. Para finalizar, hemos de añadir que los montajes fotográficos que se aprecian también en este catálogo fueron elaborados por el personal del Departamento de Arte de *Metro-Goldwyn-Mayer.*


BALLONA SCHOOL
BLVD.
LOT 1
CULVER SCHOOL
CITY HALL
WASHINGTON
LOT 2
EDISON
BLVD.
SAN
CULVER
OVERLAND
VETERANS' MEMORIAL PARK
ELENDA
ST.
DIEGO
AVE.
CREEK
BLVD.
CULVER CITY SENIOR & JUNIOR HIGH SCHOOL
FARRAGUT SCHOOL
LOT 4
SEPULVEDA
SAWTELLE
BALLONA
LOT 6
LOT 3
BLVD.
LOT 5
FUTURE JUNIOR COLLEGE SITE
FREEWAY
UNIMART
BLVD.
STUDIO VILLAGE SHOPPING CENTER
EL MARINO SCHOOL
EL RINCON SCHOOL
JEFFERSON
MARINA
FREEWAY

BACKLOT 1



Acceso principal al *backlot* 1, 1925.

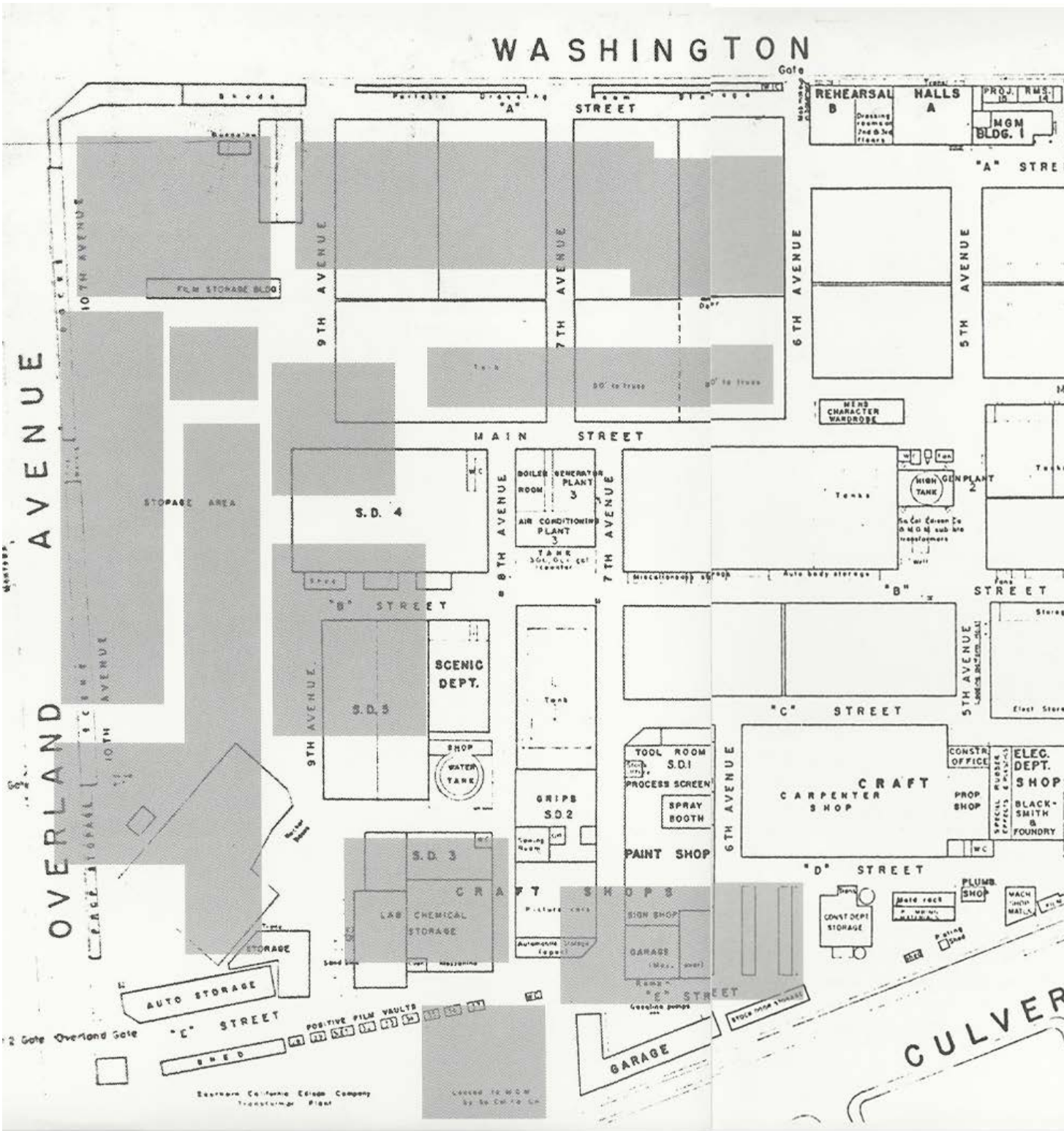


IRISH STREET

FRENCH DISTRICT

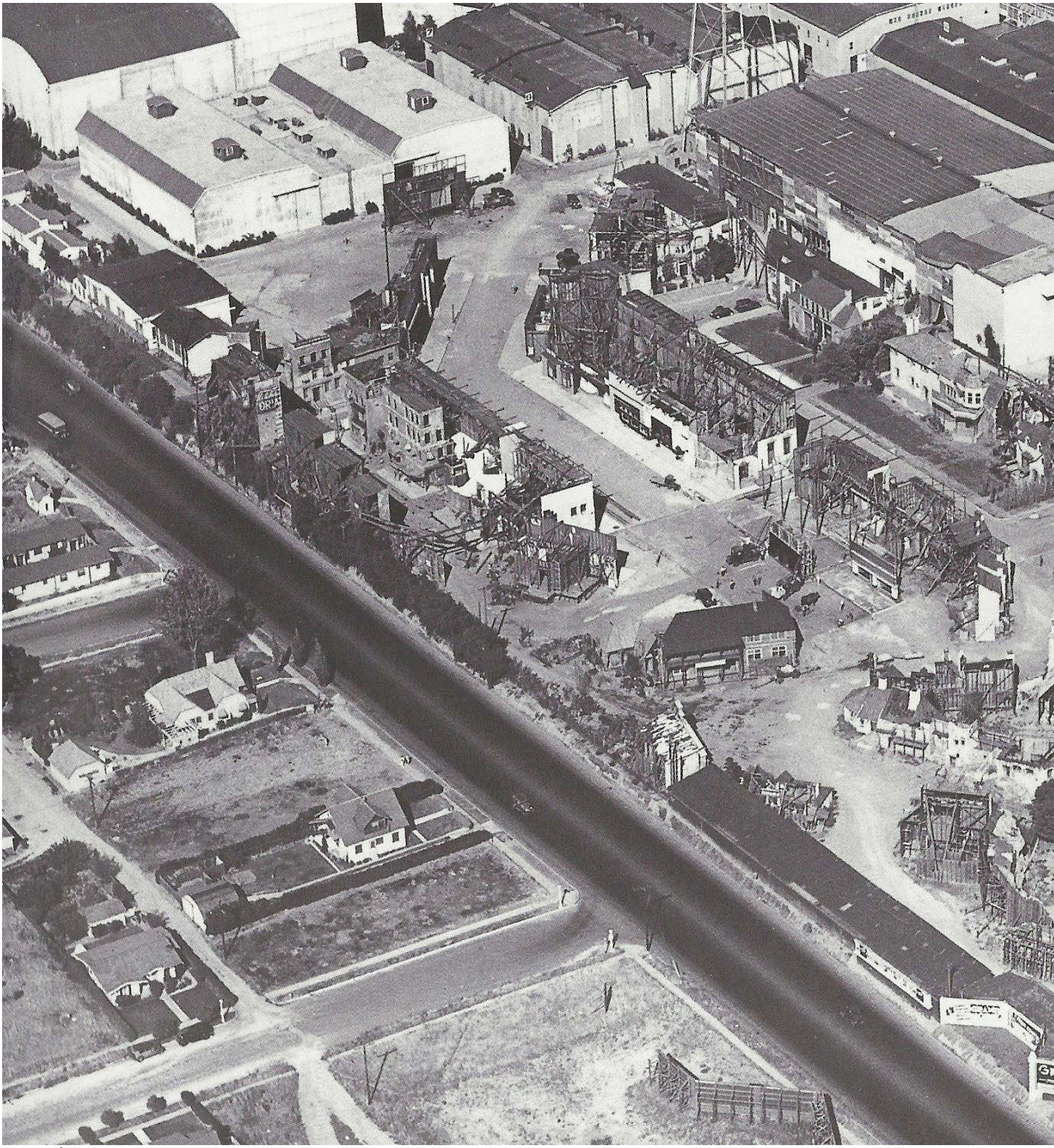
SPANISH HACIENDA

Algunos sets del *backlot* 1, 1925.



Mapa de localización. *Backlot* 1, 1932.

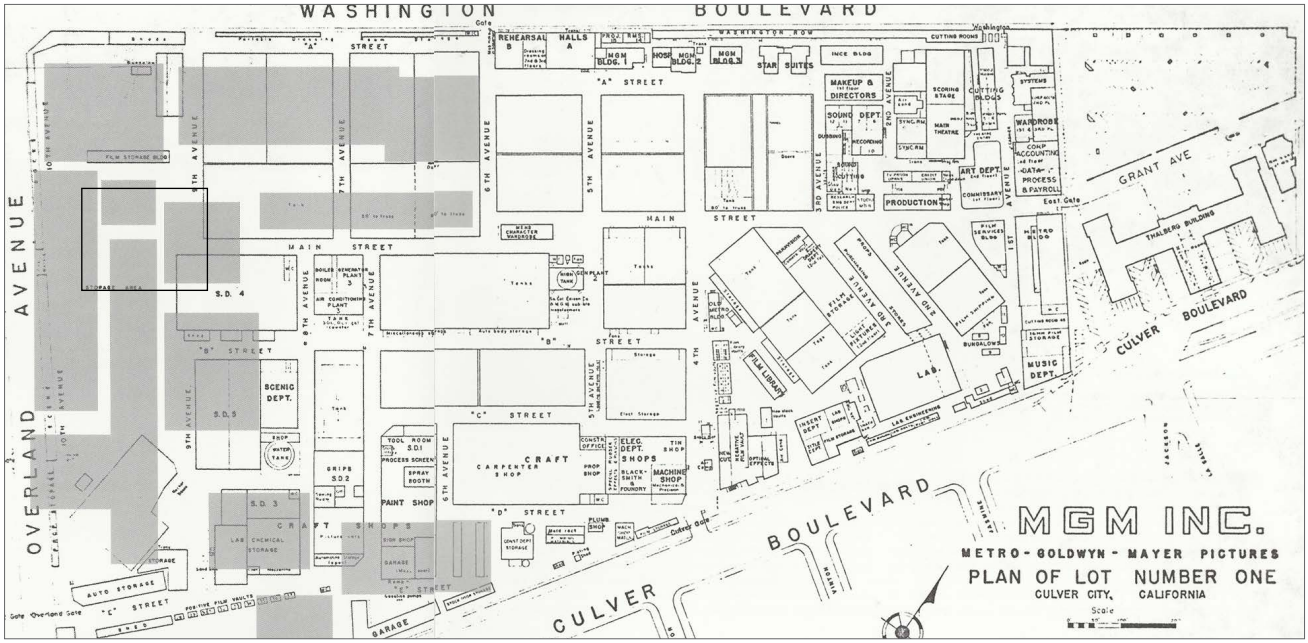
BOULEVARD
WASHINGTON ROW
CUTTING ROOMS
INCE BLDG
STAR SUITES
MGM BLDG. 2
MGM BLDG. 3
MAKEUP & DIRECTORS
1st floor
SOUND DEPT.
DUBBING
RECORDING
SOUND CUTTING
SCORING STAGE
MAIN THEATRE
SYNC. RM
SYNC. RM
CUTTING BLDGS
SYSTEMS
WARDROBE
COMP ACCOUNTING
DATA PROCESS & PAYROLL
ART DEPT.
COMMISSARY
PRODUCTION
2ND AVENUE
3RD AVENUE
1ST AVENUE
AVENUE
STREET
GRANT AVE
East Gate
THALBERG BUILDING
FILM SERVICES BLDG
METRO BLDG
PARAVISION
FILM STORAGE
PROPS PURCHASING
3RD AVENUE
2ND AVENUE
STONES
FILM SHIPPING
BUNGALOWS
CULVER BOULEVARD
CUTTING ROOM 65
16MM FILM STORAGE
MUSIC DEPT.
OLD METRO BLDG
FILM LIBRARY
LAB.
INSERT DEPT
LAB SHOPS
FILM STORAGE
LAB ENGINEERING
NEGATIVE FILM VAULT
OPTICAL EFFECTS
TIN SHOP
MACHINE SHOP
Culver Gate
BOULEVARD
JACKSON
VINTON
MGM INC.
METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES
PLAN OF LOT NUMBER ONE
CULVER CITY, CALIFORNIA
Scale



Vista aérea del *backlot* 1, 1932.

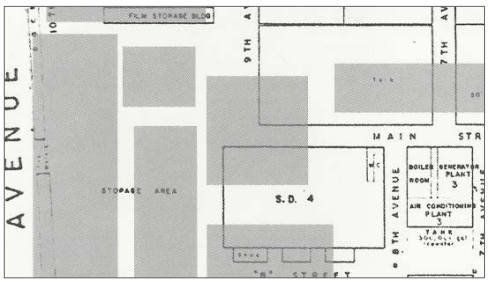
HOTEL

IRISH STREET



Denominación del set: *Irish Street*

Ubicación: *backlot* 1
Año de construcción: 1920
Diseñador: Cedric Gibbons y A. Arnold Gillespie
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon cualquier pueblo irlandés alrededor de un muelle de carga en el siglo XIX.



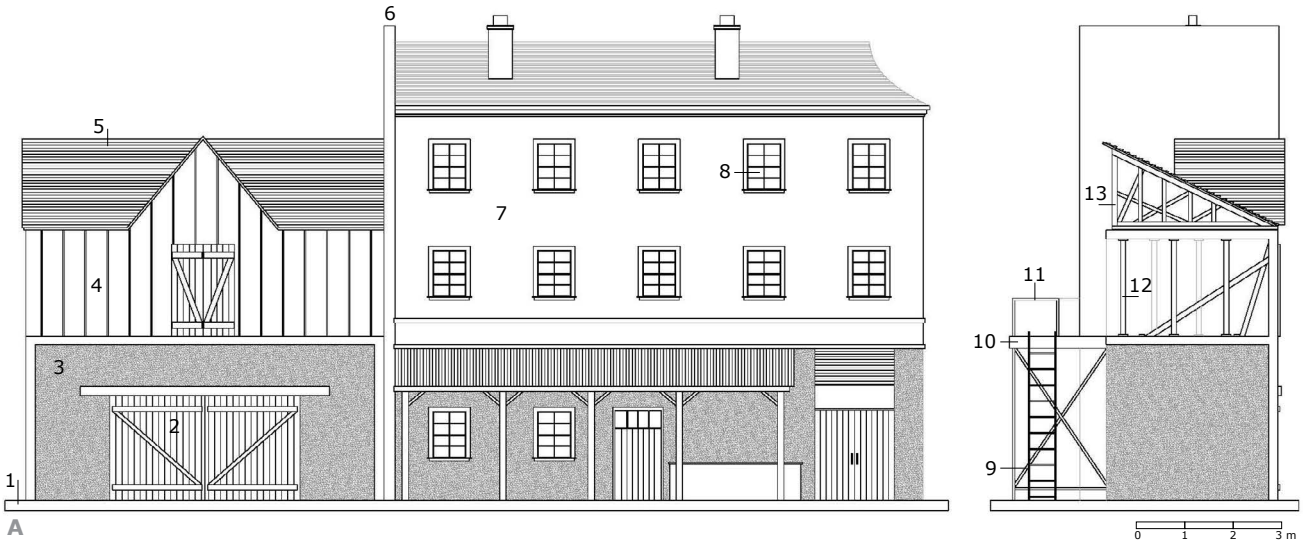
Nº de unidades: 14
Estructura-unidad: una fachada frontal y dos laterales, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 13
Primera película: *Bunty Pulls the Strings* (1921).
Última película: *Adventure* (1945).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
The Big Parade (1925), como la ciudad de Dublín.
The Passionate Plumber (1932), como el barrio irlandés de Galgay.
Rasputin and the Empress (1932), como el pueblo de Birr.
What! No Beer? (1933), localización sin especificar.
Storm at Daybreak (1933), como el barrio irlandés de Bray.
Gabriel Over the White House (1933), localización sin especificar.

Fue uno de los primeros sets que se construyeron, y la operación de reutilización de estos, por parte de los estudios, todavía no estaba en pleno apogeo. A pesar de la versatilidad de este conjunto de fachadas —podría haber representado cualquier población europea de siglos atrás— siempre recreó pueblos o barrios irlandeses.

Algunas de las fachadas de este set, debido a la falta de terreno donde construirlas, se construyeron adosadas a los edificios técnicos, los llamados *soundstages.*

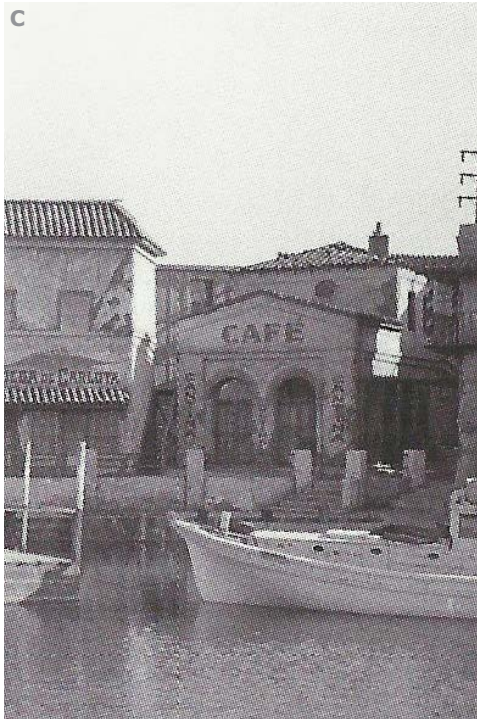
En ocasiones, la cámara solo captaba una o dos fachadas que se reconvertían en una iglesia o en un casino, como en las películas *King Lady* y *The Casino Murder Case*, respectivamente, ambas en 1935. Muchas de las estructuras que componían este set se trasladaron al *backlot* 2 en 1935 para recrear cualquier pueblo de Irlanda, pero sin muelle de carga. Se llamó *Waterfront Street.*

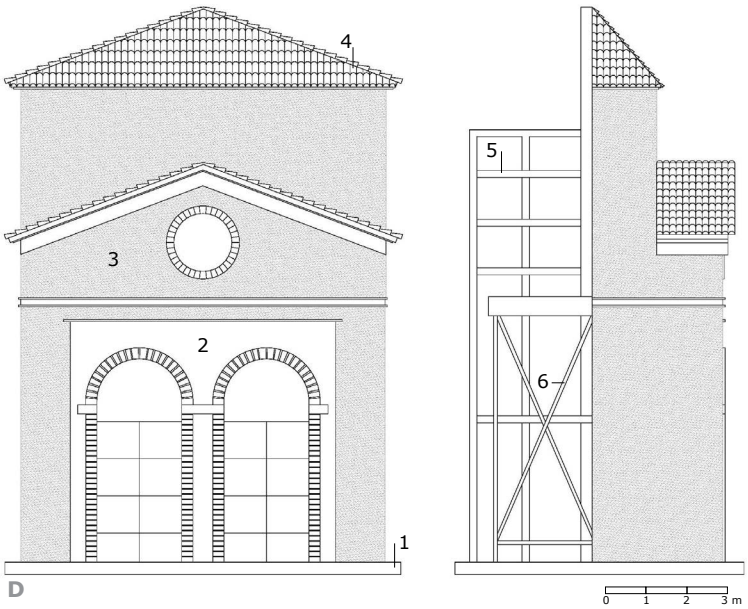


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta de tablones de madera.
3. Paramento de madera con estuco y pintura.
4. Paramento de madera revestido con tablones de madera pintada.
5. Cubierta de madera con estuco y pintura.
6. Muro cortafuegos de madera.
7. Paramento de madera con estuco y pintura.
8. Ventanas de madera pintada y vidrios.
9. Arriostramientos de madera.
10. Plataforma de madera (circulación del equipo del rodaje/actores).
11. Barandilla de seguridad.
12. Puntales de madera y metálicos.
13. Semicercha metálica con puntales de madera.

A. Fachada frontal/lateral*. Irish Street.* **B.** Una escena de la película *The Captain is a Lady* (1940) donde se aprecia el set *Irish Street.*

C

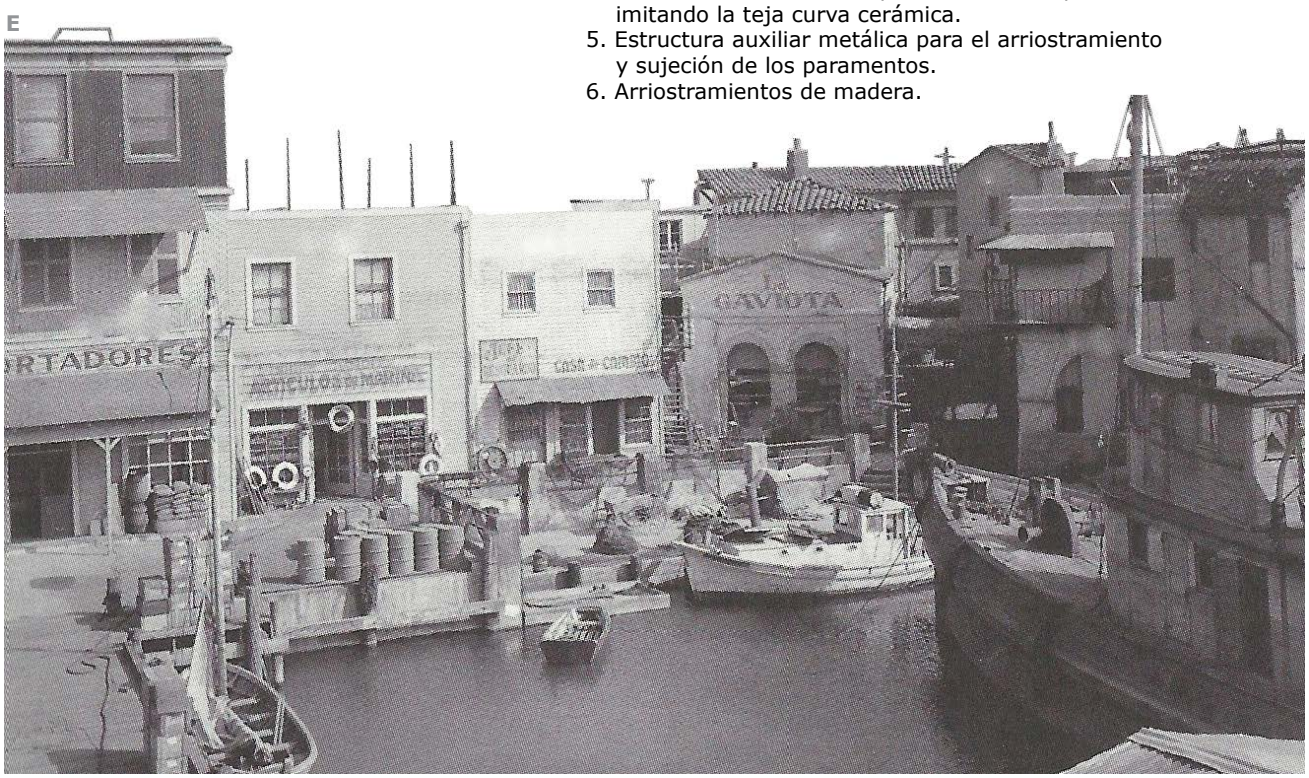




D

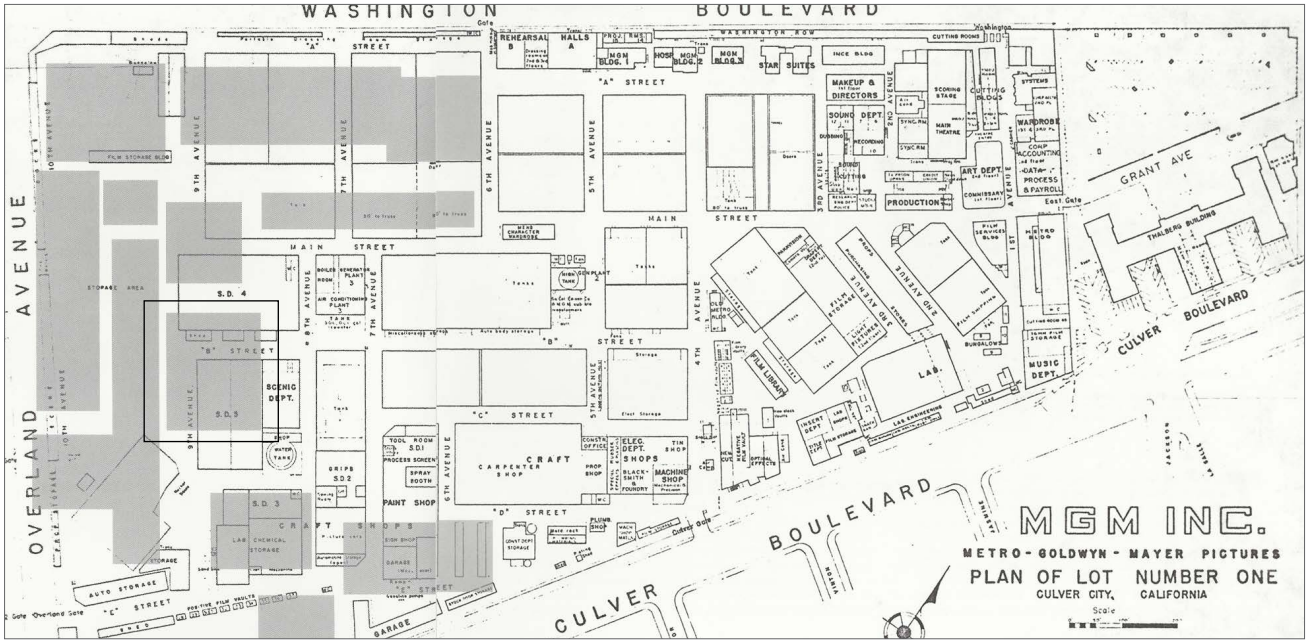
1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento de madera con finas láminas de estuco imitando el mármol.
3. Paramento de madera con estuco y pintura.
4. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
5. Estructura auxiliar metálica para el arriostramiento y sujeción de los paramentos.
6. Arriostramientos de madera.

E



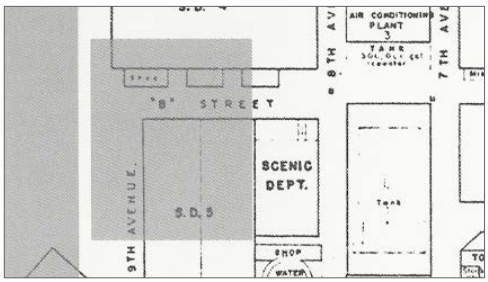
C. Una de las fachadas podía simular tanto una cafeteria como una iglesia. **D.** Fachada frontal/lateral*. Irish Street.* **E.** El set *Irish Street* en la película *Adventure* (1945).

FRENCH DISTRICT



Denominación del set: *French District*

Ubicación: *backlot* 1
Año de construcción: 1925
Diseñador: Cedric Gibbons y Richard Day.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon cualquier ciudad europea del siglo XVIII.

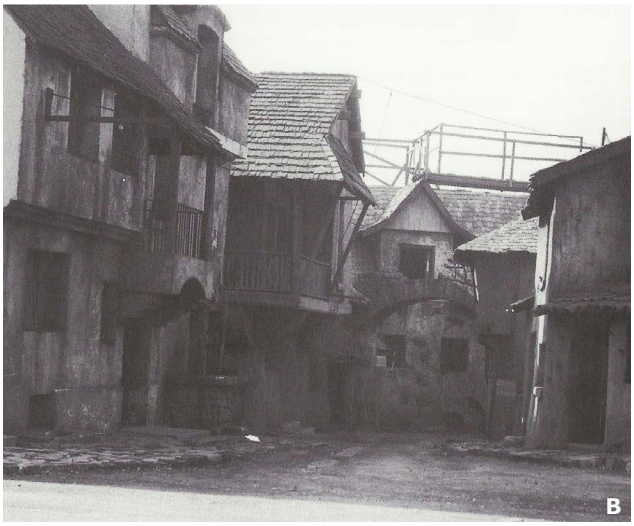


Nº de unidades: 17
Estructura-unidad: una fachada frontal y dos laterales, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 22
Primera película: *The Big Parade* (1925).
Última película: *The Story of the three Musketeers* (1955).

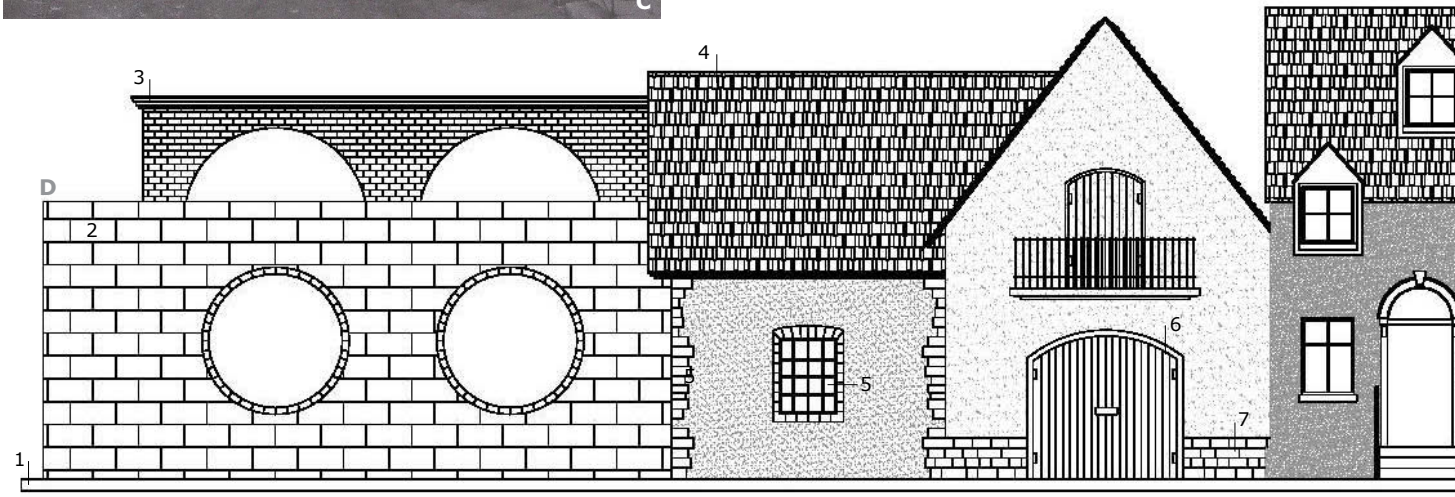
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Flesh and the Devil (1926), como un pueblo inglés.
The Student Prince in Old Heidelberg (1927), como el pueblo francés de Limoges.
The Painted Veil (1934), localización sin especificar.
A Tale of Two Cities (1935), como París.
Escape (1940), como un pueblo bárbaro.
The Student Prince (1954), como Postdam en el siglo XVII.

Este set, en un principio, se componía de una sola estructura que recreaba una granja francesa, pero las exigencias de las producciones posteriores permitieron que alrededor de la misma se construyera un pueblo francés del siglo XVIII. El equipo de diseñadores viajó a Francia para poder documentarse a través de pinturas y textos, y poder diseñar el mencionado pueblo. No obstante, los directivos de los estudios ordenaron a los arquitectos encargados del proyecto que mezclaran elementos de otras culturas para aumentar el dramatismo. Esto permitió que este set pudiera representar a cualquier ciudad europea.

Algunas de esas *viviendas* se construyeron en su totalidad, incluso con la distribución interior y el mobiliario. Este set, uno de los primeros que construyó *Metro-Goldwyn-Mayer*, fue saqueado en muchas ocasiones por delincuentes que vendían a los anticuarios las piezas robadas como si fueran antigüedades.



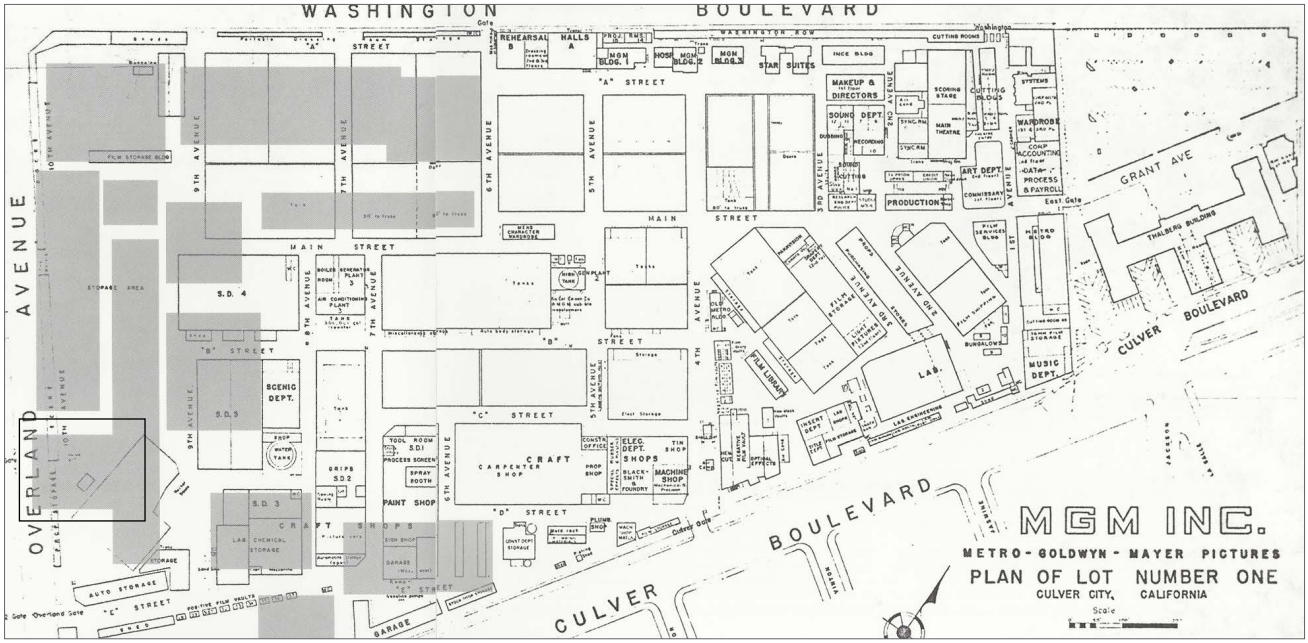
1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Muro de madera con finas láminas de estuco imitando la piedra.
3. Muro de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
4. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Puerta de madera maciza pintada.
7. Zocalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
8. Paramento de madera con estuco y pintura.
9. Chimenea de de madera y escayola.
10. Paramento de madera con estuco y pintura.



A. Una de las calles de este set en fase de reparación en 1933. **B.** Los adoquines que componen las calles de este set son semienterrados para facilitar su extracción y posterior reutilización. **C.** Uno de los tantos callejones vistos en *The Big Parade (*1925). **D.** Fachadas frontales*. French District.*

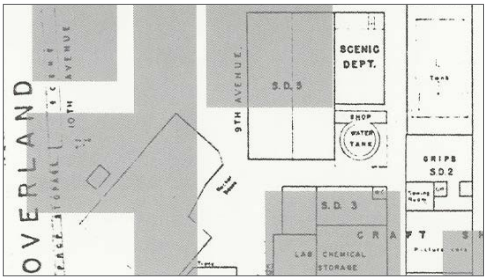
E. Este decorado se construyó para recrear un ayuntamiento en la película *The Big Parade* (1925). Fue demolido tras finalizar el rodaje, ya que no cumplía las normas de seguridad que el estado de California exigía para este tipo de construcciones.

SPANISH HACIENDA



Denominación del set: *Spanish Hacienda*

Ubicación: *backlot* 1
Año de construcción: 1926
Diseñador: George W. Davis y Frederic Hope.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon una calle de cualquier ciudad latinoamericana o mediterránea del siglo XIX.



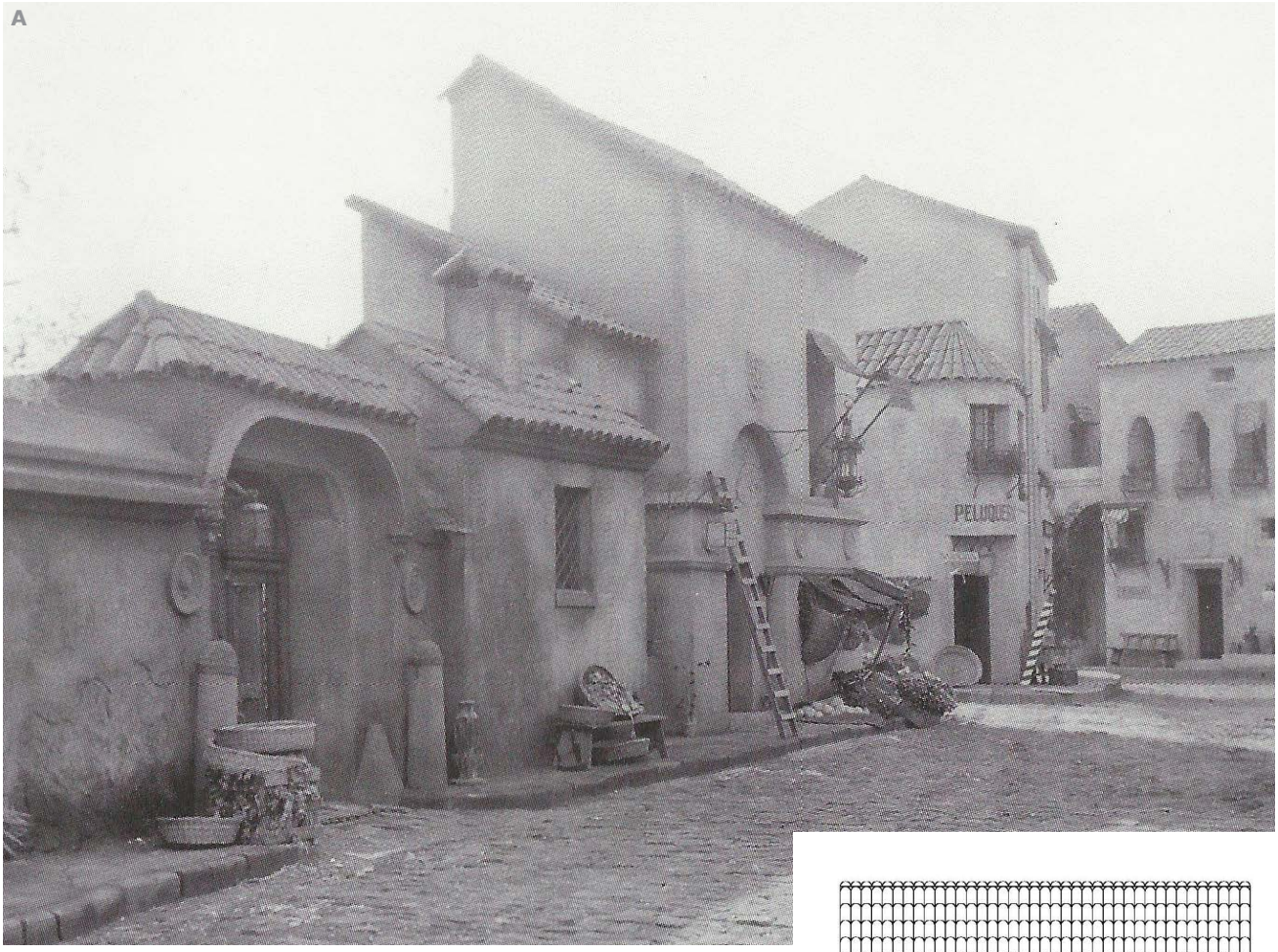
Nº de unidades: 14
Estructura-unidad: una fachada frontal y dos laterales, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra y escayola.
Nº de películas rodadas: 32
Primera película: *The Temptress* (1926).
Última película: *I Live My Life* (1935).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
Torrent (1926), como España.
Flesh and Fast Life (1932), como Cuba.
Letty Lynton (1932), como una zona de Sudamérica sin especificar.
The White Sister (1933), como un pueblo de Italia.
Have a Heart (1934), localización sin especificar.
Fugitive Lovers (1934), como España.
Viva Villa! (1934), como México.

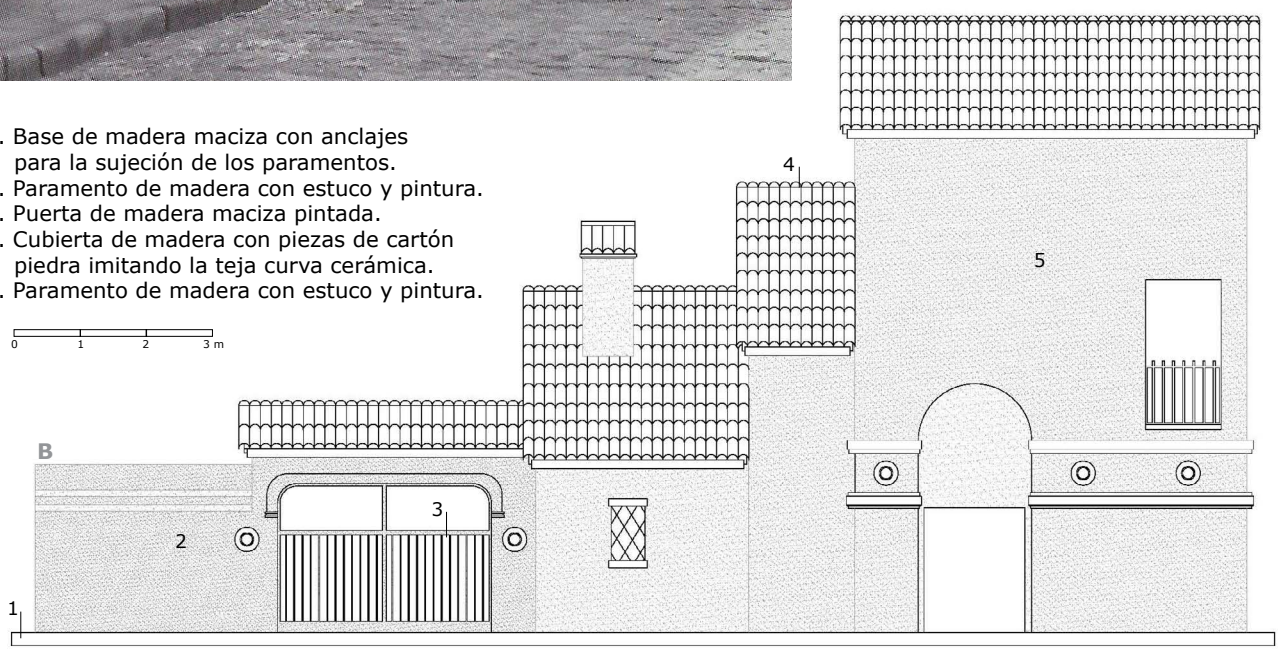
El arquitecto James Thataway y su equipo, bajo la supervisión de Cedric Gibbons, ante la falta de medios económicos para poder viajar a los paises de la cuenca Mediterránea, viajaron a México para poder inspirarse y diseñar un set que reflejara la cultura latinoamericana y mediterránea.

El resultado fue una mezcolanza de fachadas inspiradas en las villas mexicanas cercanas a la frontera estadounidense y los pueblos típicos del *farwest.* Los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer* nunca estuvieron convencidos del resultado, pero accedieron debido a los numerosas producciones que tenian que rodar. Recrearon paises como España, Cuba, Panamá o Italia, entre otros.

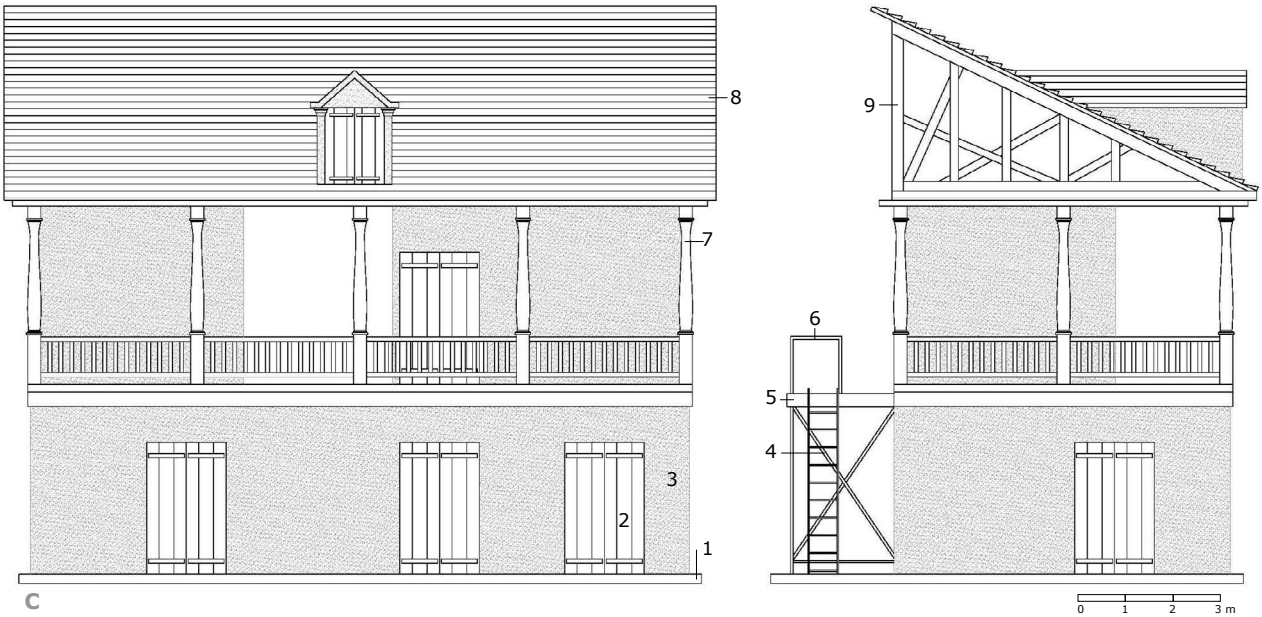
A finales de la década de los años treinta, todas estas fachadas, o bien se derribaron, o bien se trasladaron al set que, cinco años más tarde, el mismo equipo diseñaría para el *backlot* 2.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento de madera con estuco y pintura.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
5. Paramento de madera con estuco y pintura.



A. Los decorados de *Spanish Hacienda* en una de las escenas de la película *Torrent* (1926). **B.** Fachada frontal. *Spanish Hacienda.*



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta de tablones de madera.
3. Paramento de madera con estuco y pintura.
4. Arriostramientos de madera.
5. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
6. Barandilla de seguridad.
7. Soportes de madera y escayola.
8. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
9. Semicercha metálica con puntales de madera.

C. Fachada frontal/lateral*. Spanish Hacienda.* **D.** Las fachadas de *Spanish Hacienda* antes de ser incineradas en 1936.

BACKLOT 2

Acceso principal al *backlot* 2, 1974.

FRENCH COURTYARD
QUALITY STREET

PRISON

SPANISH STREET

ENGLISH HOME
TUDOR HOUSE

WATERFRONT STREET

NEW ENGLAND STREET

WIMPOLE STREET

CHINESE STREET

SOUTHERN MANSION

NEW YORK STREETS #1

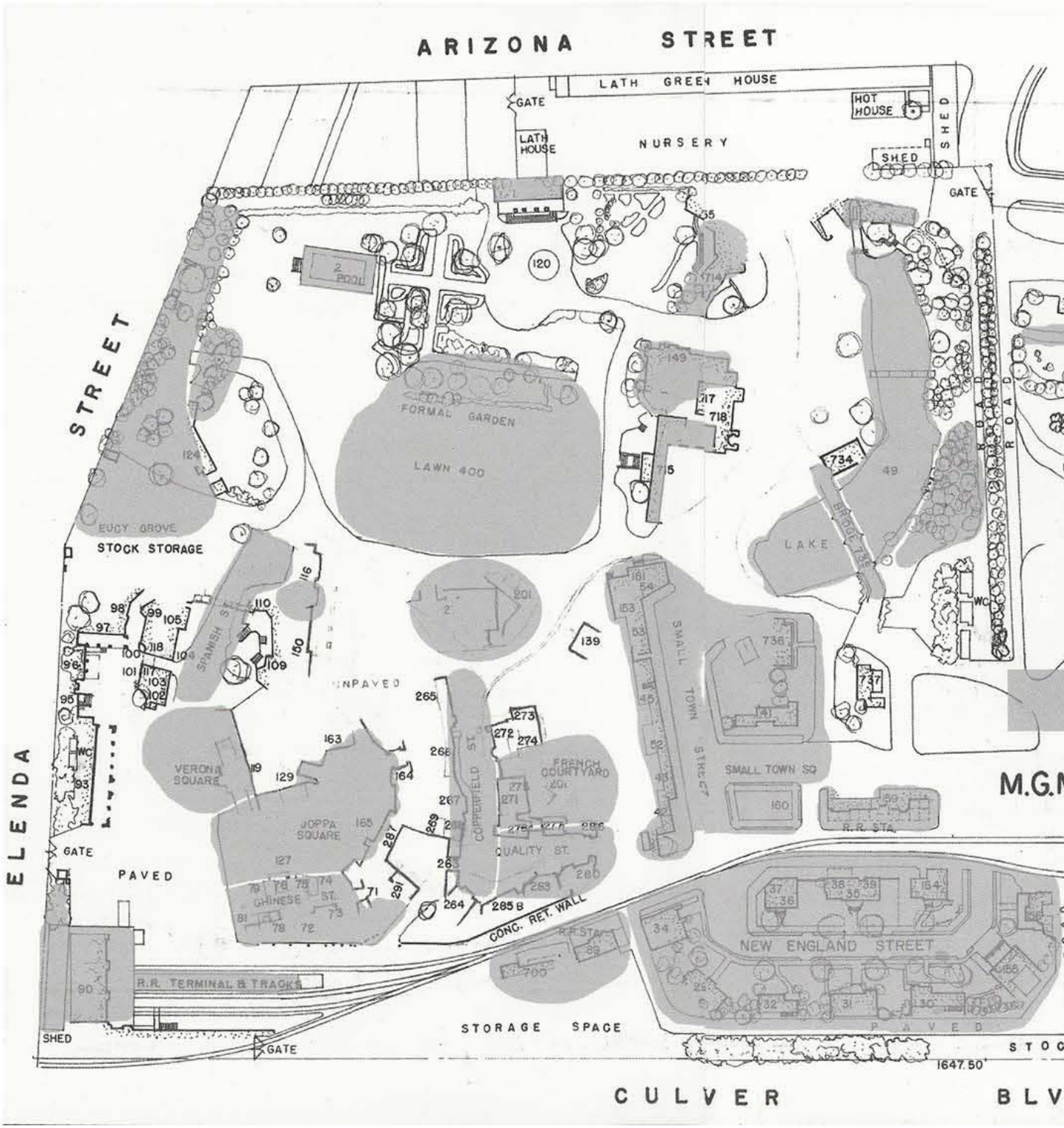
NEW YORK STREETS #2

SMALL TOWN SQUARE

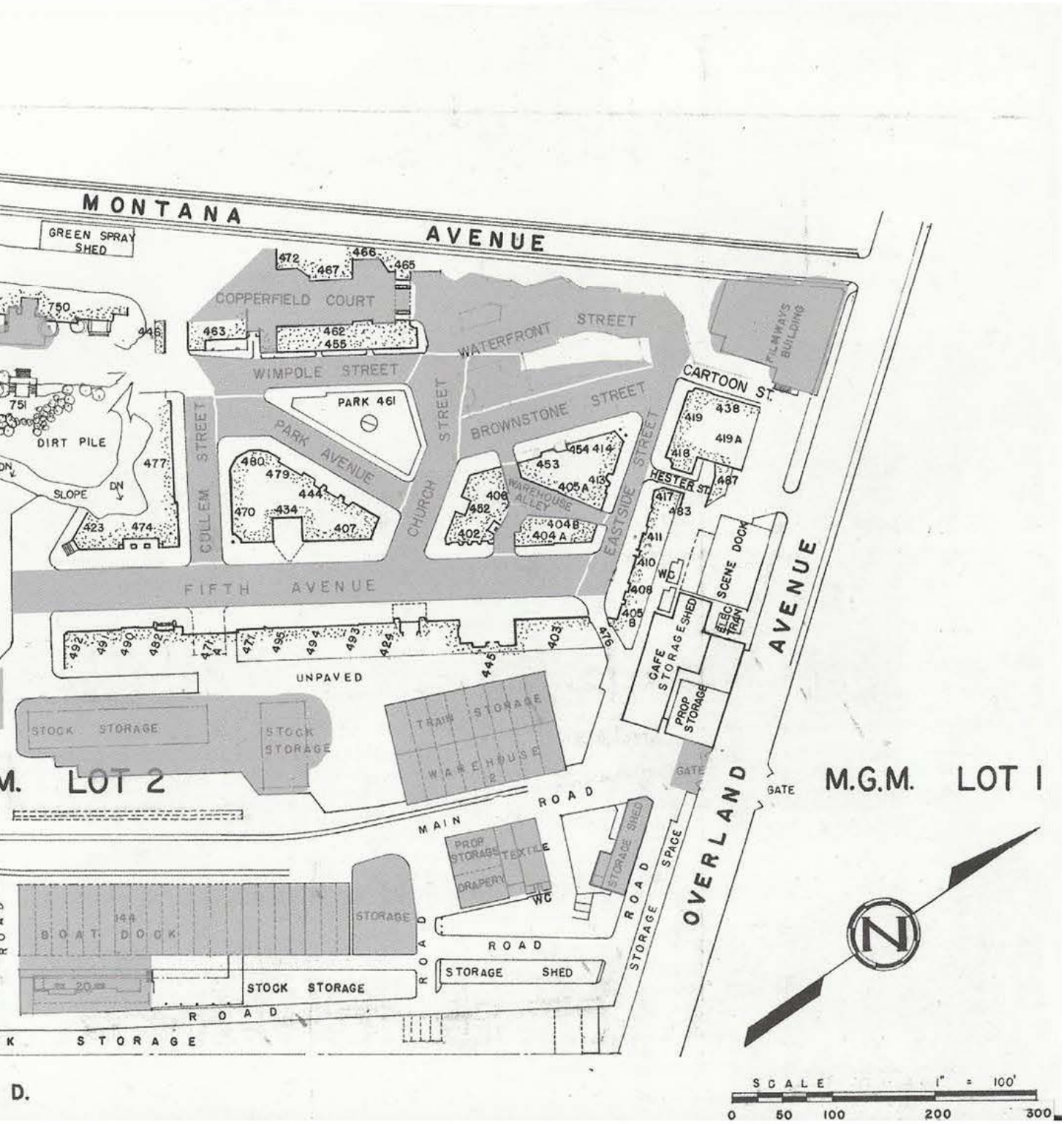
SMALL TOWN RAILROAD STATION

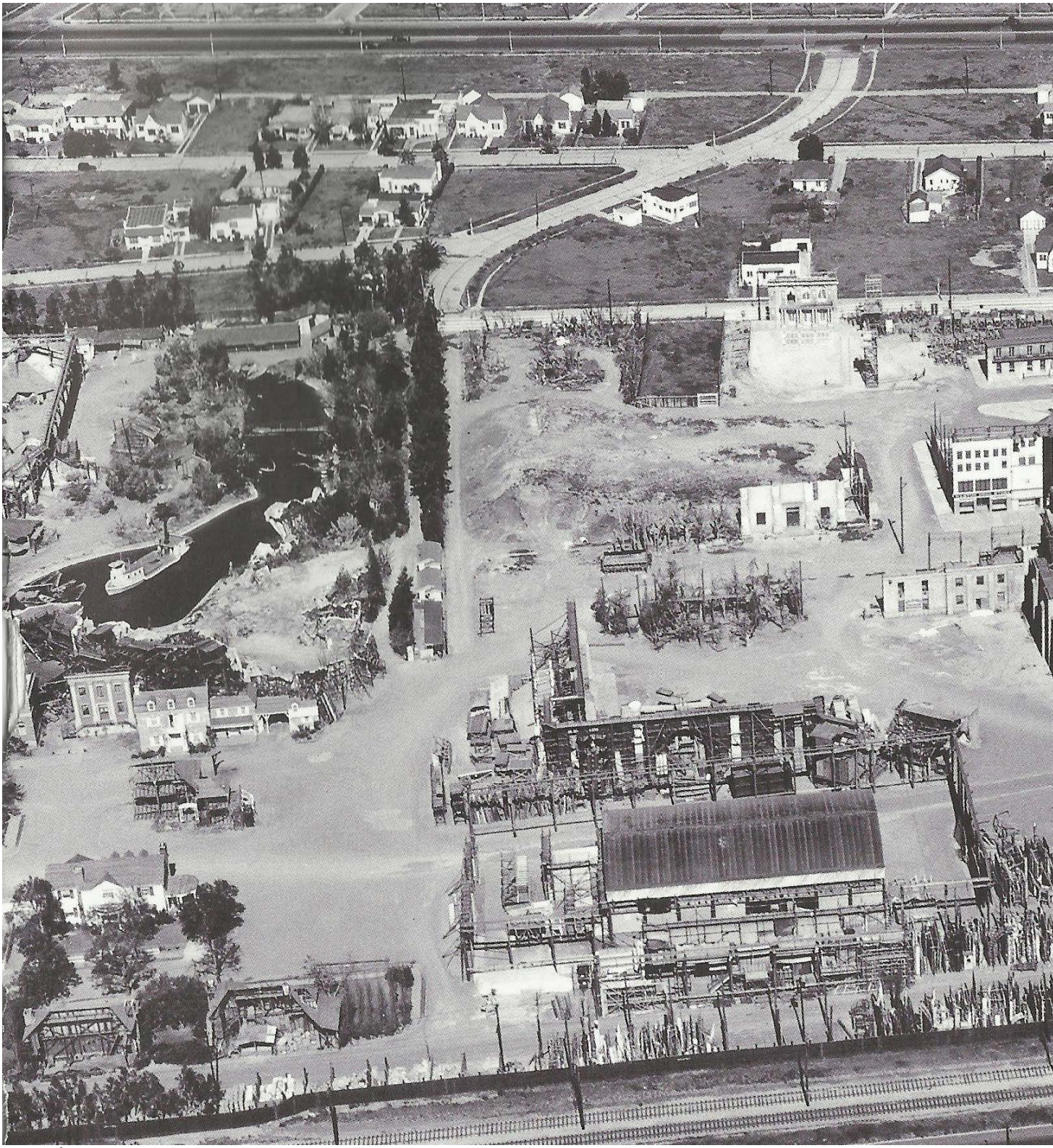
GIRL'S SCHOOL

COPPERFIELD COURT



Mapa de localización. *Backlot* 2, 1938.

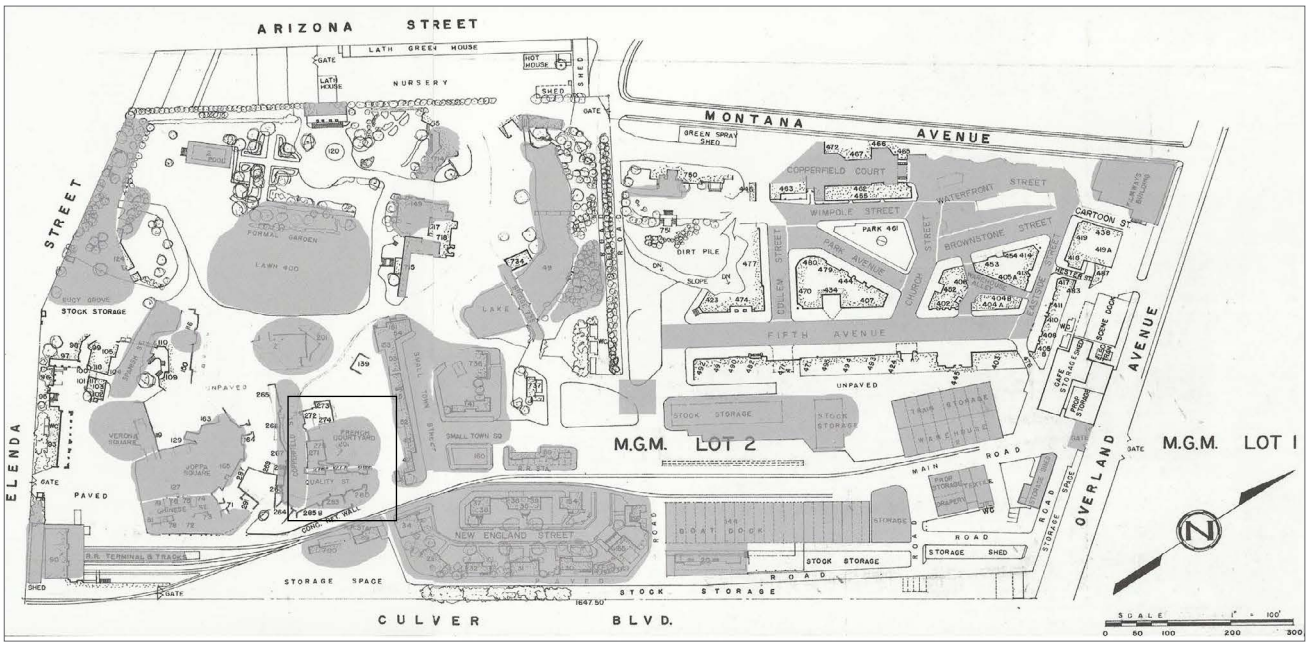

MONTANA AVENUE
GREEN SPRAY SHED
COPPERFIELD COURT
WATERFRONT STREET
WIMPOLE STREET
PARK 461
PARK AVENUE
CHURCH STREET
BROWNSTONE STREET
EASTSIDE STREET
CULLEM STREET
CARTOON ST.
FILMWAYS BUILDING
DIRT PILE
SLOPE
DN
HESTER ST.
WAREHOUSE ALLEY
FIFTH AVENUE
SCENE DOCK
CAFE
STORAGE SHED
PROP STORAGE
UNPAVED
STOCK STORAGE
TRAIN STORAGE
WAREHOUSE 2
M. LOT 2
M.G.M. LOT 1
GATE
OVERLAND AVENUE
MAIN ROAD
PROP STORAGE
TEXTILE
DRAPERY
WC
STORAGE SHED
STORAGE SPACE
ROAD
BOAT DOCK
STORAGE
STOCK STORAGE
STORAGE SHED
K STORAGE
D.
SCALE 1" = 100'
0 50 100 200 300



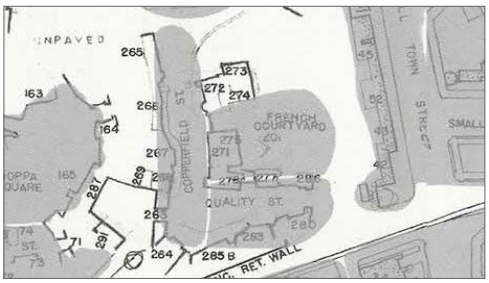
Vista aérea del *backlot* 2, 1938.

STOP

FRENCH COURTYARD / QUALITY STREET



Denominación del set: *French Courtyard*
Quality Street



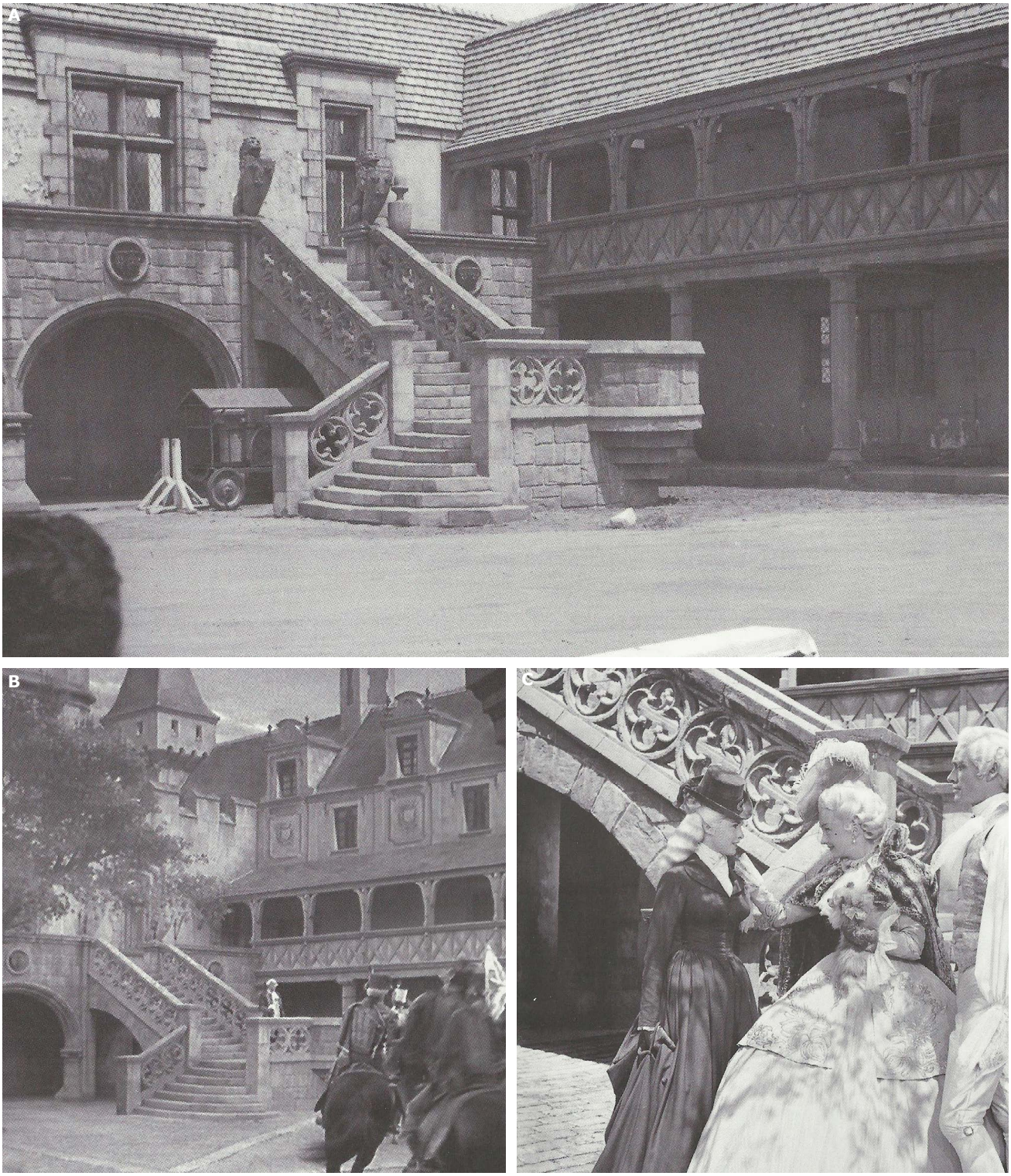
Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1927
Diseñador: Cedric Gibbons y Merrill Pye.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon un patio y una calle característica de cualquier población francesa.

Nº de unidades: 17
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 62
Primera película: *Quality Street* (1927).
Último película: *The Stunt Man* (1980).

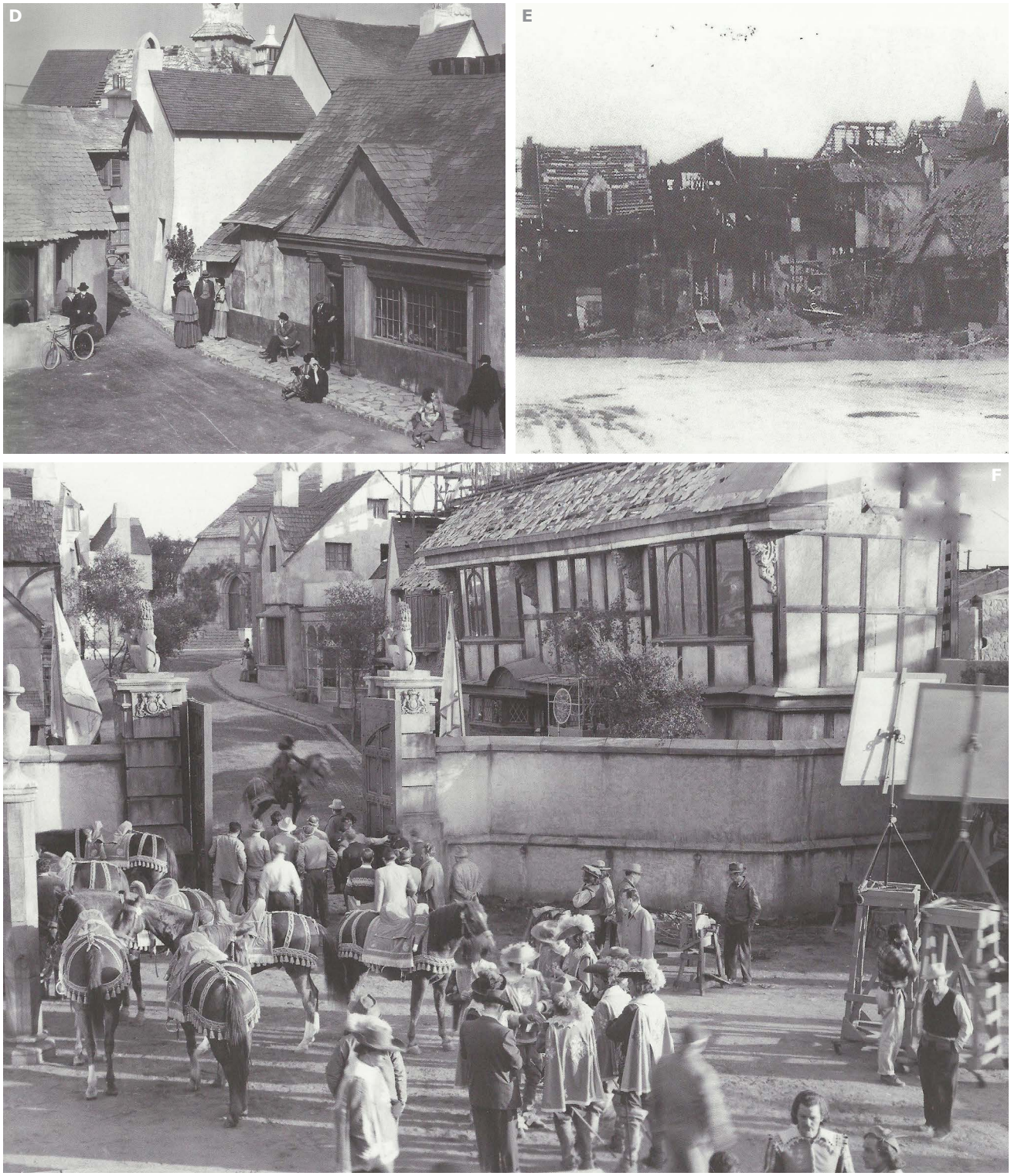
Algunas películas en las que se reutilizaron:
The Three Musketeers (1948), como París y el patio de entrenamiento de los mosqueteros.
An American in Paris (1951), como París.
Royal Wedding (1951), como Londres.
Rhapsody (1954), como Zurich.
Young Frankenstein (1974), como un pueblo cercano a Transilvania.

A pesar de que se construyó, única y exclusivamente, para recrear pueblos franceses del siglo XVIII, el set fue utilizado para simular cualquier población de cualquier pais de Europa, con indiferencia de la epoca. Se rodaron escenas de la Primera y Segunda Guerra Mundial, ataques bárbaros, e incluso representó una escena de la ciudad de París en pleno siglo XX en la pelicula *An American in Paris* en 1951.

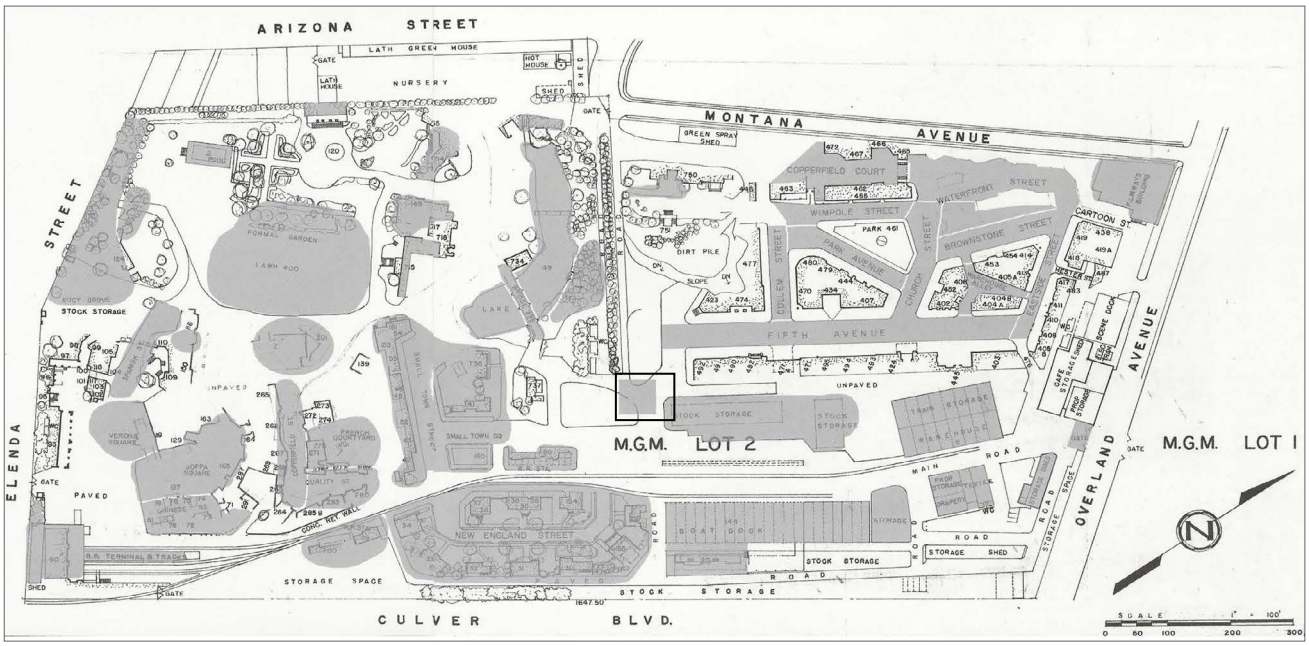
El set se construyó durante un año, debido a la pendiente del terreno, que provocó el derrumbe de algunos de las fachadas, y a las huelgas de operarios que requerian unas mejores condiciones de trabajo. En 1977, el grupo musical Bee Gees rodaron en el patio el video clip de *Stayin' Alive*. En 1980, el set fue destruido, para recrear una batalla de la Segunda Guerra Mundial en *The Stunt Man*.
La financiación del set corrió a cargo de *Cosmopolitan Pictures*, la productora del magnate de la prensa William Randolph Hearst.



A. El patio de los mosqueteros en *The Tree Musketeers Court* (1951). **B.** Ampliación del patio para *Scaramouche* (1952). **C.** Una escena de *Scaramouche*, en la escalera del patio, con Janet Leigh, Nina Foch y Mel Ferrer.



D. Una sección de *Quality Street* para la película *The Secret of Madame Blanche* (1933). **E.** Destrucción del set en 1980 para la película *The Stunt Man*. **F.** El equipo de rodaje y los actores en *The Three Musketeers* (1948).

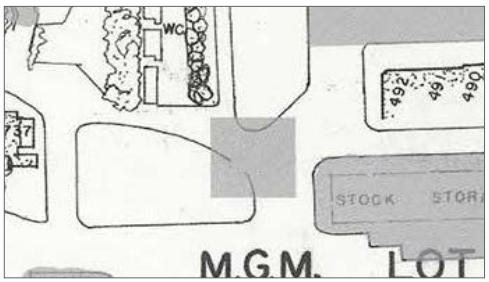


Denominación del set: *Prison*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1929
Diseñador: Cedric Gibbons y Paul Groesse.
Descripción: set compuesto por una sola unidad que reprodujo una prisión.

Nº de unidades: 1
Estructura-unidad: una fachada frontal soportada con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera con estuco y pintura, cartón piedra y escayola.
Nº de películas rodadas: 9
Primera película: *The Big House* (1930).
Última película: *A Tale of Two Cities* (1935).

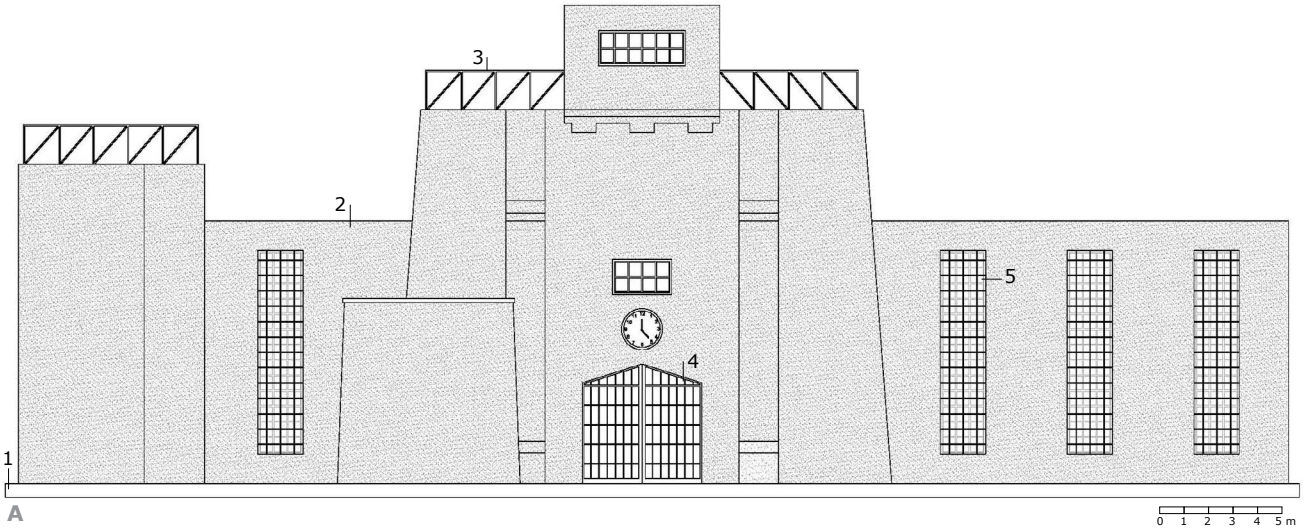
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Pardon Us (1931), como una prisión de máxima seguridad en Colorado.
Hold Your Man (1933), como una prisión de mujeres en Carolina del Norte.
Mens at work (1933), como un campo de concentración.
The Great Sinner (1934), como una prisión en ruinas.
The Public Hero #1 (1935), como una prisión en ruinas.
David Copperfield (1935), como una prisión para deficientes mentales en Virginia.



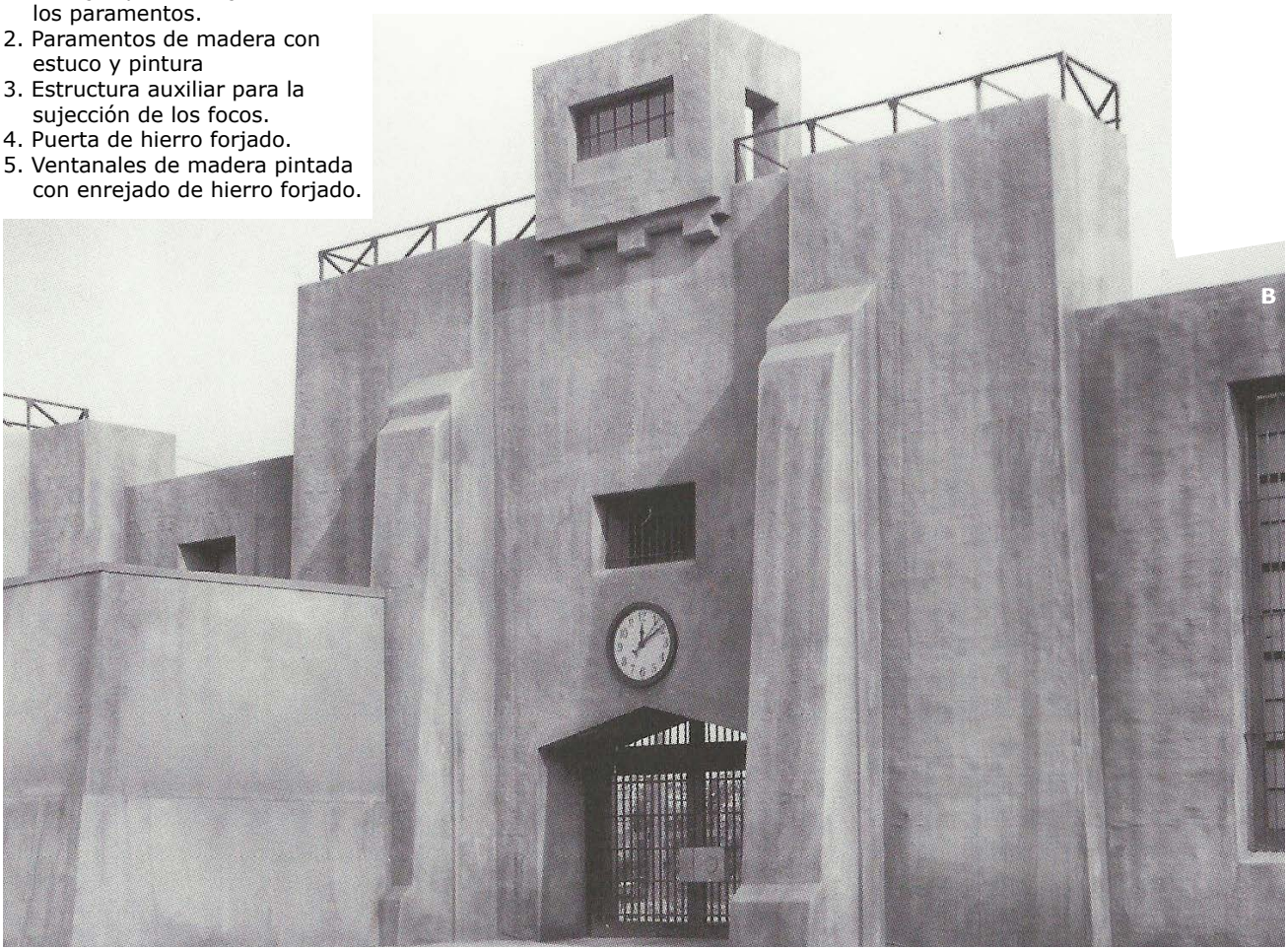
El proyecto de este set incluía un patio de 1.000 m2. para las escenas exteriores de los prisioneros, pero nunca se construyó ya que hubiera abarcado parcelas destinadas a otros sets. Se levantaron unos altos muros de más de 10 metros de altura y 50 metros de longitud que incluían el acceso principal al recinto carcelario.

Tan solo se rodaron nueve películas, en la última, *A Tale of Two Cities,* en 1935, el decorado se reconvirtió en los muros de La Bastilla. A los muros se le acoplaron finas láminas de escayola coloreada imitando la piedra. La reconstrucción incluía un puente levadizo y un pequeño foso.

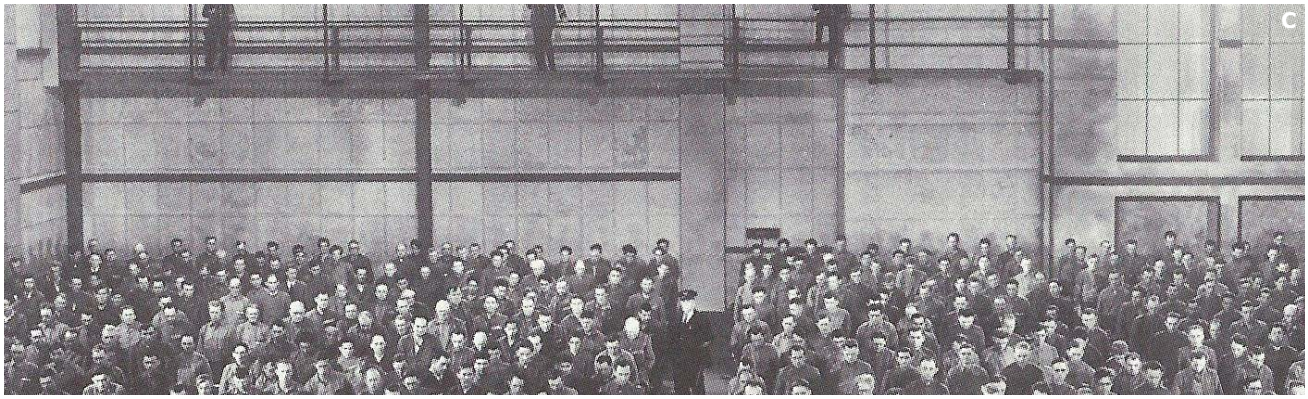
Fue demolido en el año 1936, aunque dos años más tarde hubo un intento de reconstrucción para la película *Marie Antoinette* (1938), pero nunca se llevó a cabo. Su parcela fue ocupada por el segundo set de las calles de Nueva York.

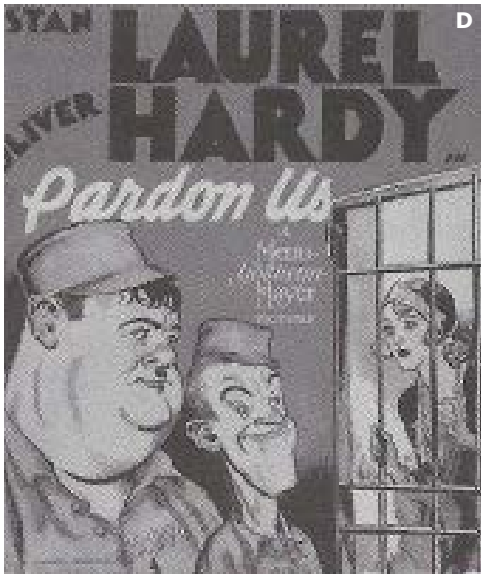


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujección de los paramentos.
2. Paramentos de madera con estuco y pintura
3. Estructura auxiliar para la sujección de los focos.
4. Puerta de hierro forjado.
5. Ventanales de madera pintada con enrejado de hierro forjado.

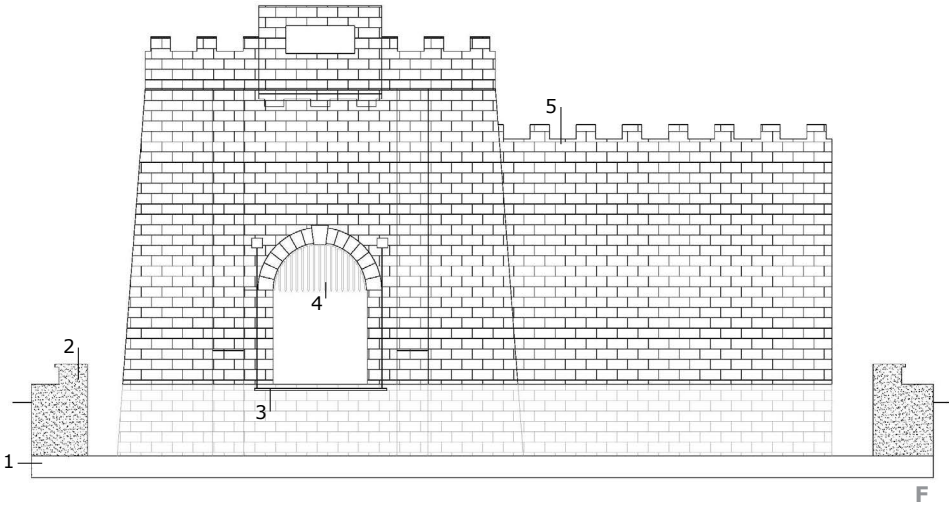


A. Fachada frontal. *Prison*. **B.** El acceso principal de la prisión, construida para la película *The Big House* (1930).



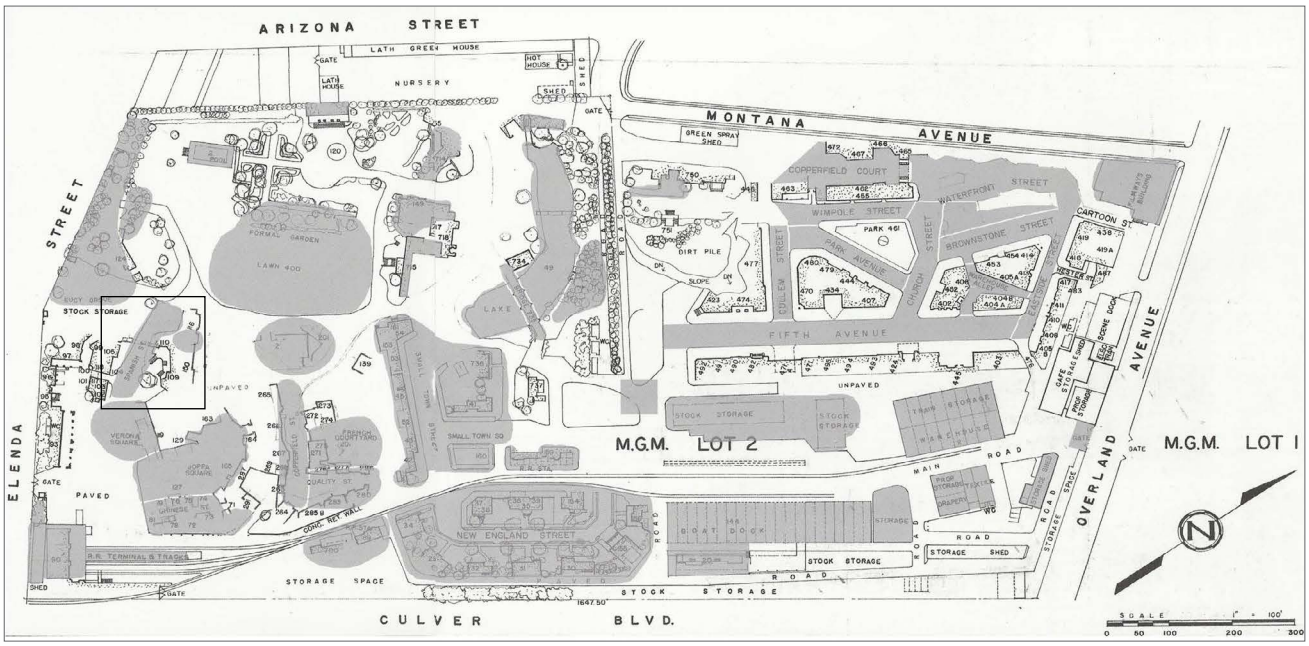


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujección de los paramentos.
2. Muros de fábrica para la formación del foso.
3. Puente levadizo de madera maciza.
4. Reja prisionera de hierro forjado.
5. Muro de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.



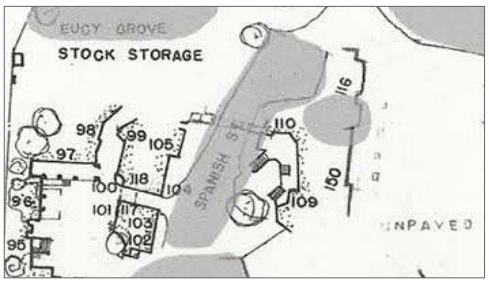
C. Las escenas de interiores se rodaban en el interior de los estudios de sonido llamados *soundstages*. **D.** Cartel de la película *Pardon Us* (1931), con Stan Laurel y Oliver Hardy. **E**. Escena de la legendaria toma de La Bastilla para la película *A Tale of Two Cities* (1935). **F**. Fachada frontal*. Bastilla's walls.*

SPANISH STREET



Denominación del set: *Spanish Street*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1931
Diseñador: George W. Davis y Randall Duell.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon una calle característica de cualquier ciudad latinoamericana o mediterránea.



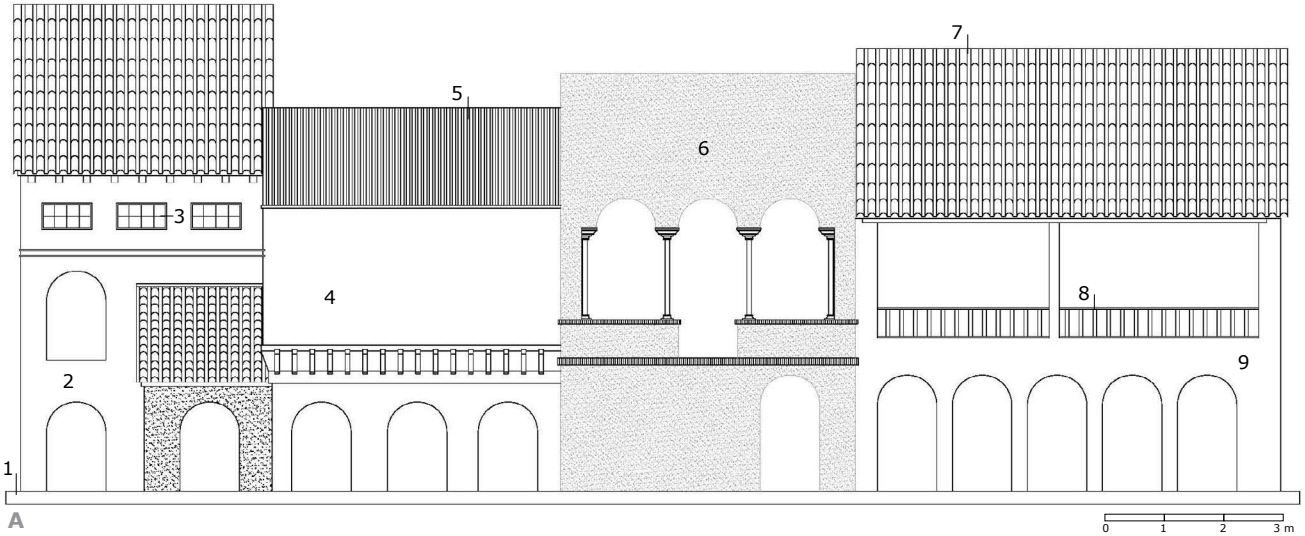
Nº de unidades: 6
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra,escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 34
Primera película: *Susan Lenox (Her Fall and Rice)* (1931).
Última película: *Harum Scarum* (1965).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
As You Desire Me (1932), como Grecia.
Letty Lynton (1932), como una población sin especificar de Sudamérica.
Storm at Daybreak (1933), como Sarajevo.
The Kissing Bandit (1948), como Baja California.
It Started with a Kiss (1959), como España.
Go Naked in the World (1961), como una cárcel mexicana.

Se desconoce el motivo por el cual se llamó *Spanish Street*, ya que ha representado la calle de muchos ciudades y paises mediterráneos, tales como Grecia o Venecia, y latinoamericanos, como México o Cuba. Inclusó llegó a representar las ciudades de Nueva Orleans y Sarajevo, así como una localización en Inglaterra.

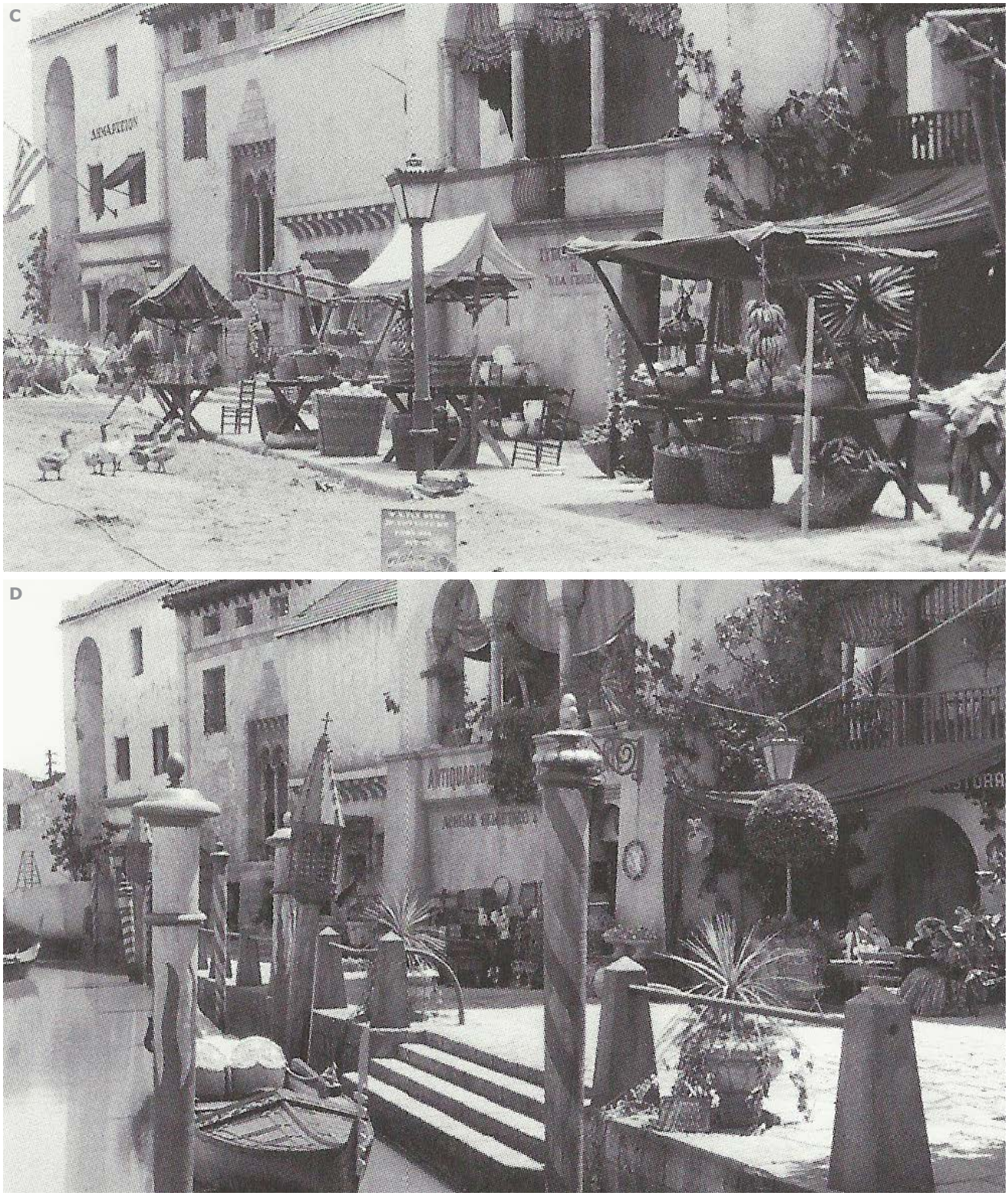
Para poder diseñar este set, el arquitecto George W. Davis y su equipo se ayudaron de los dibujos y fotografias que tomaron durante su estancia de más de dos meses en algunos paises de la cuenca mediterránea. El primer prototipo no convenció a los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer* y tuvieron que rediseñar todo el conjunto de fachadas.

En el año 1934 el set se amplío y se inundó con agua para simular los canales de Venecia, para las películas *Student Tour* (1934) y *Anna Karenina* (1935). Tras el último rodaje en 1965, el set fue alquilado por *Paramount.*



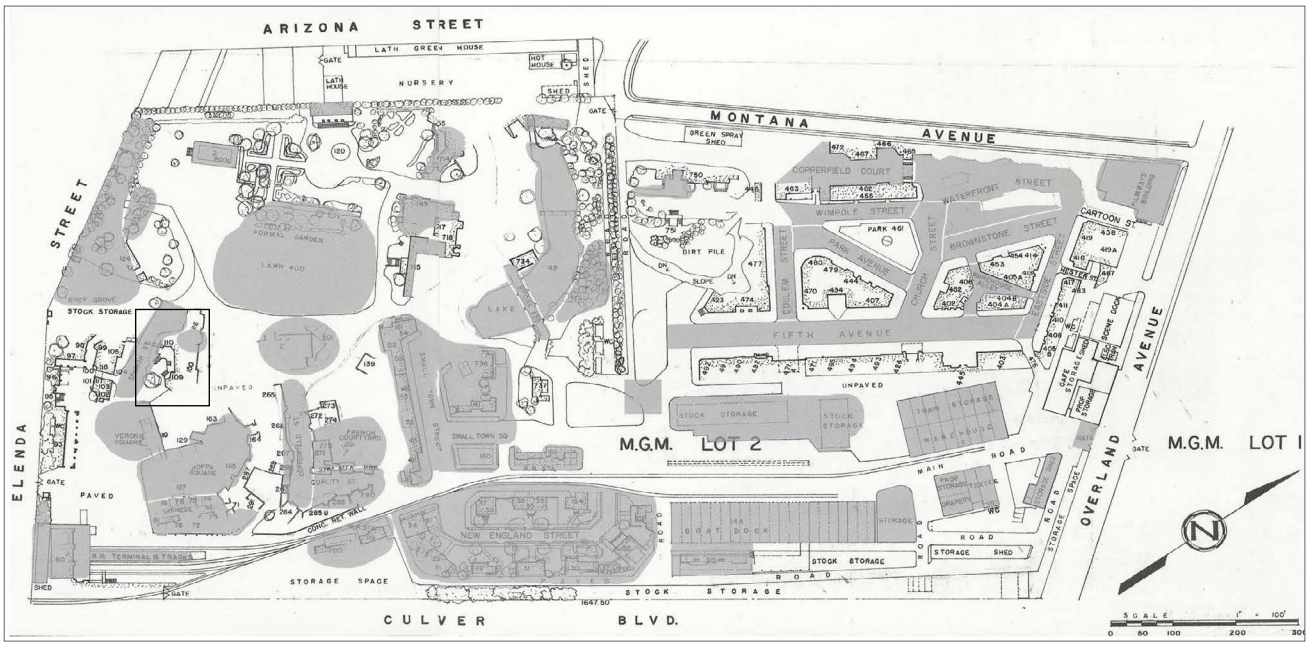
1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
3. Ventanas de madera pintada y vidrios.
4. Paramento frontal de madera pintada.
5. Cubierta de madera pintada.
6. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
7. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
8. Balaustradas de cartón piedra.
9. Paramento frontal de madera pintada

A. Fachadas frontales*. Spanish Street*. **B.** Una escena de la película *Harum Scarum* (1965) donde se aprecia el set *Spanish Street.*

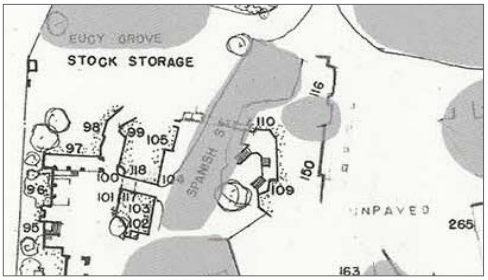


C. Escena de la película Stude*nt Tour* (1934) **D.** Agua y góndolas para recrear los canales de Venecia en la película *Anna Karenina* (1935) utilizando el mismo set.

ENGLISH HOME / TUDOR HOUSE



Denominación del set: *English House*
Tudor House



Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1931
Diseñador: Cedric Gibbons y Hans Peters.
Descripción: set compuesto por una sola unidad que recreó una vivienda perteneciente a la alta sociedad europea y norteamericana.

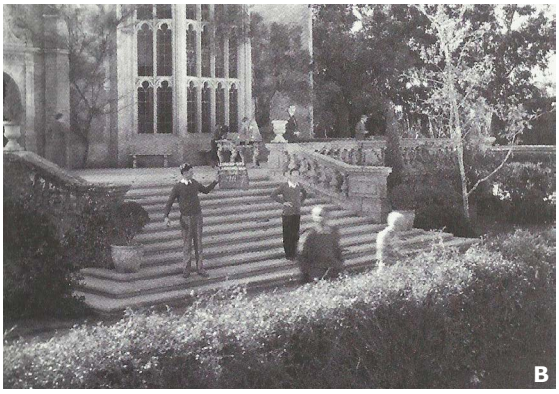
Nº de unidades: 1
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 31
Primera película: *Five and Ten* (1931).
Última película: *The Singing Num* (1966).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
Smilin' Through (1932), como Grantham College.
The Painted Veil (1934), como un club de polo.
David Copperfield (1935), localización sin especificar.
Mrs. Parkington (1944), como una vivienda ubicada en Nueva York.
The White Cliffs of Dover (1944), como una vivienda ubicada en Inglaterra.

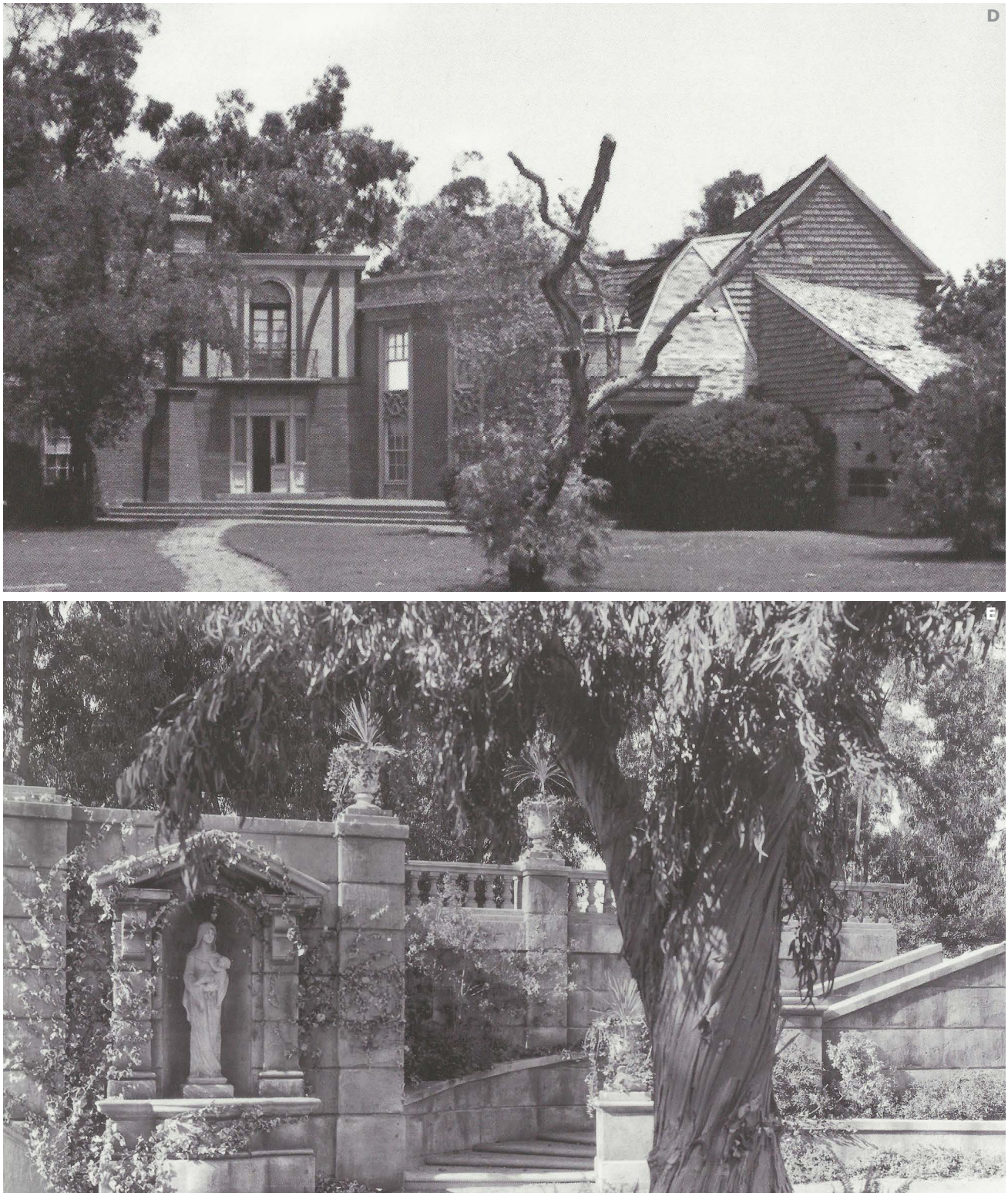
El equipo de diseñadores viajó a Escocia y Cambridge para estudiar el estilo Tudor en la arquitectura. Combinaron para su diseño algunos elementos del *King's College Chapel* en Cambridge, las viviendas *Eltham Palace* y *Oxburgh Hall*, en Kent y Norfolk, respectivamente, y el *King's College* en Aberdeen. Además llegaron a viajar a los jardines de Versalles para intentar reproducirlos en los jardines de este set.

En un principio se construyó en su totalidad, incluso con la distribución interior y el mobiliario, pero un incendio en el interior destruyó tanto el mobiliario como las fachadas traseras. Antes del fatídico acontecimiento se rodaron escenas en su interior para *David Copperfileld* (1935) y *Mark of the Vampire* (1935), con el actor Bela Lugosi. Tras el incendio la *vivienda* solo constaba de tres fachadas; frontal y dos laterales. En 1975 el set se demolió a exceción de la fachada frontal, la cual se vendió a una productora de TV.

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal de madera con finas láminas de estuco imitando la piedra.
3. Cubierta de madera pintada.
4. Paramento frontal y lateral de madera con finas láminas de estuco imitando la piedra.
5. Portal de entrada con láminas de de cartón piedra imitando el mármol.
6. Puerta de madera maciza pintada.
7. Estructura auxiliar para la sujección de los focos.
8. Ventanas de madera pintada, vidrios y rejas de hierro forjado.
9. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.

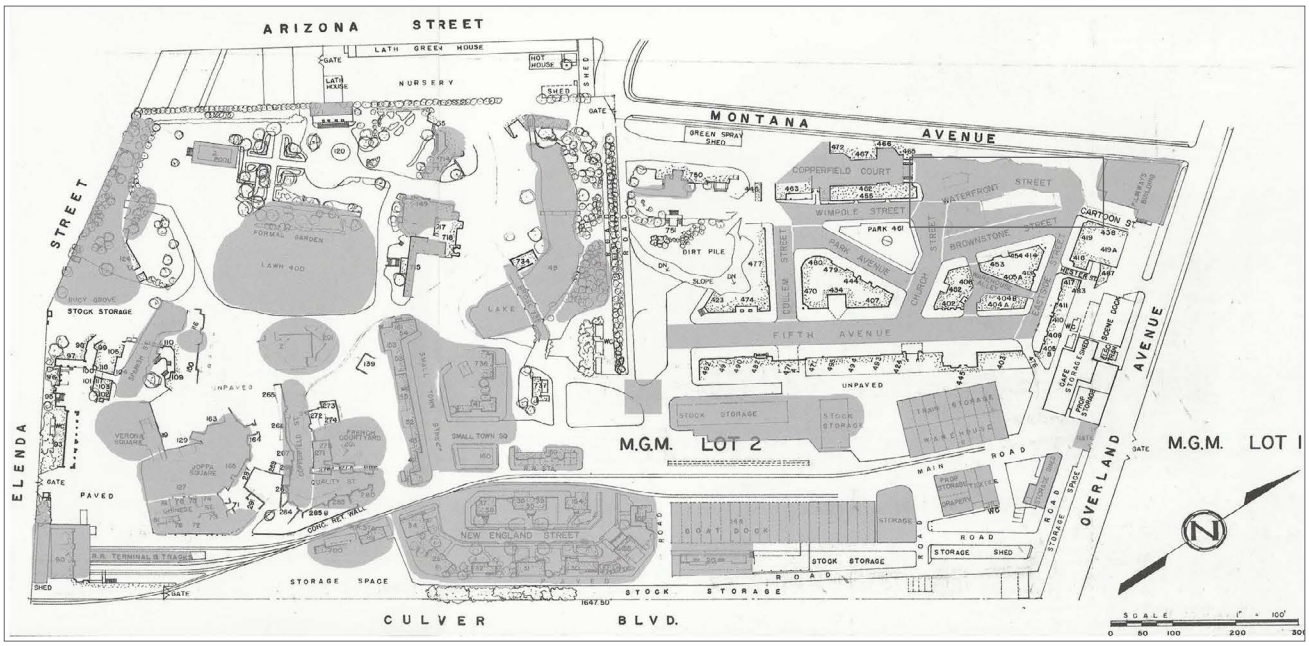


A. Fachada frontal. English *Home/Tudor home.* **B**. El set *English Home/Tudor Home* reutilizado para la película Arsène Lupin (1932). Reconstrucción de la fachada frontal tras el incendio ocasionado en 1936.



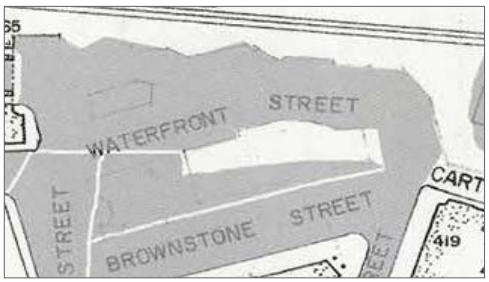
D. Construcción del set *English Home/Tudor Home* en 1931. Muy diferente a la 2ª versión que se construyó tras el incendio. **E**. El set disponía de unos ámplios jardines que ardieron durante el incendio de 1936.

WATERFRONT STREET



Denominación del set: *Waterfront Street*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1933
Diseñador: George W. Davis y Preston Arnes.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon una calle característica de cualquier ciudad europea a principios del siglo XX.

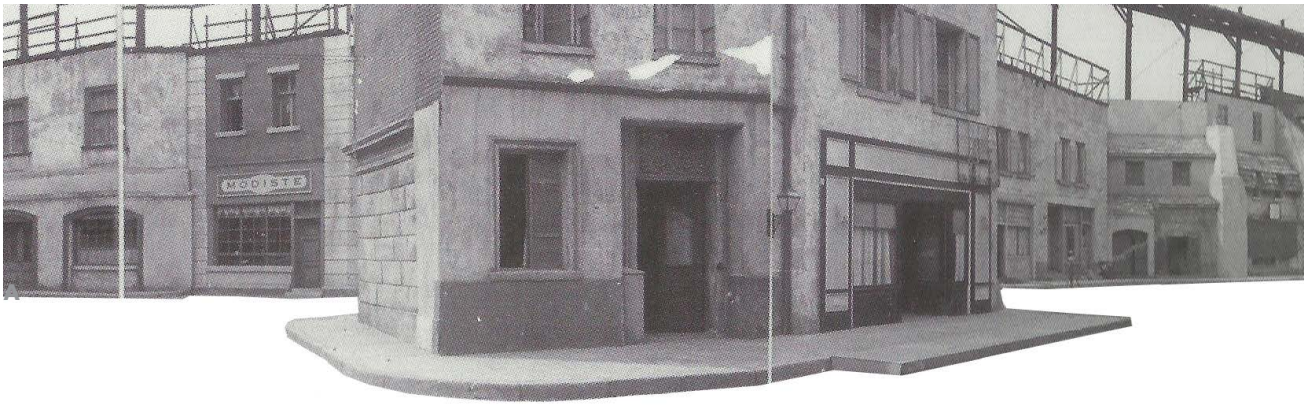


Nº de unidades: Se desconoce.
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 41
Primera película: T*he Barretts of Wimpole Street* (1934).
Última película: *Double Trouble* (1967).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
A Tale of Two Cities (1935), como Londres.
The Seventh Cross (1944), localización sin especificar.
Easter Parade (1948), como Nueva York.
Two Smart People (1946), como Nueva Orleans.
An American in Paris (1951), como París.
Rhapsody (1954), como Zurich.
The Prize (1963), como Estocolmo.

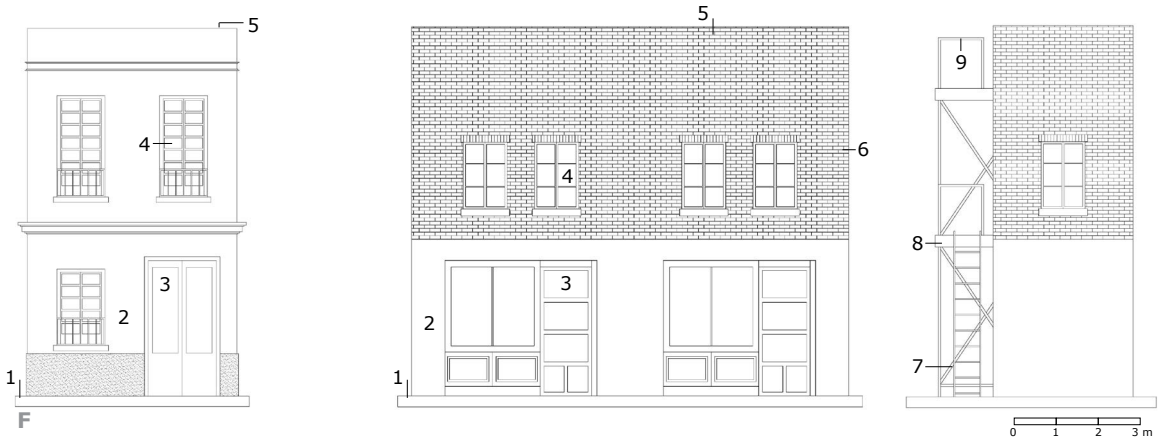
En un principio, estas fachadas fueron construidas para albergar producciones de cine negro americano, nunca se rodaron películas de tal género. Los estudios encontraron en ellos muchas posibilidades. Se utilizaron para recrear ciudades de Europa: Londres, París o Estocolmo, entre otras. Y en muy pocas ocasiones otras ciudades como Nueva York o Nueva Orleans. Los directores artísticos se trasladaron a las bibliotecas de varias ciudades europeas para recabar información que les inspirara para diseñar ciudades europeas a principios del siglo XX. Las fachadas disponian de estructuras auxiliares con lonas que se utilizaban para generar sombras o provocar la noche.

El 12 de marzo de 1967 un incendio destruyó todo el set robándole a la industria del cine uno de los *backlots* más populares. En este set se rodó uno de los musicales más célebres de la historia del cine, *An American in Paris* (1951), protagonizado por Gene Kelly.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal y lateral de madera con estuco y pintura.
3. Ventanas de madera pintada y vidrios.
4. Cubierta de madera.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Puerta de madera maciza.
7. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
8. Arriostramientos de madera.
9. Barandilla de seguridad.

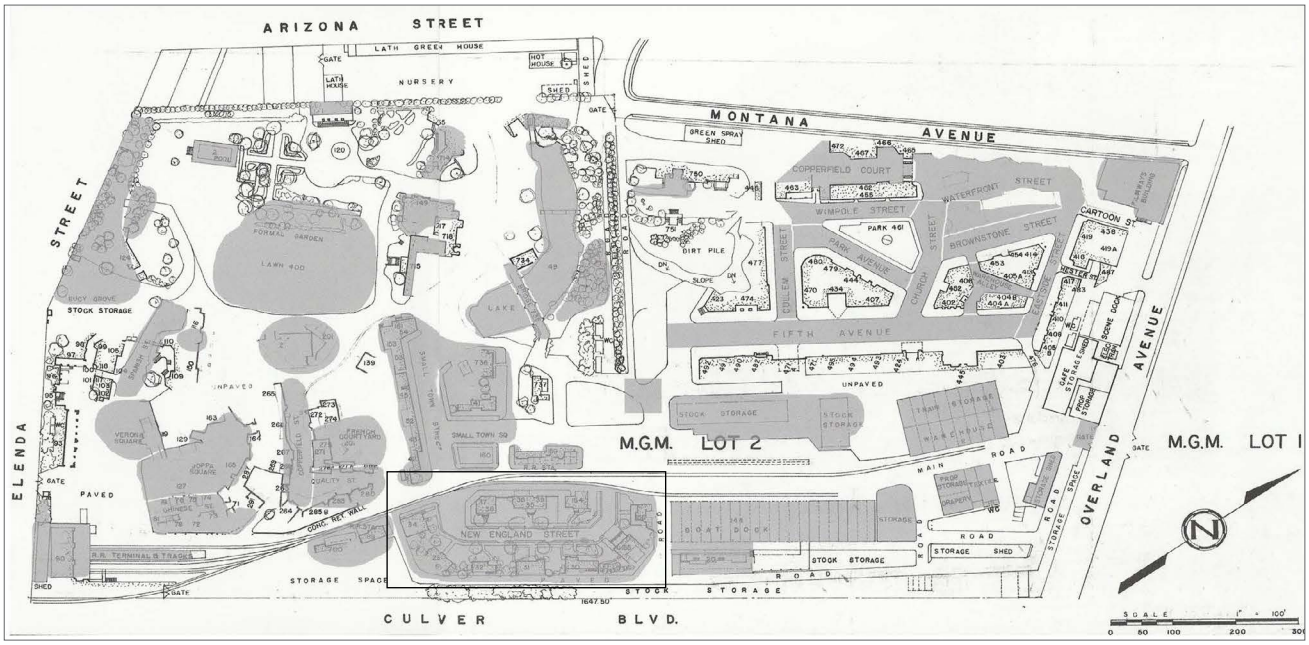
A. Vista panorámica de *Waterfront Street* (1959). **B.** Fachadas frontales*. Waterfront Street.* **C.** *Watefront Street* en 1951 antes del rodaje de *An American in Paris*. **D.** *Waterfront Street* durante el rodaje de *An American in Paris*. Se añadieron los tejados y las chimeneas a las fachadas preexistentes.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal y latarales de madera con estuco y pintura.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Ventanas de madera pintada y vidrios.
5. Cubierta de madera.
6. Paramento frontal y laterales de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
7. Arriostramientos de madera.
8. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
9. Barandilla de seguridad.

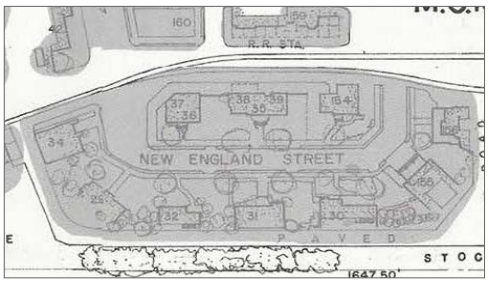
E. Vista panorámica de *Waterfront Street* (1944). **F.** Fachadas frontales*. Waterfront Street.* **G.** *Waterfront Street* recreando una calle del centro de Londres para la película *Random Harvest* (1942).

NEW ENGLAND STREET



Denominación del set: *New England Street*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1934
Diseñador: Cedric Gibbons y Lyle Wheeler.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon un barrio residencial de Nueva Inglaterra.



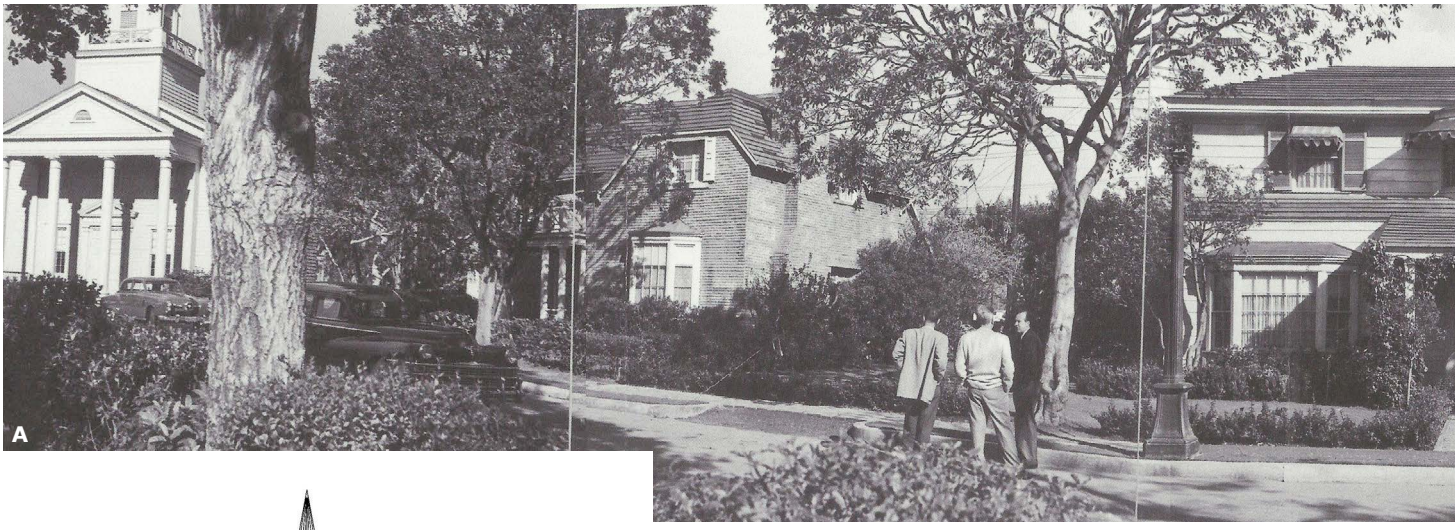
Nº de unidades: 13
Estructura-unidad: dos fachadas y cubierta soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales madera y de acero.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio
Nº de películas rodadas: 117
Primera película: *Ah, Wilderness* (1935).
Última película: *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1978).

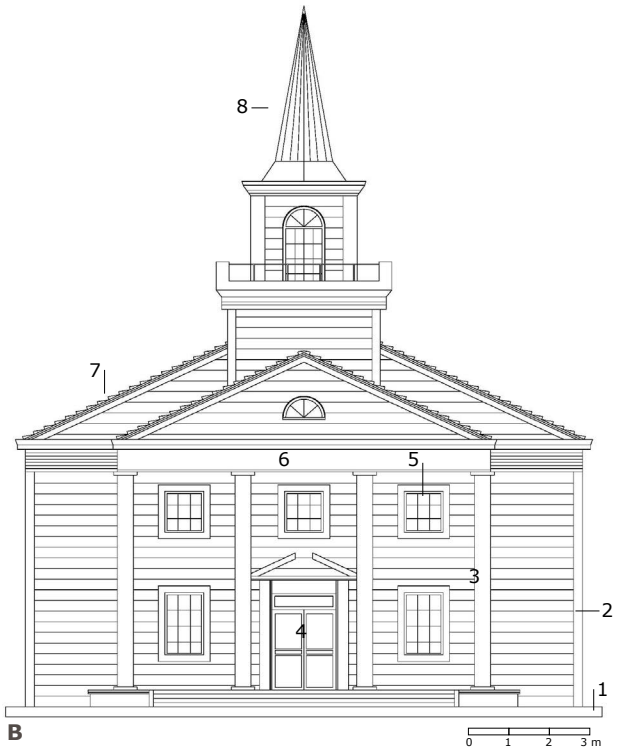
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Judge Hardy's Children (1938), como Nueva Inglaterra.
The Adventures of Huckleberry Finn (1939), como un pueblo cercano al rio Mississippi.
The Vanishing Virginian (1942), como Lynchburg, Virginia.
The Unfaithful (1947), localización sin especificar.
Some Came Running (1958), como un pueblo de Indiana.
The Runner (1970), como un pequeño pueblo en 1918.

Metro-Goldwyn-Mayer tardó seis años en la construcción total del set. No obstante, para el rodaje de la primera película, *Ah, Wilderness,* en 1935, solo se construyeron dos *viviendas* y la *iglesia*. Se conjugaban las tareas de rodaje con las de construcción.

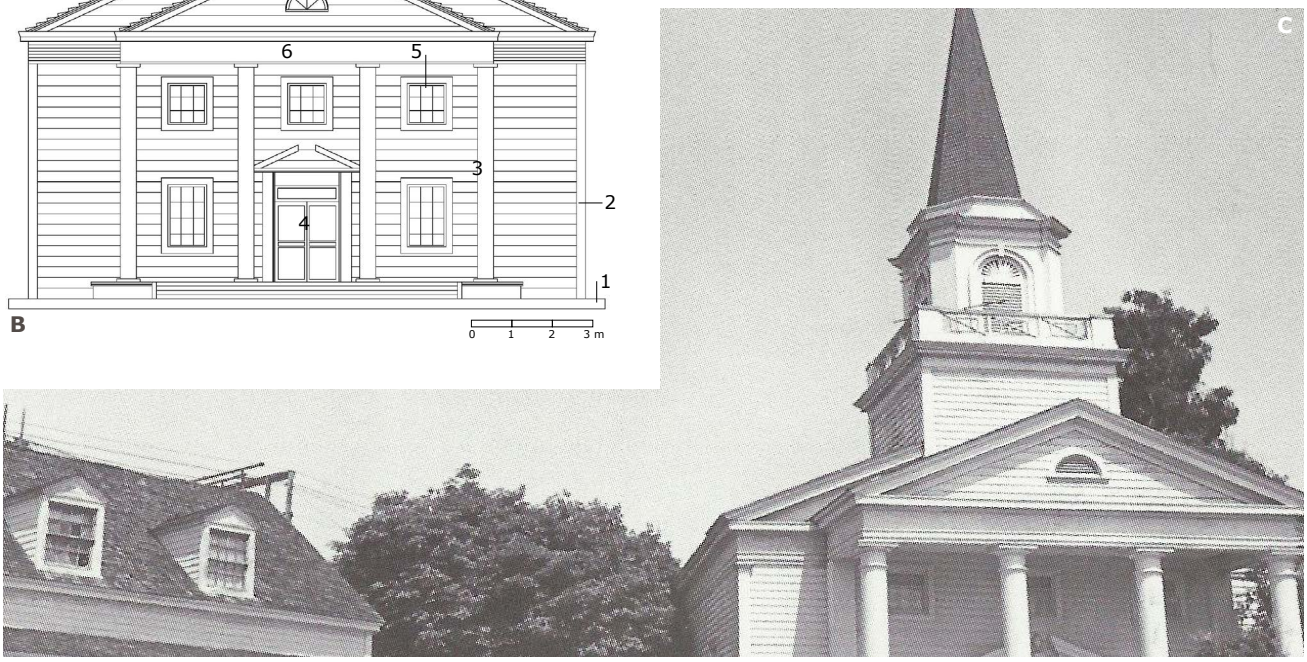
En 1975 un incendio destruyó parte de la calle, incluyendo las fachadas de la iglesia. Sin embargo para el rodaje de la última película *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club, Band*, en 1978, un elevado número de carpinteros y pintores reconstruyeron algunas fachadas para los rodajes pendientes.

Estas fachadas no siempre se reutilizaron para rodar escenas que recreaban una calle de Nueva Inglaterra, sino también representaron un pequeño pueblo de Florida, Indiana o Iowa, entre otros, e incluso se modificó para asemejarse al Nueva York de 1890. Fue uno de los sets mas populares con los que contaban los estudios.



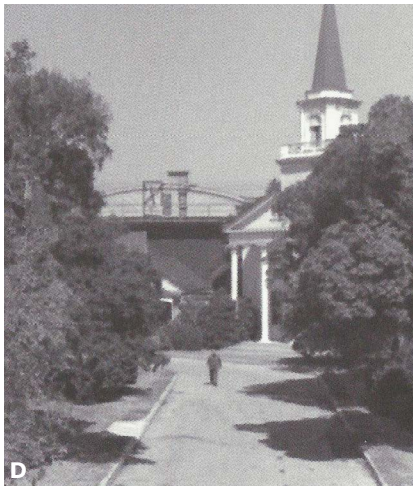


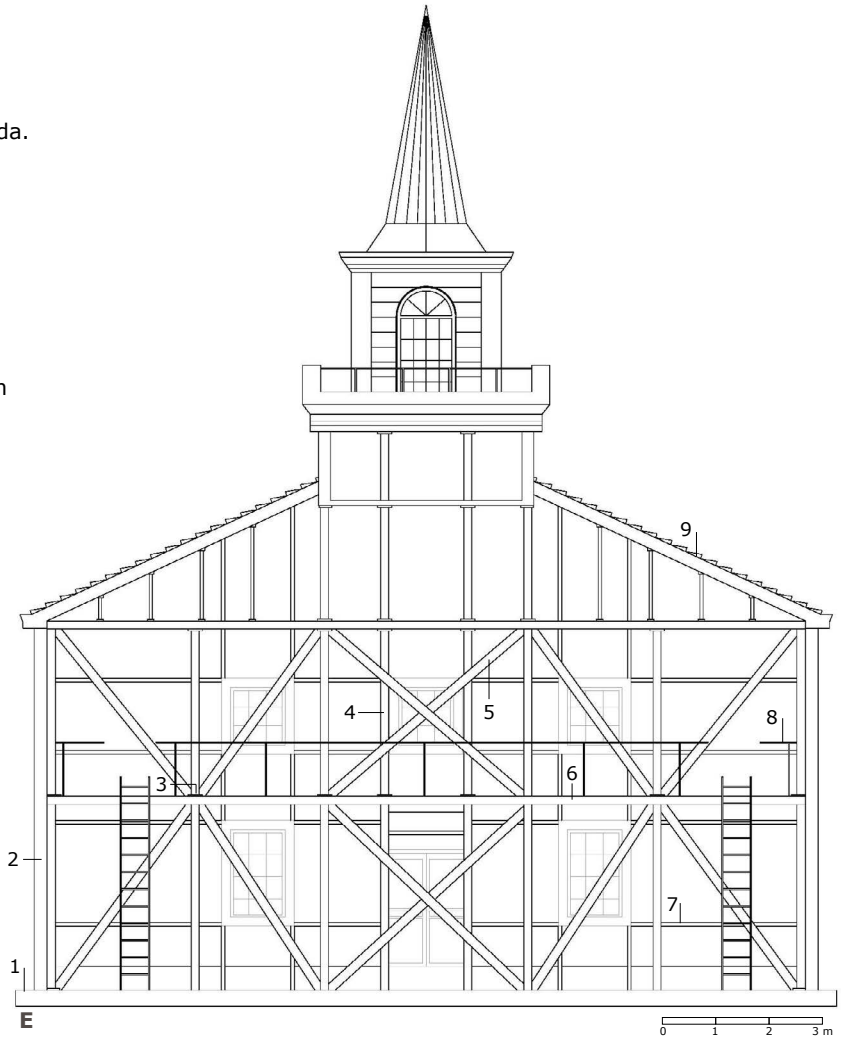
1. Base de madera maciza con aclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal y laterales de madera revestidos con láminas de madera pintada.
3. Columnas de tubo de cartón.
4. Puerta de madera maciza.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Frontón y entablamento de madera revestidos con láminas de madera pintada.
7. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
8. Aguja de madera con piezas de cartón piedra.



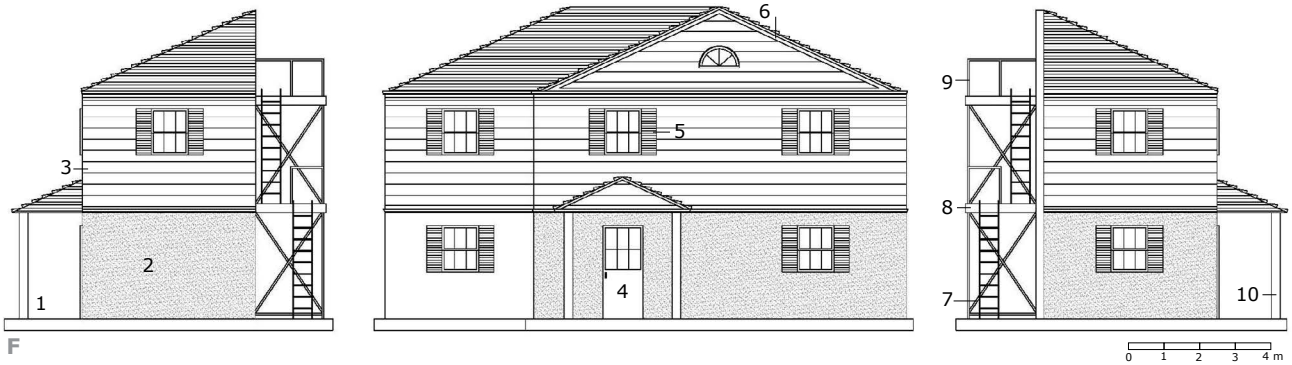
A. Vista panorámica de N*ew England Street*. **B**. Fachada frontal*. New England Street.* **C.** La iglesia de *New England Street* con la aguja restaurada, 1965.

1. Base de madera maciza con aclajes para la sujección de los paramentos.
2. Paramento frontal y laterales de madera revestidos con láminas de madera pintada.
3. Placa de asiento.
4. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos.
5. Arriostramientos de madera.
6. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
7. Costillas de madera para reforzar el paramento.
8. Barandilla de seguridad.
9. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.



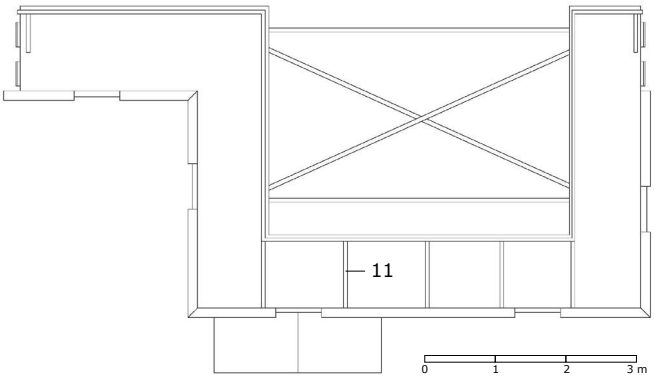


D. El actor Mickey Rooney paseando por el set *New England Street* en el año 1979. **E.** Fachada sección*. New England Street*, donde se puede apreciar la estructura de madera que sostenía la fachada.



F

1. Base de madera maciza con aclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento de madera con estuco y pintura.
3. Paramento frontal y laterales de madera revestidos con láminas de madera pintada.
4. Puerta de madera maciza pintada.
5. Ventanas de madera pintada con postigos y vidrios.
6. Cubierta de madera pintada.
7. Arriostramientos de madera.
8. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
9. Barandilla de seguridad.
10. Pilares de madera maciza.
11. Puntales-flecha de madera para la sujeción de los paramentos.

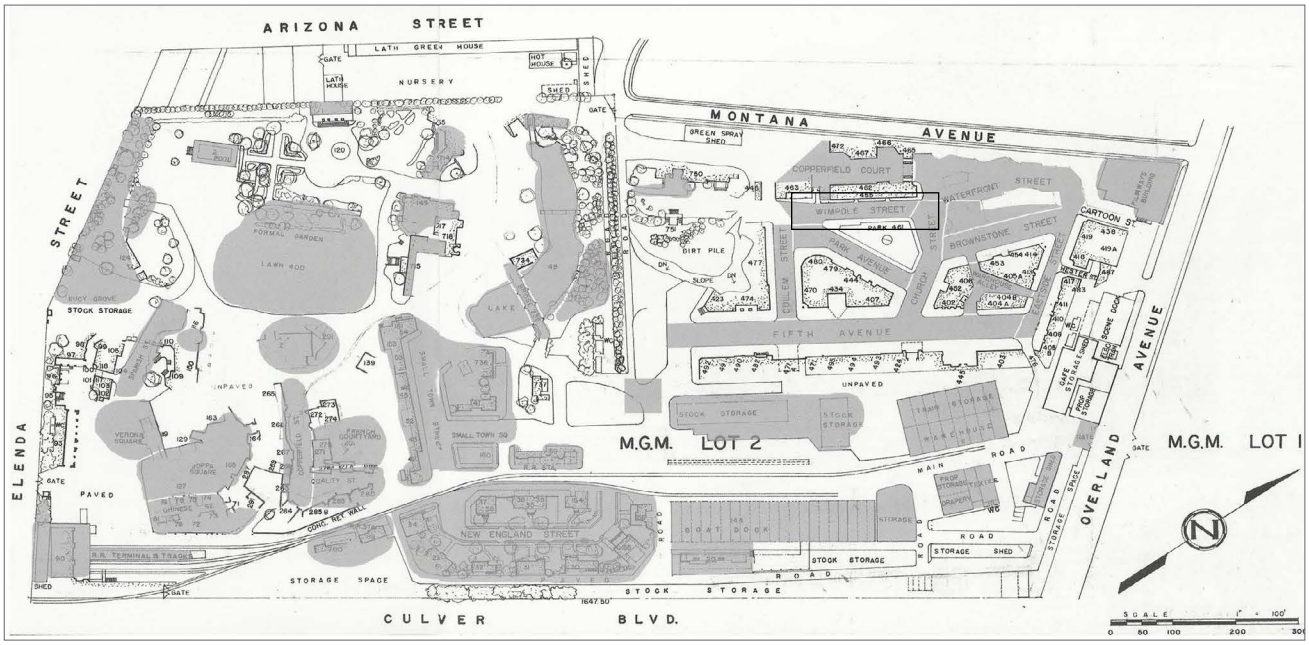


G

F. Fachada frontal/laterales/planta. *New England Street*. **G.** Las *viviendas* construidas en este set no contenian distribución interior. Fueron creadas para el rodaje de exteriores.

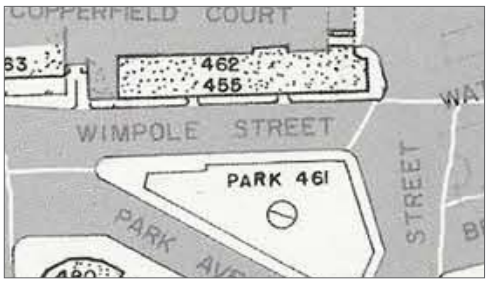
H. Esta fachada en particular es la que más se reutilizó, durante 22 años, de 1936 a 1958. **I.** Un desfile de niños en una de las calles del set para la película *Andy Hardy's Private Secretary* (1941). **J.** *New England Street* en 1944. La aguja de la capilla se eliminó de la iglesia, para que esta se transformara en un ayuntamiento para la película *Period of Adjustment* (1962).

WIMPOLE STREET



Denominación del set: *Wimpole Street*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1934
Diseñador: Cedric Gibbons y Randall Duell.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon una calle característica de cualquier ciudad norteamericana e inglesa.

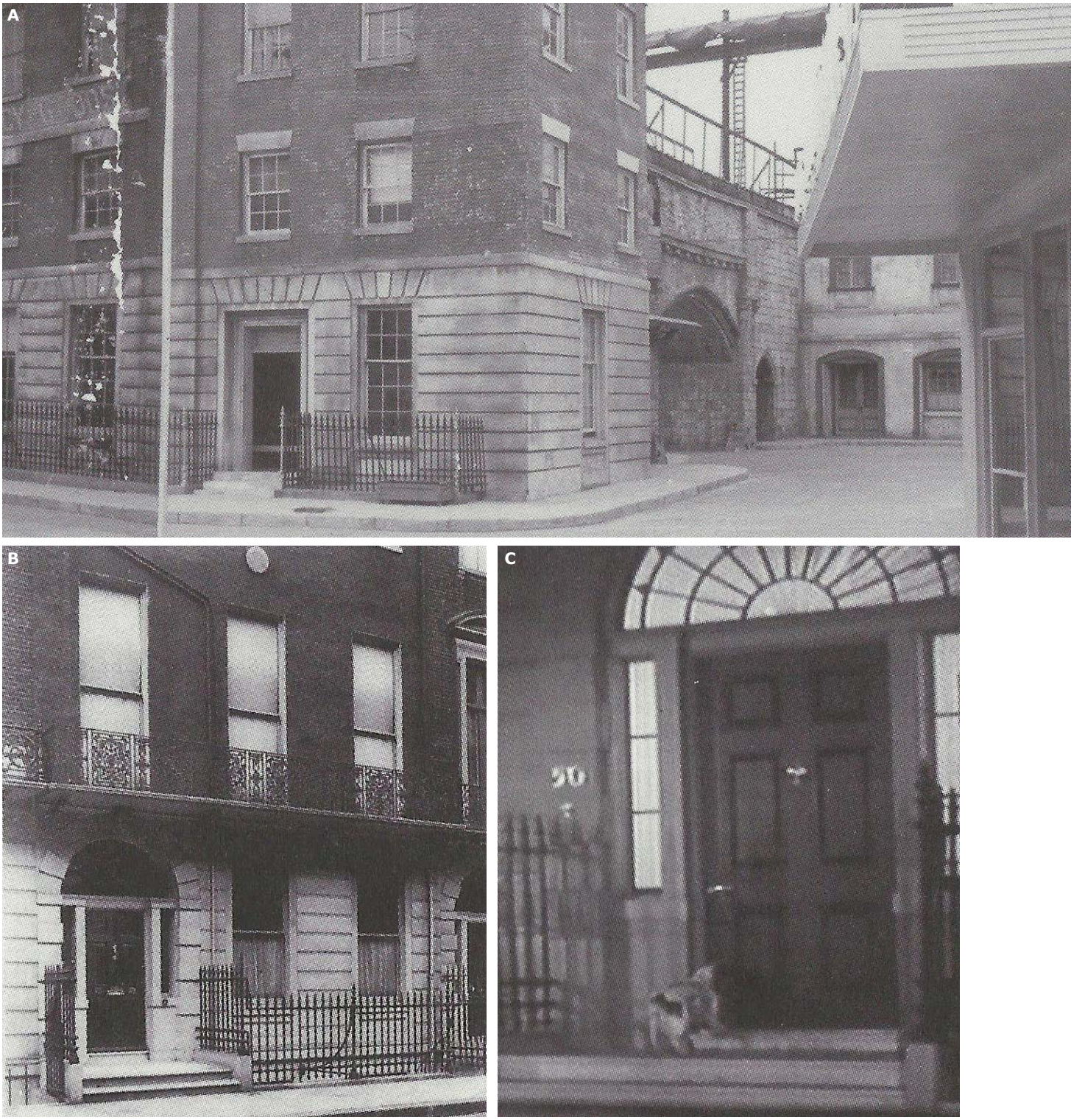


Nº de unidades: 2
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 26
Primera película: *The Barretts of Wimpole Street* (1934).
Última película: *The Maltese Bippy* (1969).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
Dr.Jekyll and Mr. Hyde (1941), como Londres en el s. XIX.
The White Cliffs of Dover (1944), como Inglaterra.
Gaslight (1944), como Londres en el siglo XIX.
Without Love (1945), como Washington D.C.
My Brother Talks to Horses (1947), como Baltimore.
The Belle of New York (1952), como Nueva York en 1890.
The Maltese Bippy (1969), localización sin especificar.

Este set se levantó única y exclusivamente para representar cualquier calle británica. Para ello se construyeron dos unidades de grandes dimensiones que simulaban los edificios de la auténtica calle *Wimpole* en Londres. A ella se trasladaron los directores artísticos para fotografiar y "copiar" cada uno de los detalles.

No siempre recreó una calle británica, con el fin de la Segunda Guerra Mundial, las relaciones entre Inglaterra y Estados Unidos mejoraron, por lo tanto los rodajes empezaron a trasladarse a los lugares reales en lugar de reproducirlos. Esto provocó que estas fachadas, para evitar que se quedaran en desuso, no solo representaran la calle británica, sino que, con los cámbios pertinentes cualquier calle de cualquier pais; Suiza, Nueva York o Baltimore, entre otros. Con la llegada de la televisión, *Metro-Goldwyn-Mayer* los alquiló a productoras de televisión para rodar telefilmes y spots publicitarios.

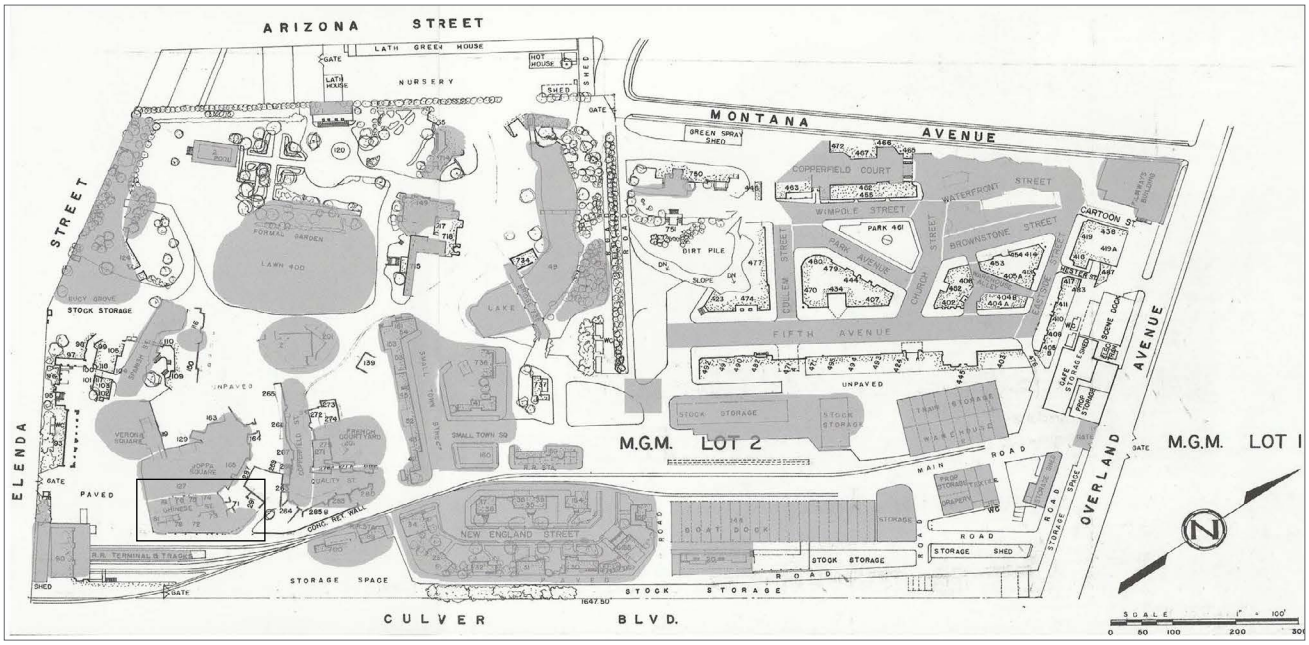


A. Vista de la esquina de *Wimpole Street* con *Copperfield Court.* **B.** Fotografia tomada del acceso de una de los bloques de viviendas de la auténtica *Wimpole Street* en Londres. **C.** El mismo acceso se recreó para el bloque de viviendas en el filme *The Barretts of Wimpole Street* (1934).

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Paramento frontal y lateral de madera con láminas de cartón piedra imitando el mármol.
5. Paramento frontal de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
8. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.

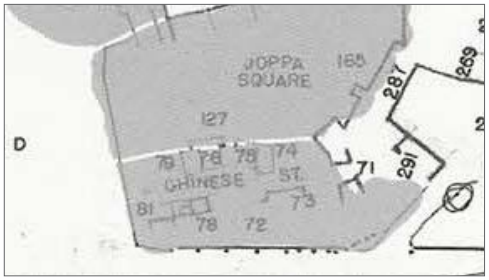
D. Fachada frontal/lateral*. Wimpole Street*. **E.** Vista de *Wimpole Street*. El segundo de los bloques, al final de la calle, jamás fue utilizado para el rodaje de alguna película.

CHINESE STREET



Denominación de set: *Chinese Street*

Ubicación: *backot* 2
Año de construcción: 1935
Diseñador: William Ferrari y Frederic Hope.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon un barrio comercial chino del siglo XVIII.



Nº de unidades: 8
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 21
Primera película: *China Seas* (1935).
Última película: *Harum Scarum* (1965).

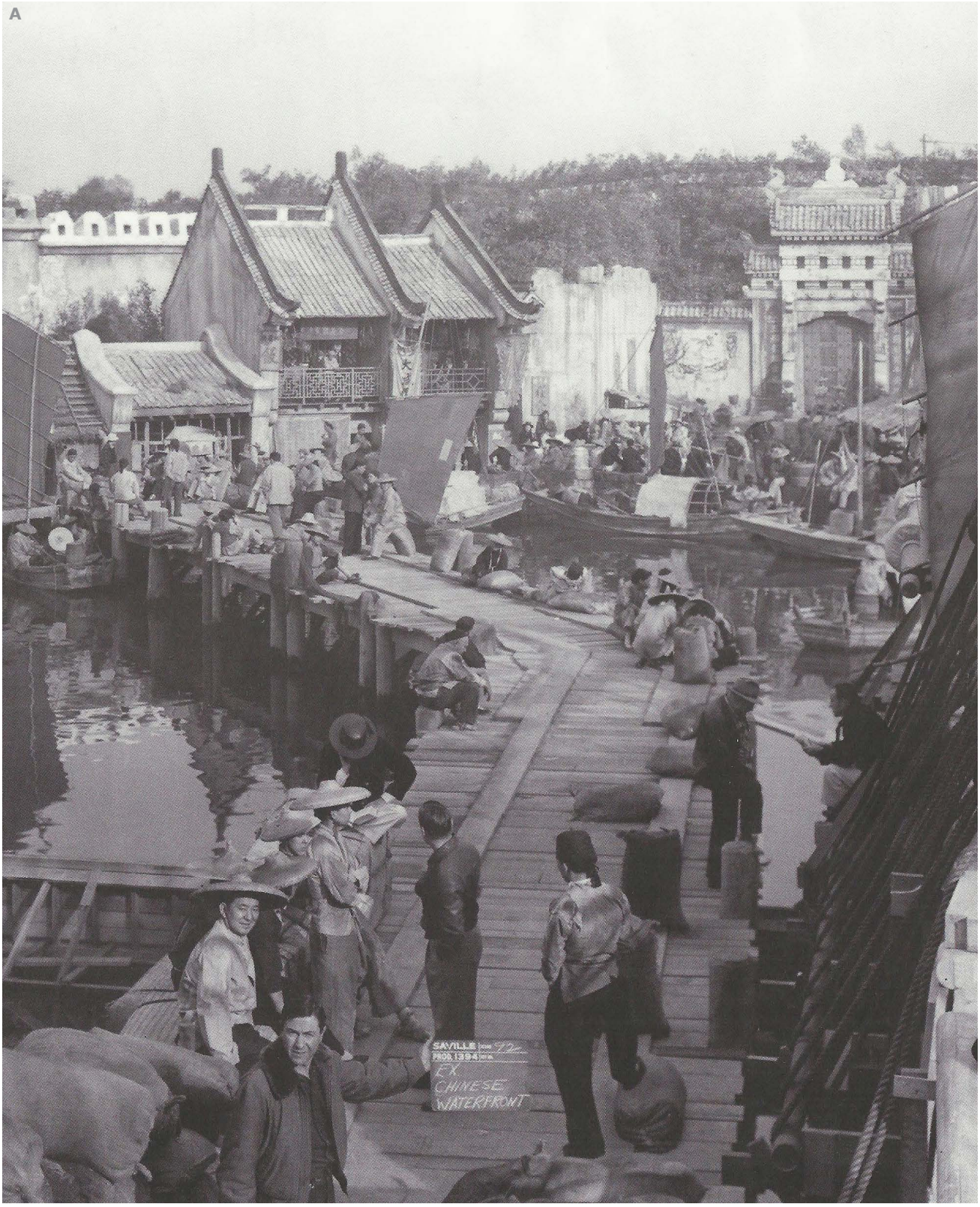
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Thirty Seconds Over Tokyo (1944), como Japón.
This Man's Navy (1945), como una población del sur de Asia.
*Green Dolphin Street (*1947), como China.
The Pirate (1948), como una colonia del Caribe.
Rogue's March (1953), como Bombay.
Valley of the Kings (1954), como El Cairo.
Jupiter's Darling (1955), como Roma en el siglo V.

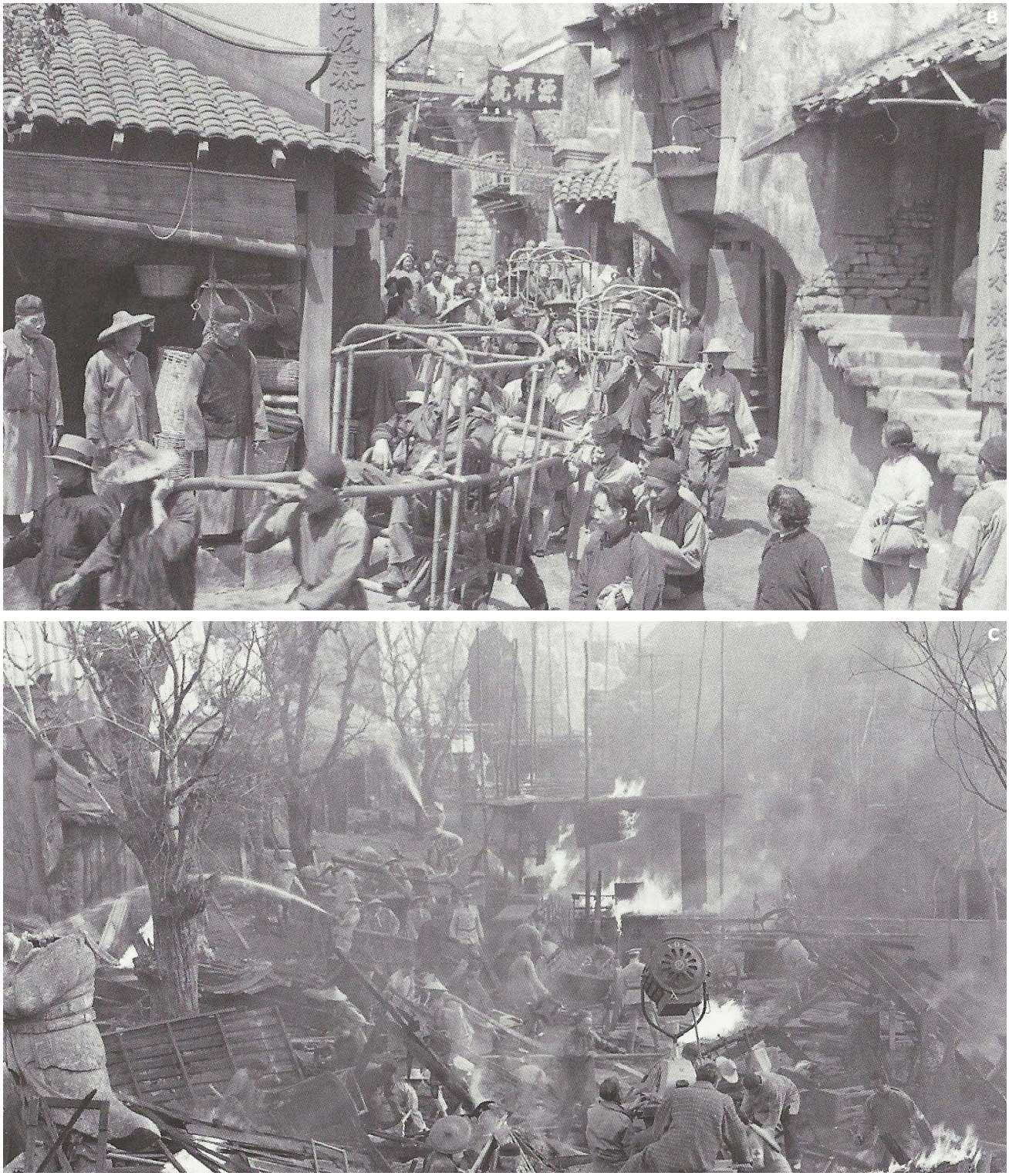
Este conjunto de fachadas no solo representó China, sino otras localizaciones exóticas como Japón, Bombay, El Cairo o Egipto, incluso Roma en el siglo V.

Los diseñadores de estas fachadas no estuvieron nunca en ninguno de los paises que recrearon. Utilizaron para su diseño las fotografías de viaje que donaron los miles de turistas que estuvieron en esos paises y que fueron convocados en los estudios *Metro-Goldwyn-Mayer.*

Para la película *Green Dolphin Street* (1947) se construyó un pequeño lago que sumulaba un puerto, y una sección de la gran muralla china. Gran parte del set fue destruido para algunas escenas de guerra de la película *Dragon Seed* (1944). Apenas se reconstruyó después. El resto de producciones, la gran mayoria series de TV, se rodaron con las pocas fachadas que resistieron. Tras el último rodaje se conviertieron en auténticas ruinas.

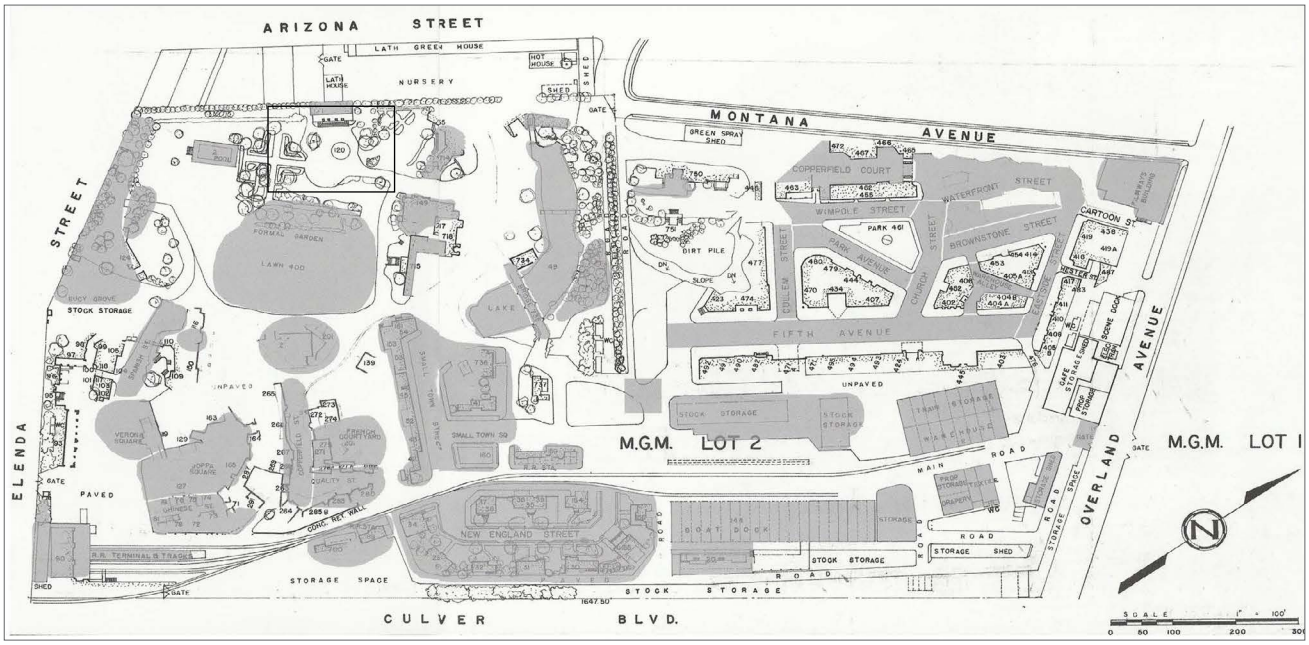
A





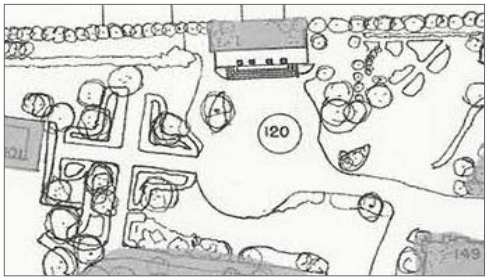
A. La construcción de un embarcadero y una sección de la gran muralla china para la película *Green Dolphin Street* (1947). **B.** En este set llegaron a trabajar 600 extras en las escenas de *Thirty seconds over Tokyo* (1944). **C.** La destrucción del set para la película *Dragon Seed* (1944).

SOUTHERN MANSION



Denominación del set: *Southern Mansion*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1935
Diseñador: Cedric Gibbons y Lyle Wheeler.
Descripción: set compuesto por una sola unidad que recreó una mansión sureña de los EEUU durante la Guerra de Secesión.



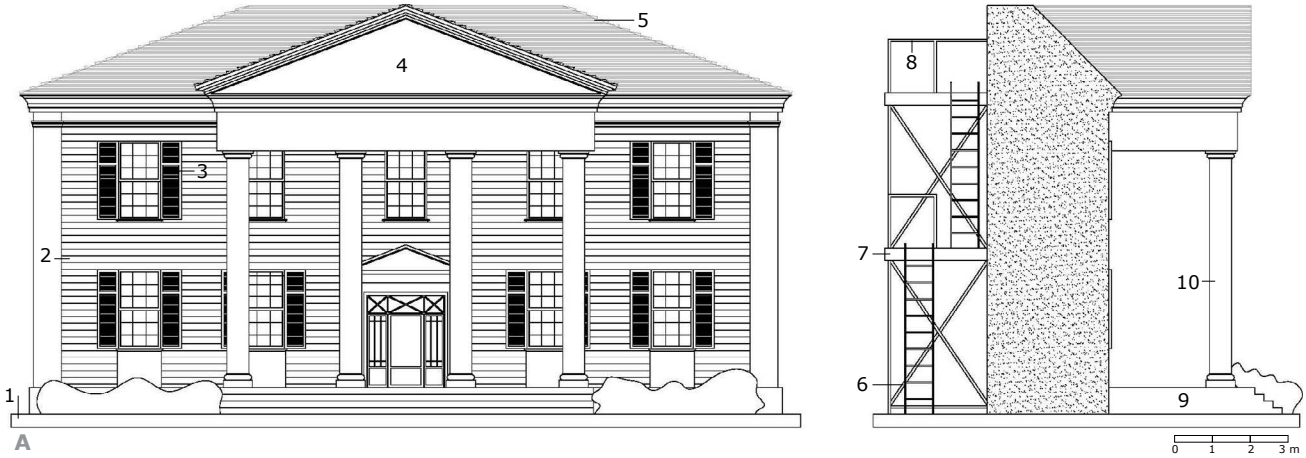
Nº de unidades: 1
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportada con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco, escayola, cartón piedra y vidrio.
Nº de películas rodadas: 50
Primera película: *The Toy Wife* (1938).
Última película: *The Spy with My Face* (1965).

Algunas película en las que se reutilizaron:
Man-Proof (1938), localización sin especificar.
The Human Comedy (1943), como la residencia de la familia Ithaca.
Undercurrent (1946), como la residencia del presidente de los EEUU.
Advance to the Rear (1964), como el cuartel general de los estados confederados durante la Guerra de Secesión.
Joy in the Morning (1965), localización sin especificar.

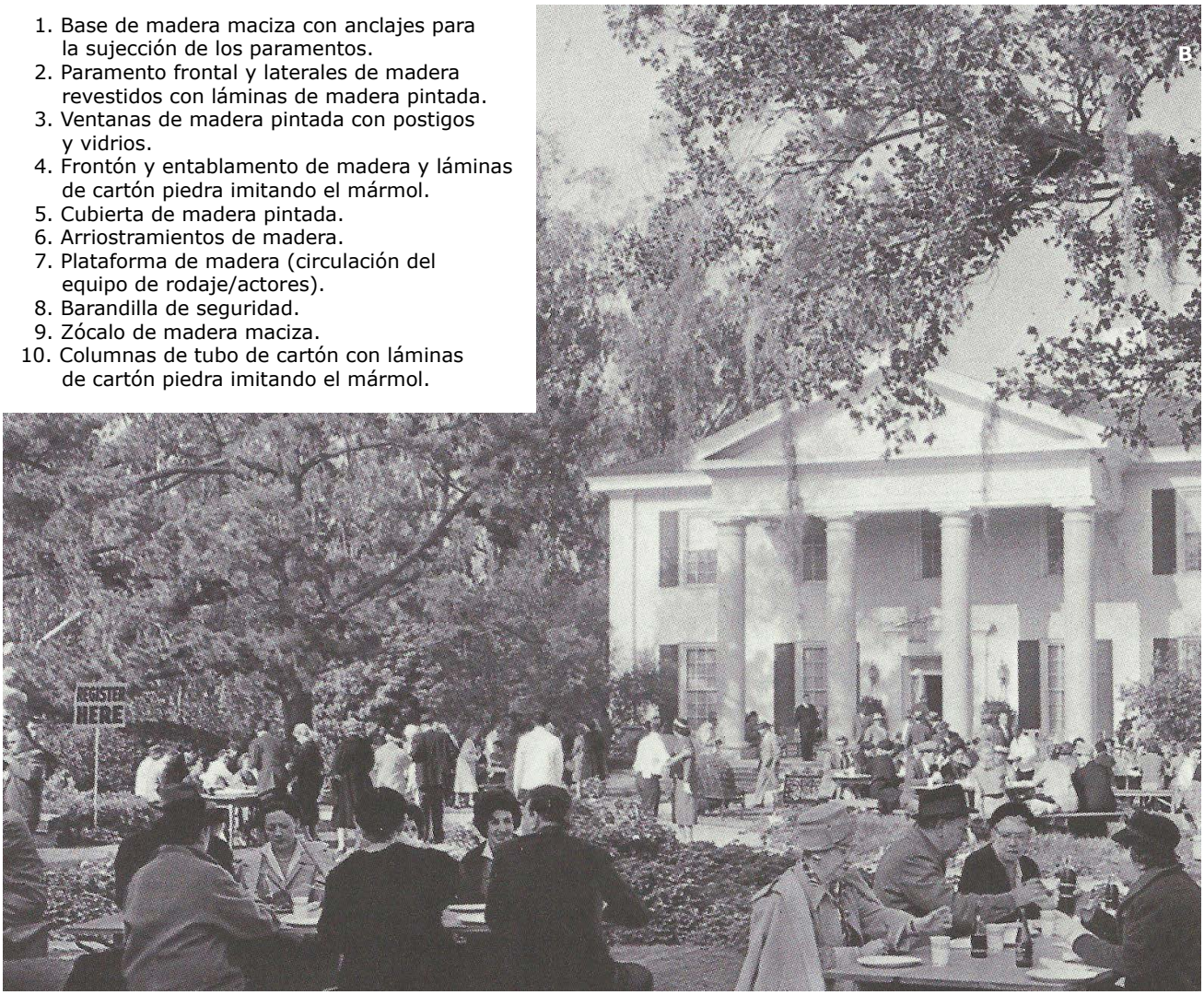
Metro-Goldwyn-Mayer tardó dos meses en la construcción de este conjunto de fachadas. Estas sufrian continuas caidas, debido a su peso. Los estudios barajaron la idea de construirlas con materiales permantentes, pero Cedric Gibbons desestimó la idea ya que la parcela que ocupaba estaba prevista para otro set.

Esta *vivienda* siempre se confundió con la de la película *Lo que el viento se llevó* (1939). Realmente se construyeron a la vez, muy cerca la una de la otra. Se podía haber aprovechado este último set para otras producciones del mismo género, pero fue tal el interés despertado por la Guerra de Secesion, que la *Metro-Goldwyn-Mayer* no tuvo más remedio que construir *Southern Mansion* para simultanear los rodajes.

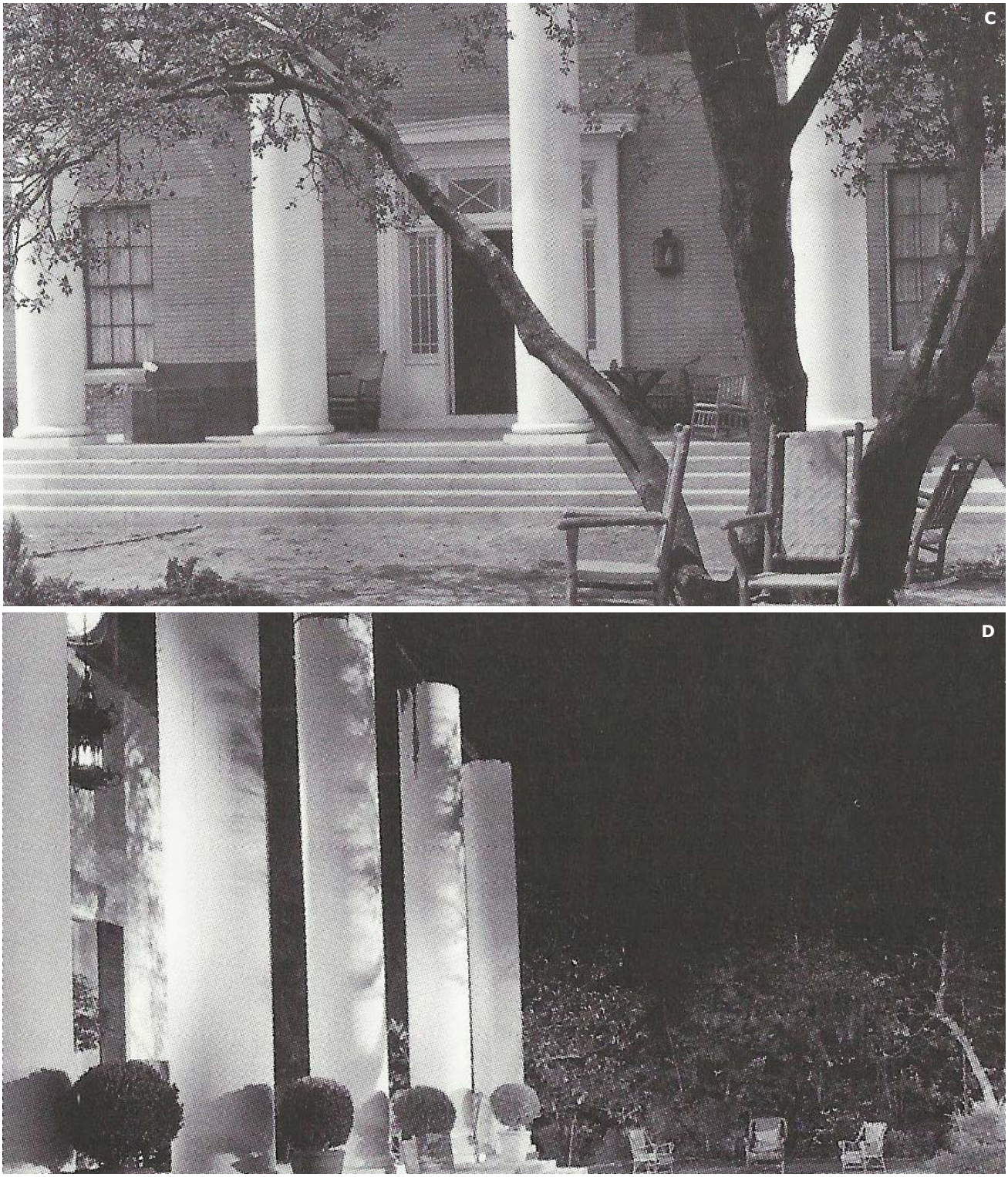
El set *Southern Mansion* se utilizó tres años despues de su construcción. En 1980, ambos conjuntos de fachadas fueron demolidos.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujección de los paramentos.
2. Paramento frontal y laterales de madera revestidos con láminas de madera pintada.
3. Ventanas de madera pintada con postigos y vidrios.
4. Frontón y entablamento de madera y láminas de cartón piedra imitando el mármol.
5. Cubierta de madera pintada.
6. Arriostramientos de madera.
7. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
8. Barandilla de seguridad.
9. Zócalo de madera maciza.
10. Columnas de tubo de cartón con láminas de cartón piedra imitando el mármol.

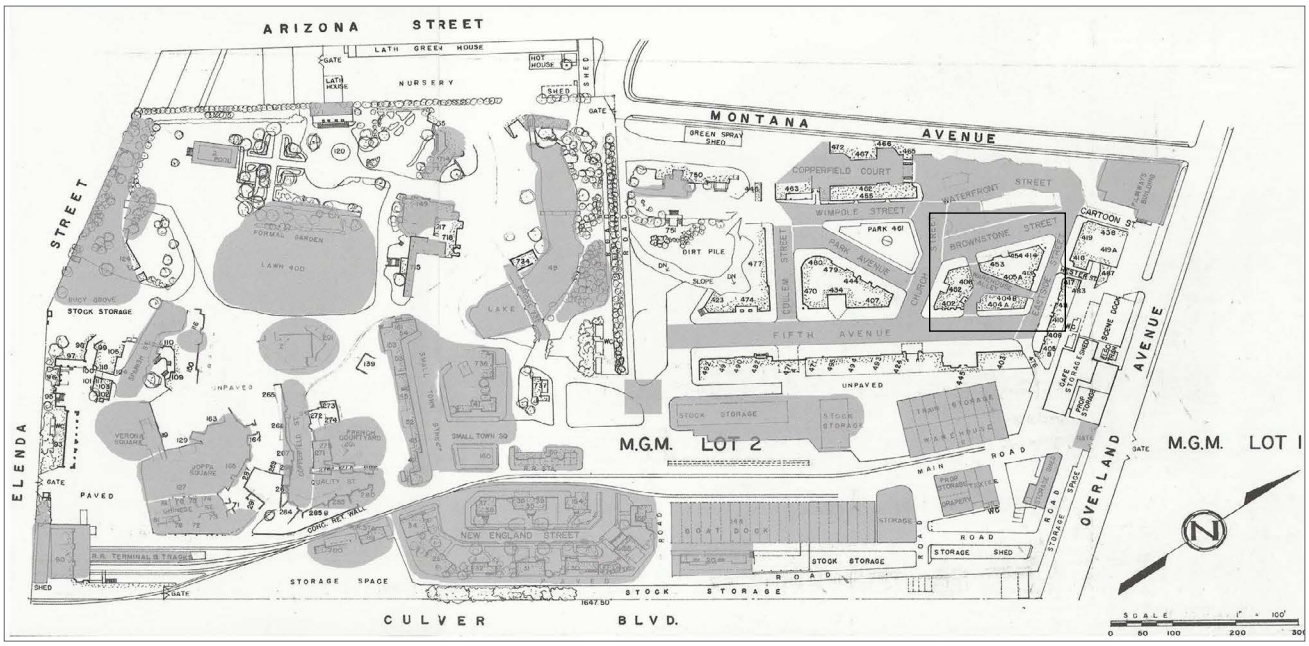


A. Fachada frontal/lateral. *Southern Mansion*. **B**. La mansión sureña en el filme *Ada* (1961), donde se tuvieron que plantar un elevado número de árboles.



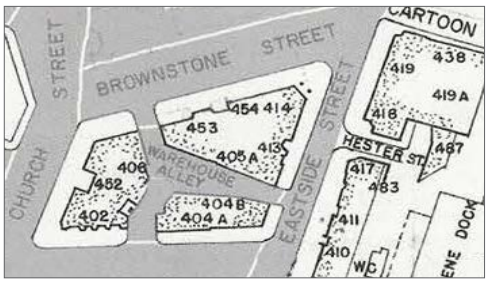
C. La mansión sureña en la película R*eckless* (1935). Las tablas de madera de la fachada fueran sustituidas por finas láminas de cartón piedra para simular el ladrillo. **D.** Desde este ángulo se aprecian las columnas resueltas con tubos de cartón revestidas de láminas de cartón piedra para las primeras películas, 1935.

NEW YORK STREETS #1



Denominación del set: *New York Streets #1*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1935
Diseñador: Cedric Gibbons y Edward Carfagno.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon las calles de cualquier gran ciudad norteamericana.

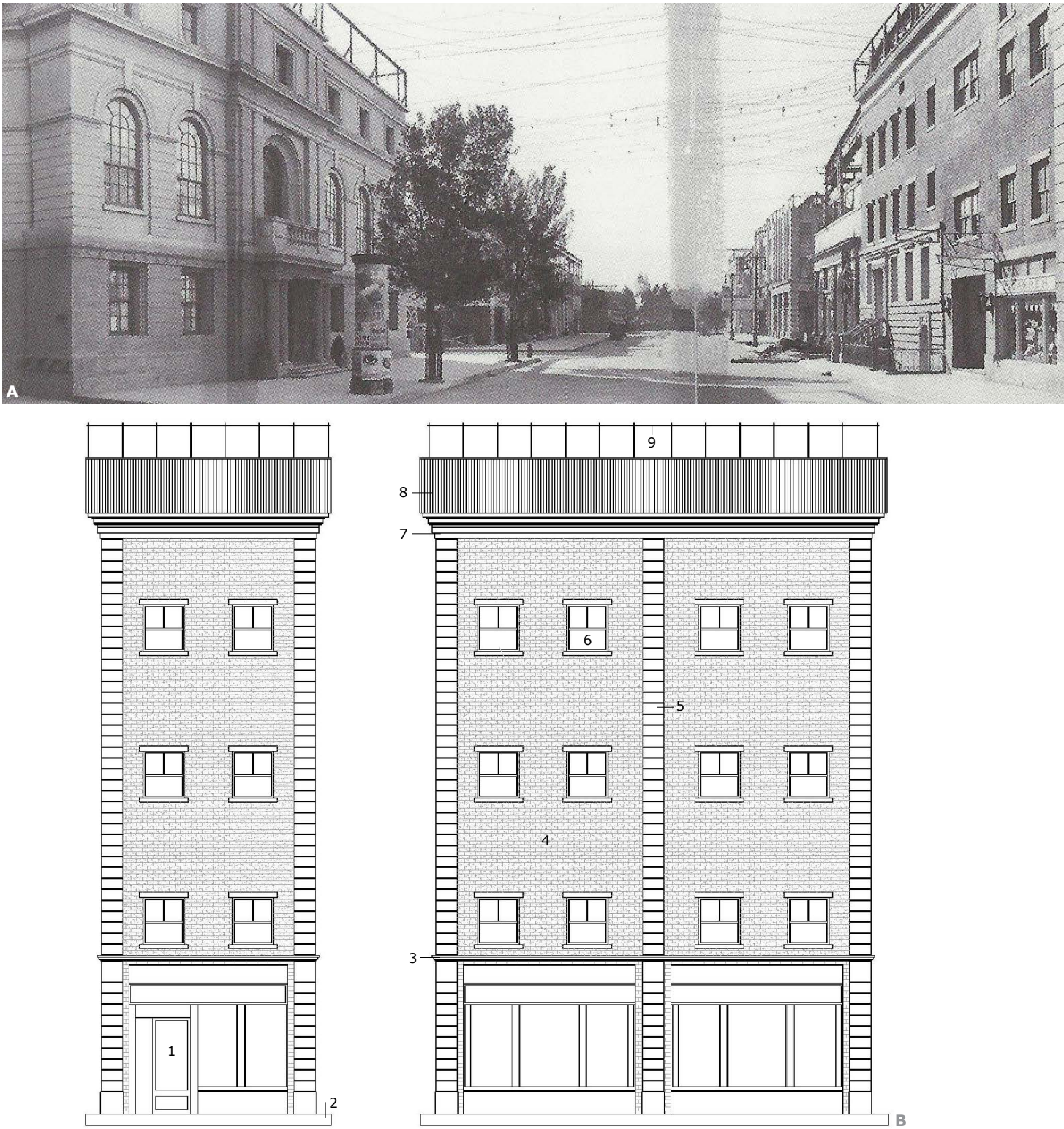


Nº de unidades: 17
Estructura: dos fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 122
Primera película: *The Devil is a Sissy* (1936).
Última película: *Buck Rogers in the 25th Century* (1979).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
The Secret of Dr. Kildare (1939), como Nueva York.
The Picture of Dorian Gray (1945), como Londres.
Between Two Women (1945), localización sin especificar.
High Wall (1947), como una gran ciudad sin identificar.
The Unfinished Dance (1947), localización sin especificar.
The Yellow Cab Man (1950), como Los Ángeles.
The Subterraneans (1960), como San Francisco.
The Ultimate Warrior (1975), *como una ciudad futurista.*

El set, compuesto por tres calles (*Brownstone Street, Eastside Street y Warehouse Alley*) a pesar de llamarte *New Yok Streets,* no siempre representaba una ciudad americana como Chicago, San Francisco o Los Ángeles, sino que en alguna ocasión llegó a recrear ciudades como Moscú, Londres o Bombay.

En este primer proyecto, casi todas las fachadas recrearon edificios de cuatro alturas. Todas estaban conectadas, a través de las cubiertas, por una red de tuberías para las secuencias de lluvia y además disponían de lonas negras permanentes para simular la oscuridad. Este sistema se utilizó por primera vez en la película *Wife vs. Secretary* (1936). La rehabilitación de cada uno de estas fachadas era constante debido al desgaste provocado por los muchos rodajes. A finales de los setenta los estudios alquilaban estas calles a discográficas para rodar los videoclips de artistas como Bob Dylan o David Bowie.



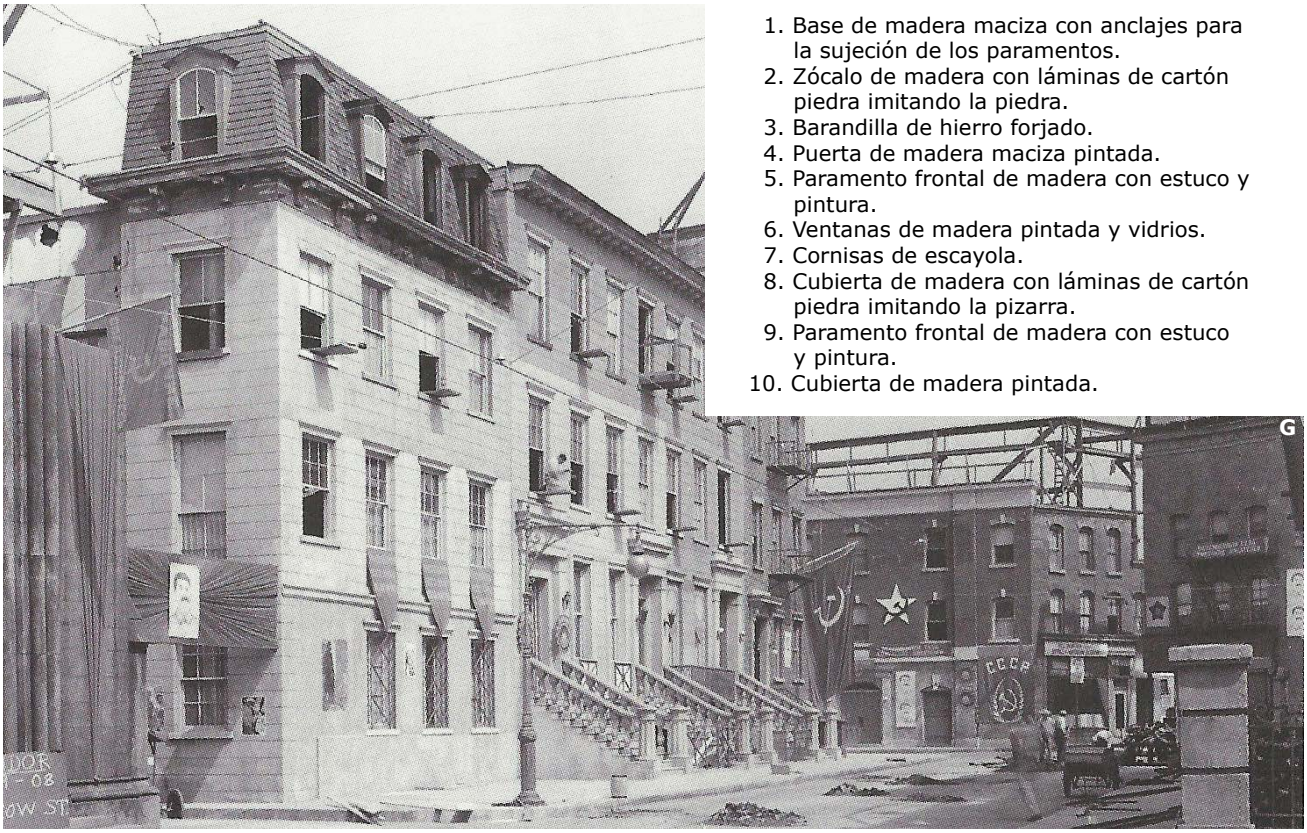
A. Vista panorámica de *Eastside Street* (derecha) y *Fifth Avenue* (izquierda) en 1944. **B.** Fachada frontal/ lateral. *Eastside Street.*

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
3. Cornisa de escayola.
4. Paramento frontal y lateral con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
5. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Cornisa de escayola.
8. Cubierta de madera pintada.
9. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.

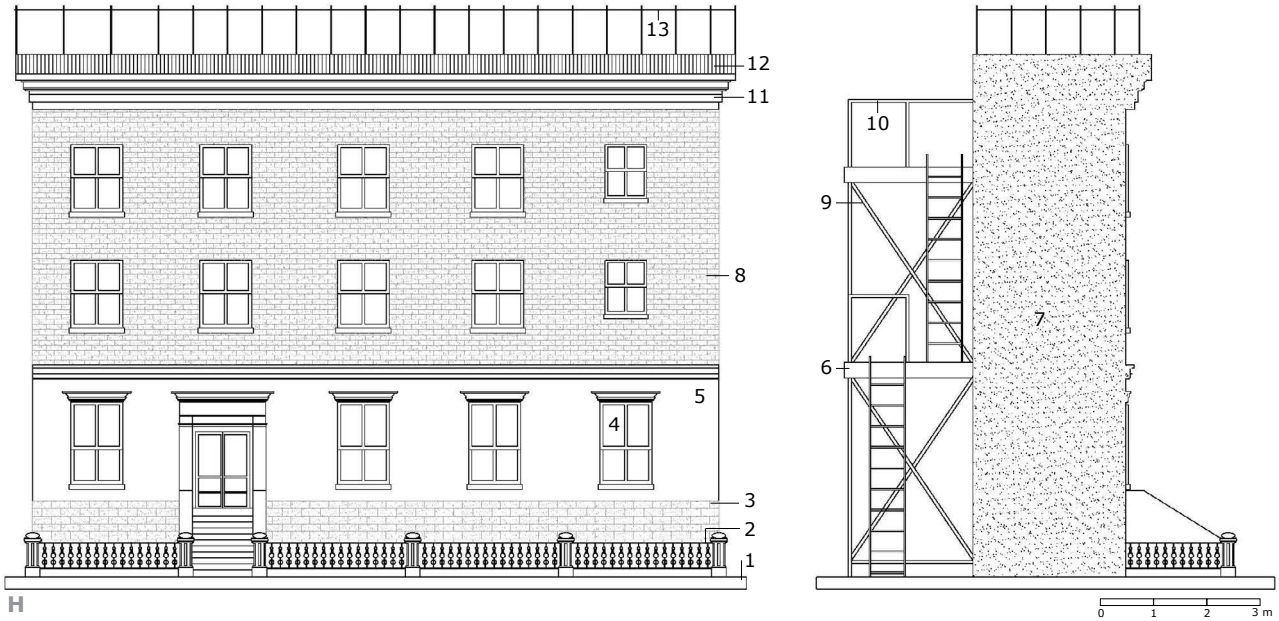
0 1 2 3 m

C. *Brownstone Street* en el filme *Somebody Up There Likes Me* (1956) con Paul Newman y Pier Angeli. **D.** En *Brownstone Street* se localizaba el cuartel general de los agentes en en *The Man from U.N.C.L.E.* (1964-1968). **E.** *Warehouse Alley fue* el escenario idóneo para *Soylent Green* (1973) con Charlton Heston.

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Barandilla de hierro forjado.
4. Puerta de madera maciza pintada.
5. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Cornisas de escayola.
8. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
9. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
10. Cubierta de madera pintada.



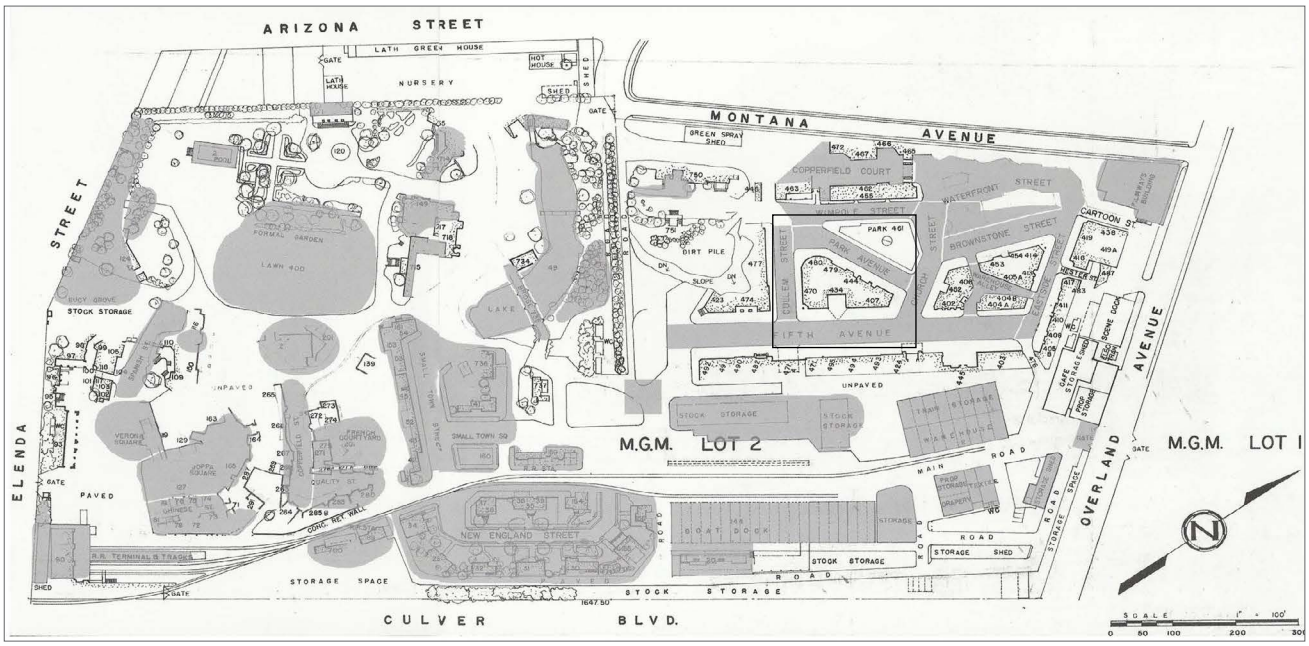
F. Fachada frontal. *Brownstone Street*. **G.** *Brownstone Street* recreando una calle de Moscú en la película *Comrade X* (1940). Se aprecian los símbolos soviéticos en las fachadas.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
4. Ventanas de madera pintada y vidrios.
5. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
6. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
7. Paramento lateral con estuco y pintura.
8. Paramento frontal con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
9. Arriostramientos de madera.
10. Barandilla de seguridad.
11. Cornisa de escayola.
12. Cubierta de madera pintada.
13. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.

H. Fachada frontal/lateral. *Warehouse Alley*. **I.** *Eastside Street* en la película *Boys Town* (1938).

NEW YORK STREETS #2



Denominación del set: *New York Streets #2*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1936
Diseñador: Cedric Gibbons y Edward Carfagno.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon las calles de cualquier gran ciudad norteamericana.

Nº de unidades: 21
Estructura-unidad: dos fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 63
Primera película: *Wife vs. Secretary* (1936).
Última película: *Wild Rovers* (1971).

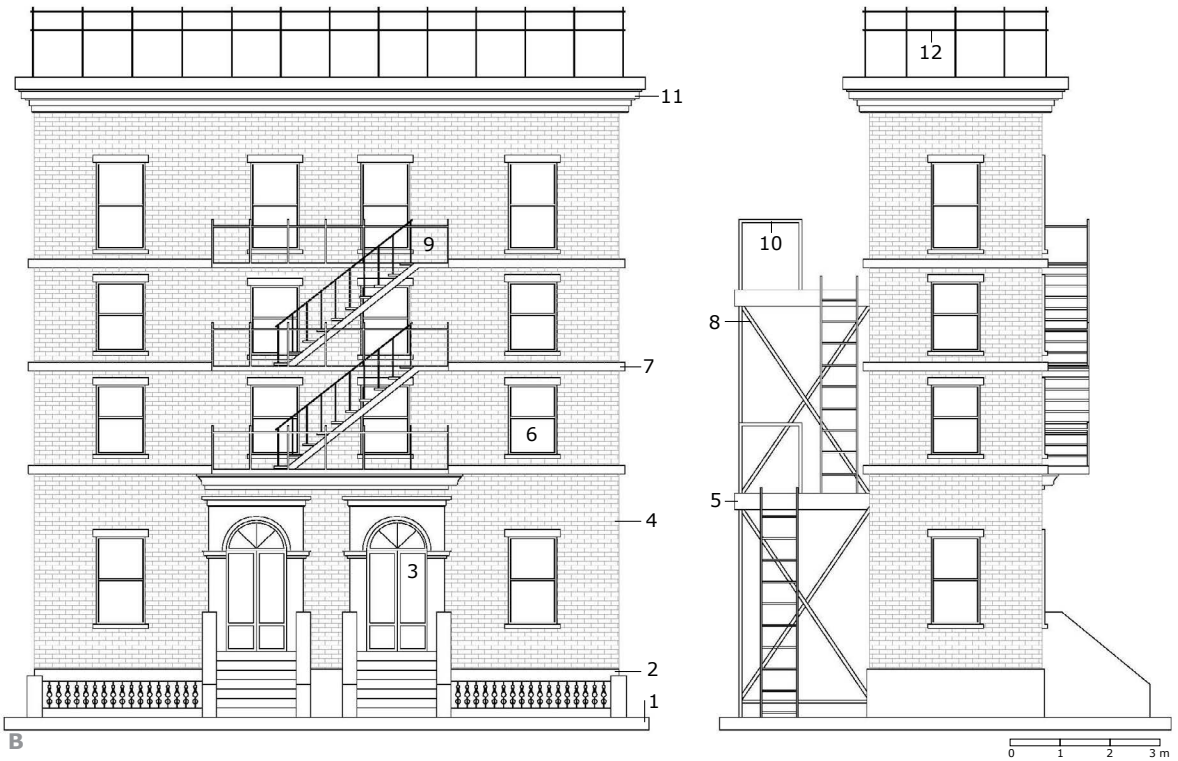
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Double Wedding (1937), como Los Angeles.
The Shopworn Angel (1938), como Nueva York.
Ninotchka (1939), como Moscú.
The Seventh Cross (1944), como Berlín en la 2ª GM.
Week-End at the Waldorf (1945), como New York.
All the Fine Young Cannibals (1960), como Pine Alley, Texas.
Wild Rovers (1971), localización sin especificar.

Un año después de la construcción del primer set de *New York Streets #1*, finalizaron las obras de construcción del 2º proyecto. Estaba compuesto por otras tres calles, *Fifth Street, Cullem Street* y *Park Avenue*, y tal y como sucedió con el primero, no siempre representaba una ciudad americana. Llegó incluso a recrear la ciudad de Berlín en plena Segunda Guerra Mundial.

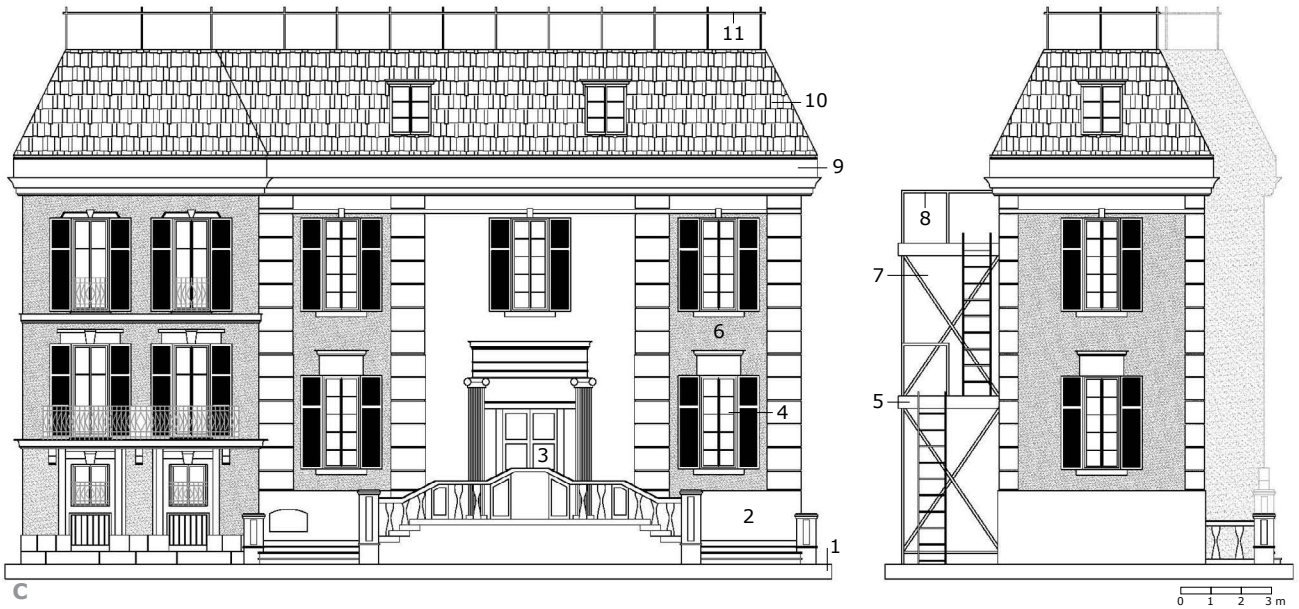
Los edificios disponían de una planta más de altura, y también contaban con la red de tuberias para la lluvia y la lona negra para generar sombras y oscuridad. Las calles de este 2º proyecto, más anchas y largas, ocupaban una extensión de cerca de tres hectáreas, más del doble que el primero.

En este set no se rodaron tantas películas, por lo tanto, las tareas de rehabilitación no eran tan frecuentes. Los *edificios* se conservaron en muy buenas condiciones hasta finales de los años sesenta.

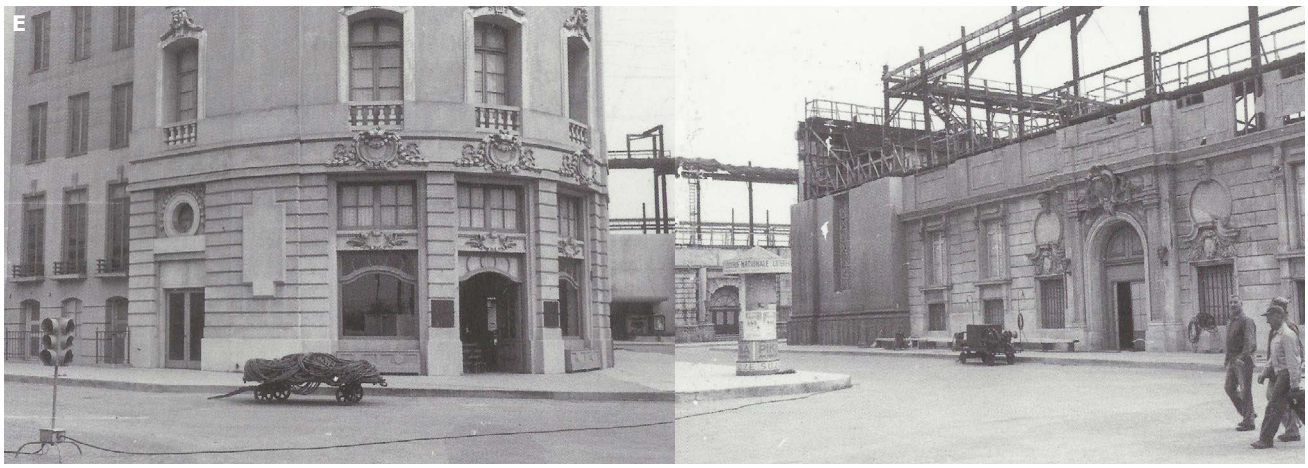
1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Paramento frontal y lateral de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
5. Plataformas de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
6. Ventanas de madera pintada y vídrios.
7. Láminas de estuco imitando el mármol.
8. Arriostramientos de madera.
9. Escaleras de hierro forjado.
10. Barandilla de seguridad.
11. Cornisa de escayola.
12. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.



A. *Cullem Street* en el filme *The Yellow Cab Man* (1950). **B.** Fachada frontal/lateral. *New York Streets #2*.

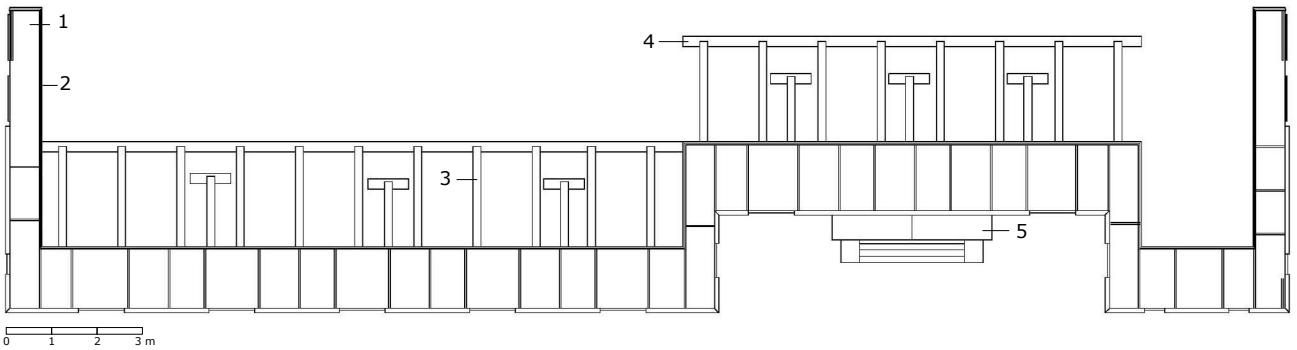


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Ventanas de madera pintada con postigos y vidrios.
5. Plataformas de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
6. Paramento frontal/lateral de madera con estuco y pintura.
7. Arriostramientos de madera.
8. Barandilla de seguridad.
9. Cornisa de escayola.
10. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
11. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.

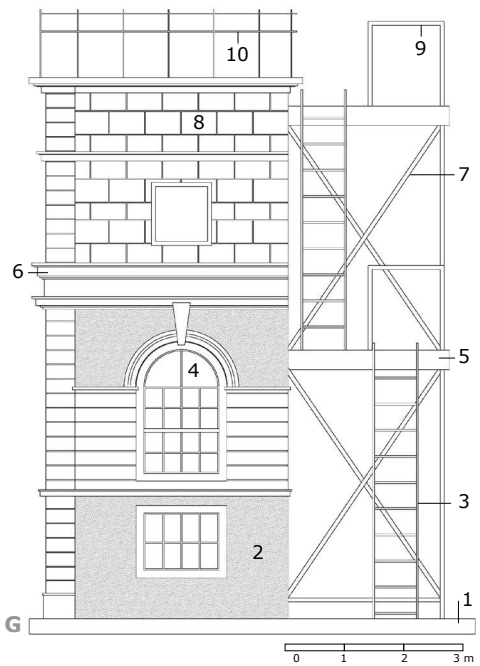


C. Fachada frontal/lateral. *Cullem Street*. **D.** En *Cullem Street se* localizaba este *False Front* se que empleó para *That Forsyte Woman* (1949). **E.** La intersección entre *Cullem Street* y *Park Avenue* en 1959.

F



1. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
2. Barandilla de seguridad.
3. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos.
4. Placa de asiento.
5. Frontón y entablamento de madera y láminas de cartón piedra imitando el mármol.

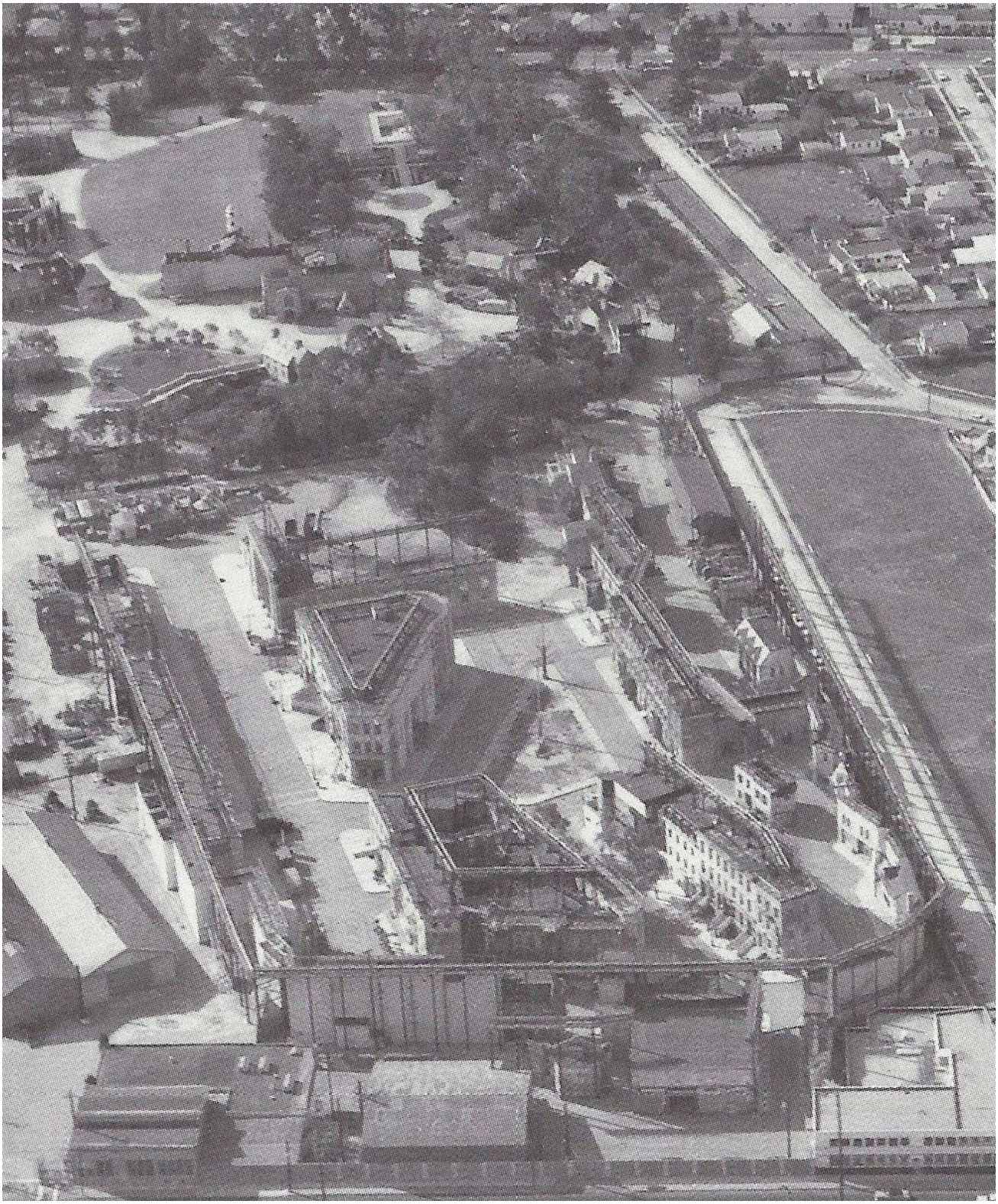


G

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
3. Escalera de acceso.
4. Ventanas de madera pintada y vidrios.
5. Plataformas de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
6. Cornisa de escayola.
7. Arriostramientos de madera.
8. Paramento frontal y laterales con láminas de cartón piedra imitado la piedra.
9. Barandilla de seguridad.
10. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.

F. Fachada frontal / Planta. *Fifth Street*. **G.** Fachada lateral. *Fifth Street*.

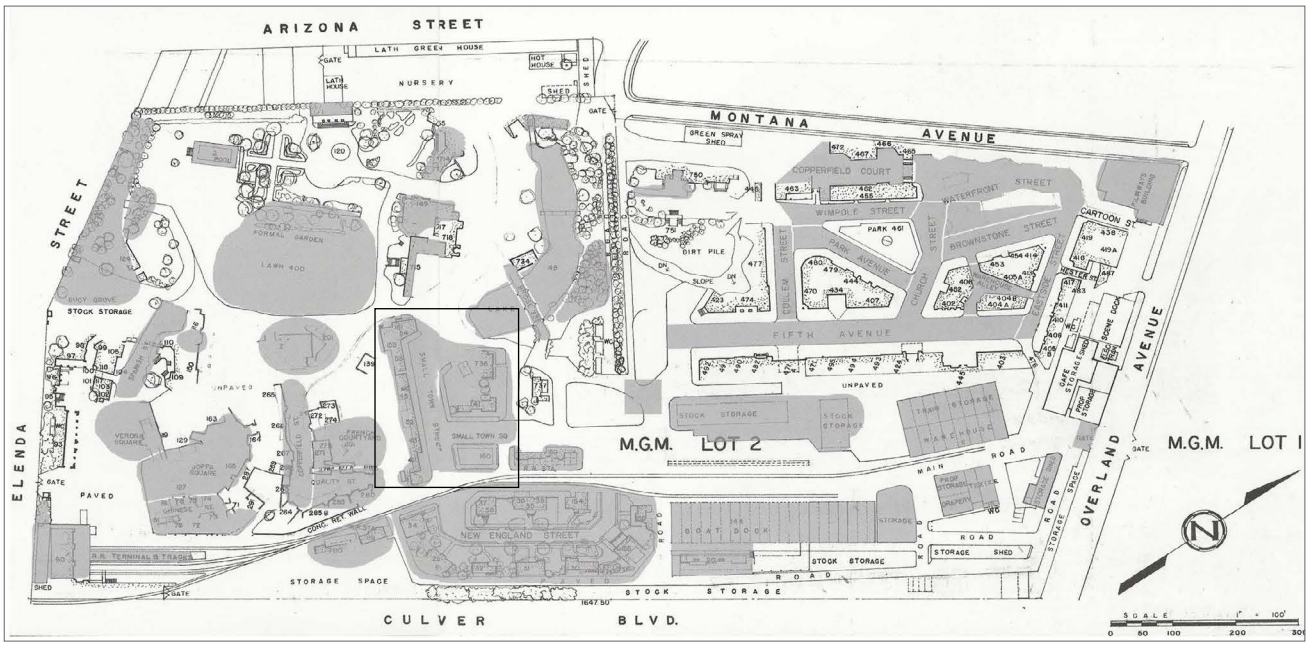
H. Vista de *Fifth Avenue* sin complementos (árboles, bancos,...) en 1963. **I.** En 1975, el set estaba en muy malas condiciones pero no impidió que el actor Yul Brynner protagonizara *The Ultimate Warrior*. **J.** Los últimos restos de *Fifth Avenue* antes de su demolición en 1981.



Vista aérea del set *New York Streets* en 1950.

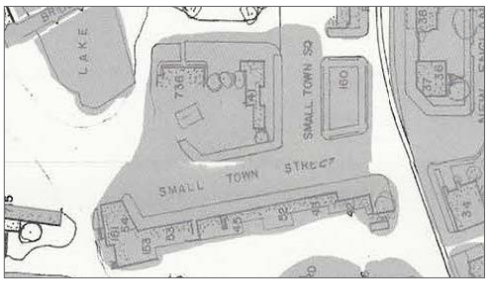
Gene Kelly sobre la farola más famosa de *Eastside Street* en la película *Cantando bajo la lluvia* (1952).

SMALL TOWN SQUARE



Denominación del set: *Small Town Square*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1936
Diseñador: George W. Davis y Richard Day.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon un plaza y una calle característica de cualquier ciudad.



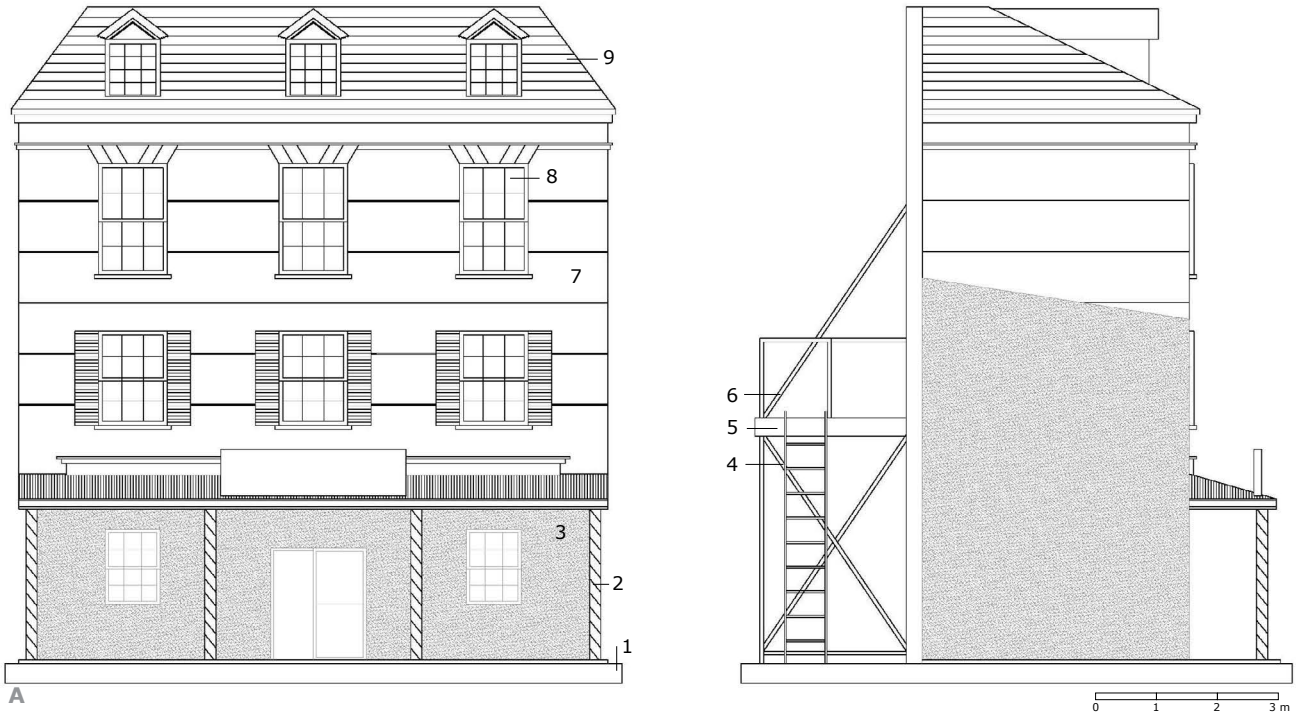
Nº de unidades: 11
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportada con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco, escayola, cartón piedra y vidrio.
Nº de películas rodadas: 86
Primera película: *Fury* (1936).
Última película: *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1978).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
The Human Comedy (1943), como el pueblo de Ithaca, California.
Summer Holiday (1948), como el pueblo de Danville, Connecticut.
In the Good Old Summertime (1949), como la ciudad de Chicago.
The Actress (1953), como el pueblo de Wallacestone.

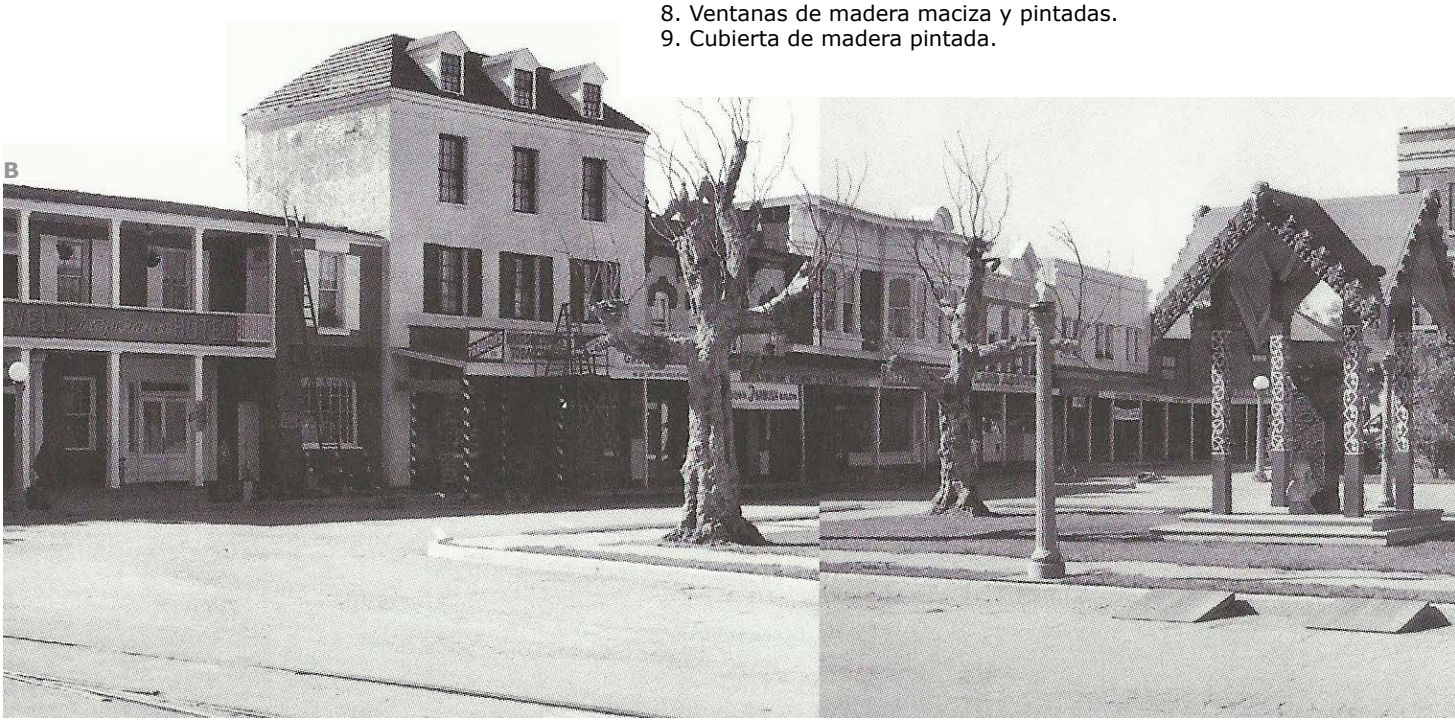
Estas fachadas fueron sorprendentemente versátiles; representaron, entre otros, una aldea del siglo XVIII en *Northwest Passage* (1940), un pueblo del sur en la Guerra Civil Americana en *A Southern Yankee* (1948) y en *Raintree County* (1957), un lugar de reunión para los niños del campamento en *Goods News* (1947), un pueblo de Nueva Zelanda en *Two Loves (*1961), incluso formó parte de los sueños del soldado Val Johnson, cuando recordaba su ciudad natal en *High Barbaree* (1947).

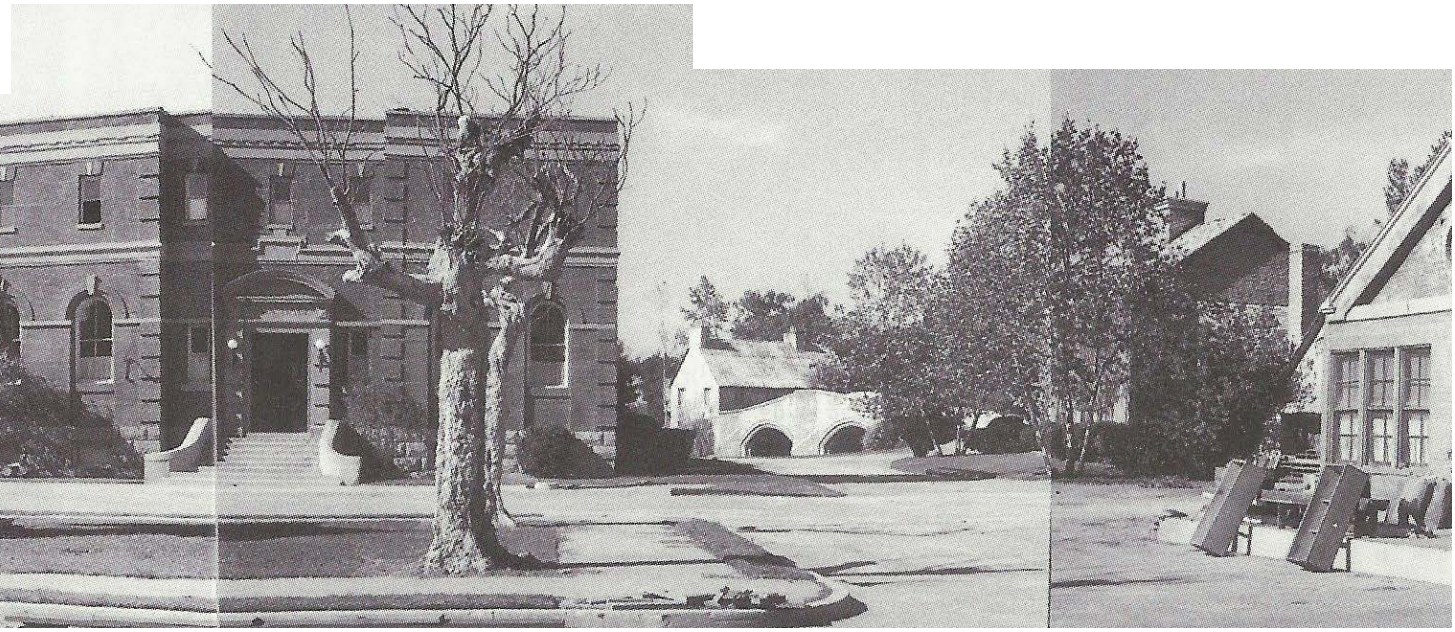
Las unidades que representaban edificios públicos fueron construidas en su totalidad, sin distribución interior. El resto se resolvieron con una fachada frontal y dos laterales, incluso en ocasiones con una sola fachada frontal, ya que las unidades estaban adosadas.

Los actores Clark Gable y Robert Montgomery hicieron su primera aparición en este set con la película *The Easiest Way* (1931).

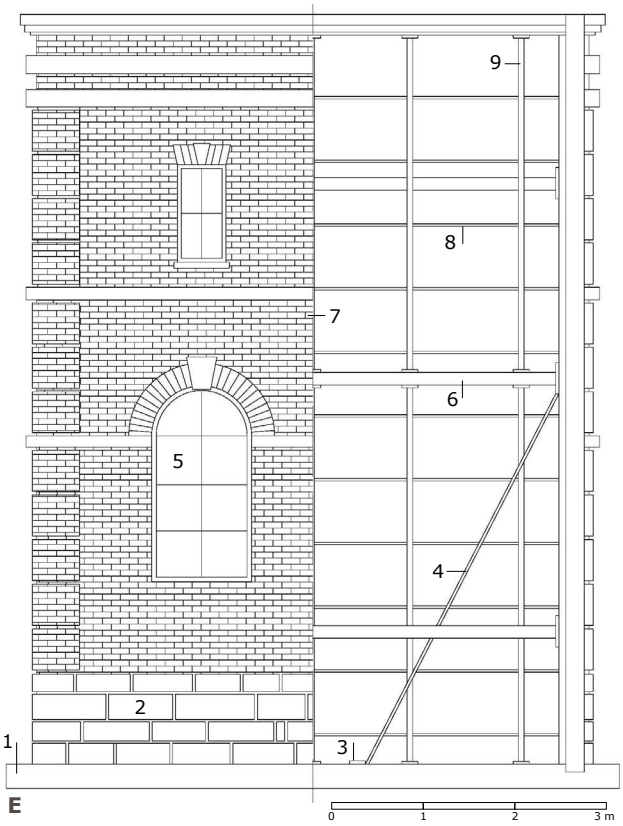


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Pilares de madera maciza.
3. Paramento frontal y lateral de madera con estuco y pintura.
4. Arriostramientos de madera.
5. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
6. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos.
7. Paramento frontal y lateral de madera revestidos con láminas de madera pintada.
8. Ventanas de madera maciza y pintadas.
9. Cubierta de madera pintada.





A. Fachada frontal/lateral. *Small Town Hall* . **B.** Vista panorámica de *Small Town Square* en 1960. **C.** La actriz June Allyson frente a unos de las fachadas para la película *The Three Musketeers* (1948). **D.** Una de las últimas veces que se rodó en este set fue para la película *They Only Kill Masters* (1972).



E

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento lateral y frontal de madera con finas láminas de estuco imitando la piedra.
3. Placa de asiento.
4. Puntales-flecha de madera para la sujeción de los paramentos.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Arriostramientos de madera.
7. Paramento lateral y frontal de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
8. Costillas de madera para arriostrar y reforzar el paramento.
9. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos.

F

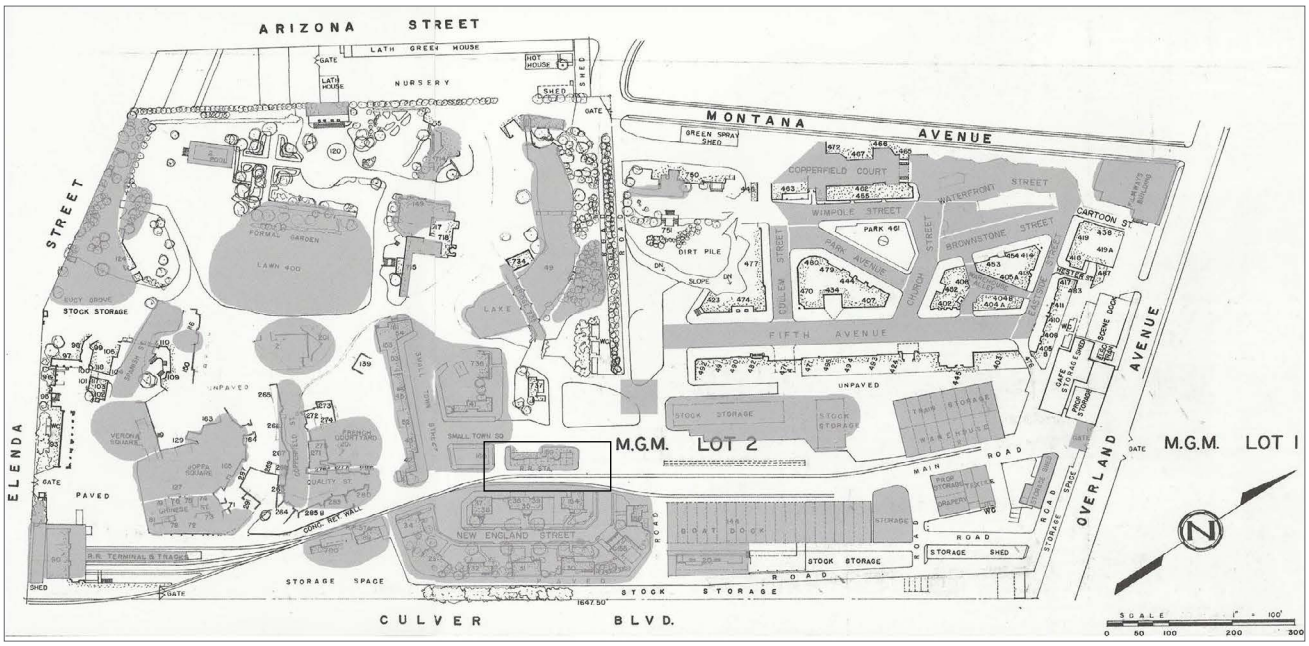
G

E. Fachada lateral/sección. Ayuntamiento. *Small Town Square.* **F.** El set *Small Town Square* reutilizado para la película *The Trouble with Girls* (1969). **G.** Fachada frontal. Ayuntamiento. *Small Town Square.*

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Placa de asiento.
3. Paramento frontal de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
4. Puntales-flecha de madera para la sujeción de los paramentos.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Láminas de estuco imitando la piedra.
7. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos
8. Costillas de madera para arriostrar y reforzar el paramento.
9. Cubierta de madera con cornisa de escayola.

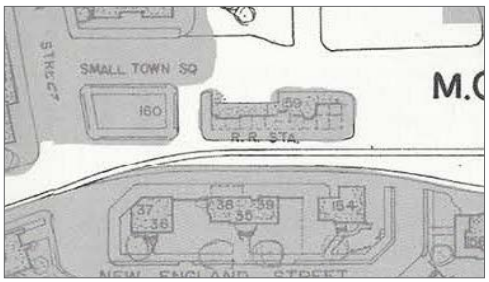
H. Alzado/sección. *Small Town Square*. **I.** Rodaje de la película *Gigi* (1958) donde el set *Small Town Square* se ambientó en la Francia del siglo XIX.

SMALL TOWN RAILROAD STATION



Denominación del set: *Small Town Railroad Station*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1937
Diseñador: Cedric Gibbons y Jack Martin Smith.
Descripción: set compuesto por una sola unidad que recreó una estación de ferrocarril y un hostal para los viajeros.



Nº de unidades: 1
Estructura-unidad: dos fachadas y cubierta soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales madera y de acero.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 49
Primera película: *Out West with Hardys* (1938).
Última película: *The Trouble with Girls* (1969).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
Young Tom Edison (1940), como Port Huron Station.
See here, Private Hargrove (1943), como una localización del Norte de California sin especificar.
Two Smart People (1946), localización sin especificar.
The Happy Years (1950), como Eastchester Station
You for me (1952), como una estación rural de ferrocarril sin especificar.
Scandal at Scourie (1953), como Scourie rail station.

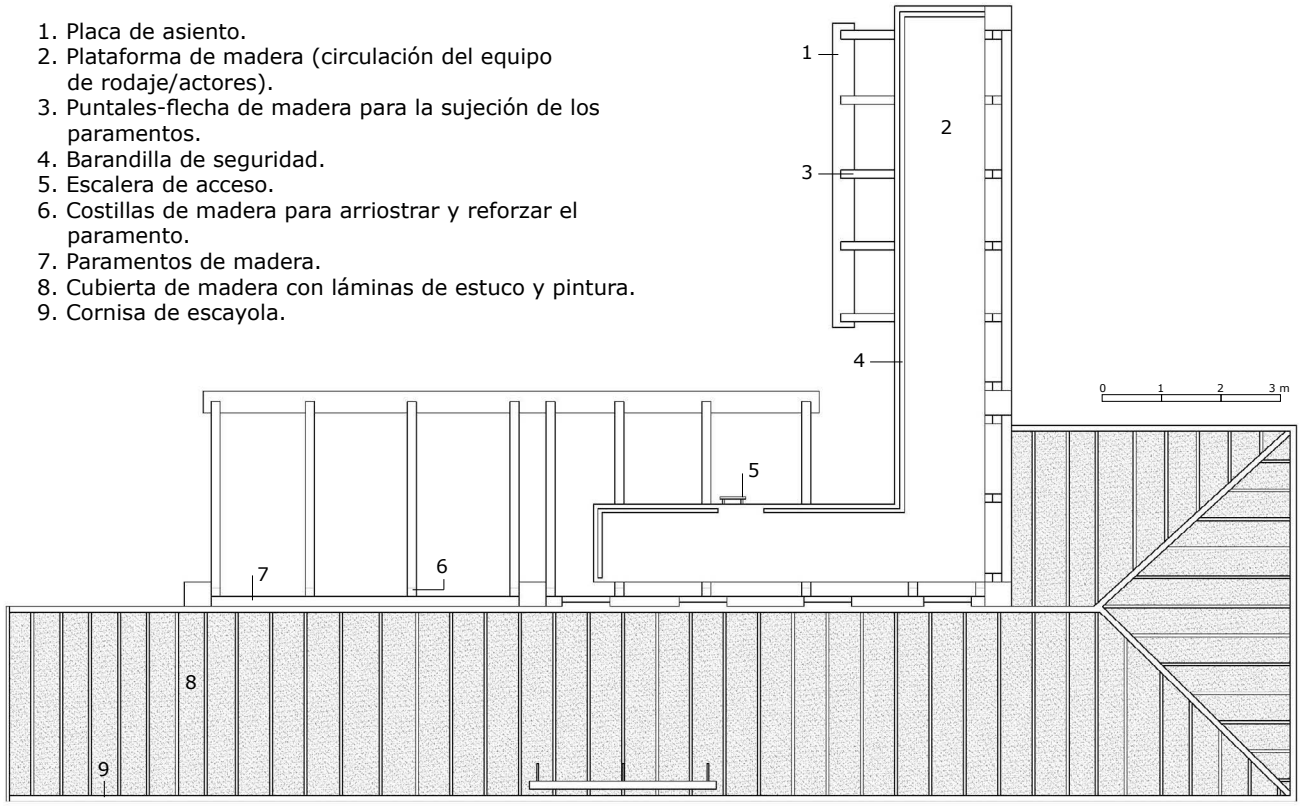
Este set siempre se ha reutilizado como estación de ferrocarril de diferentes poblaciones de Estados Unidos, excepto para la película *Scandal at Scourie* (1953) donde representó el almacén de un pequeño orfanato católico, o en *The Red Danube* (1949) donde formó parte de un set ambientado en la Europa del siglo XVIII. Por exigencias del guión de esta película, la parte trasera de esta fachada ardió en llamas. No volvió a reconstruirse. Desde entonces siempre se rodó su fachada frontal.

Para el diseño del set, Cedric Gibbons y el arquitecto Jack Martin Smith, se inspiraron en las muchas estaciones de tren que visitaron por todos los Estados Unidos. Este set no siempre se utilizó para representar un lugar específico. En ocasiones no tenía protagonismo alguno, por ejemplo, se insertó en los títulos de credíto de la película *Cantando bajo la lluvia* (1952), protagonizada por Gene Kelly y Debbie Reynolds.

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Soportes de madera maciza.
3. Zócalo de madera con lámina de cartón piedra imitando la piedra.
4. Cubierta de madera con láminas de estuco y pintura.
5. Paramento frontal y lateral de madera pintada.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje).
8. Puntales-flecha de madera para la sujeción de los paramentos.
9. Costillas de madera para arriostrar y reforzar el paramento.

A. Fachada frontal/sección. *Small Town Railroad Station*. **B.** Construcción de la fachada lateral para su primer rodaje en la película *Out West with Hardys* en el año 1937.

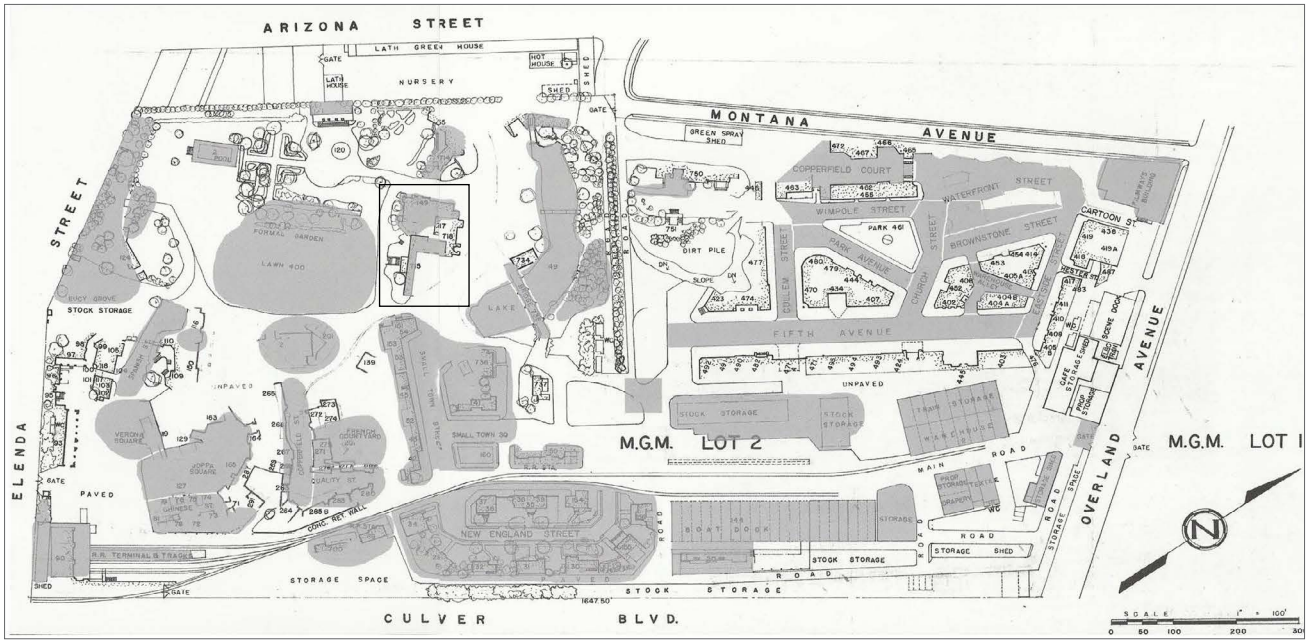
1. Placa de asiento.
2. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
3. Puntales-flecha de madera para la sujeción de los paramentos.
4. Barandilla de seguridad.
5. Escalera de acceso.
6. Costillas de madera para arriostrar y reforzar el paramento.
7. Paramentos de madera.
8. Cubierta de madera con láminas de estuco y pintura.
9. Cornisa de escayola.



C

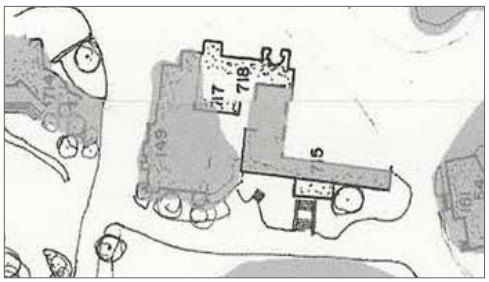
C. Fachada planta. *Small Town Railroad Station*. **D.** La llegada del ferrocarril a la estación en la película *Strike up the Band* (1940) con (de izquierda a derecha) Judy Garland, Milton Kibbee, Virginia Brissac, Mickey Rooney, George Lassey, June Preisser y Ann Shoemaker. **E.** Esta fachada también se reutilizó como estación de tranvia para la película *Girl Crazy* (1943).

GIRL'S SCHOOL



Denominación del set: *Girl's School*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1939
Diseñador: Edward Carfagno y William Ferrari.
Descripción: set compuesto por una sola unidad que reprodujo una residencia de estudiantes o cualquier edificio de carácter académico.



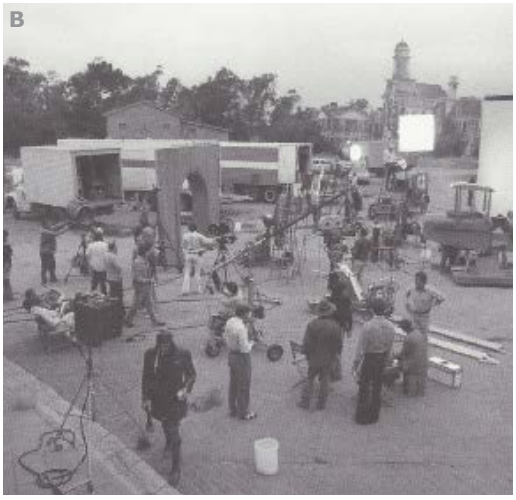
Nº de unidades: 1
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 43
Primera película: *The Captain Is a Lady* (1940).
Última película: *Logan's Run* (1976).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
Andy Hardy Meets Debutante (1940), como un orfanato.
Best Foot Forward (1943); como un instituto militar.
A Letter for Evie (1946), como un hospital militar.
Cynthia (1947), como la escuela de secundaria "Napoleón".
The Wings of Eagles (1957), como una academia militar.
Handle with Care (1958), como una facultad de derecho.
Joy in the Morning (1965), como un campus universitario.
That's Entertainment! (1974), como una residencia.

Este conjunto de fachadas, uno de los más caros que construyó *Metro-Goldwyn-Mayer*, se levantó para formar parte de otros y constituir un solo set que recreara un campus universitario.

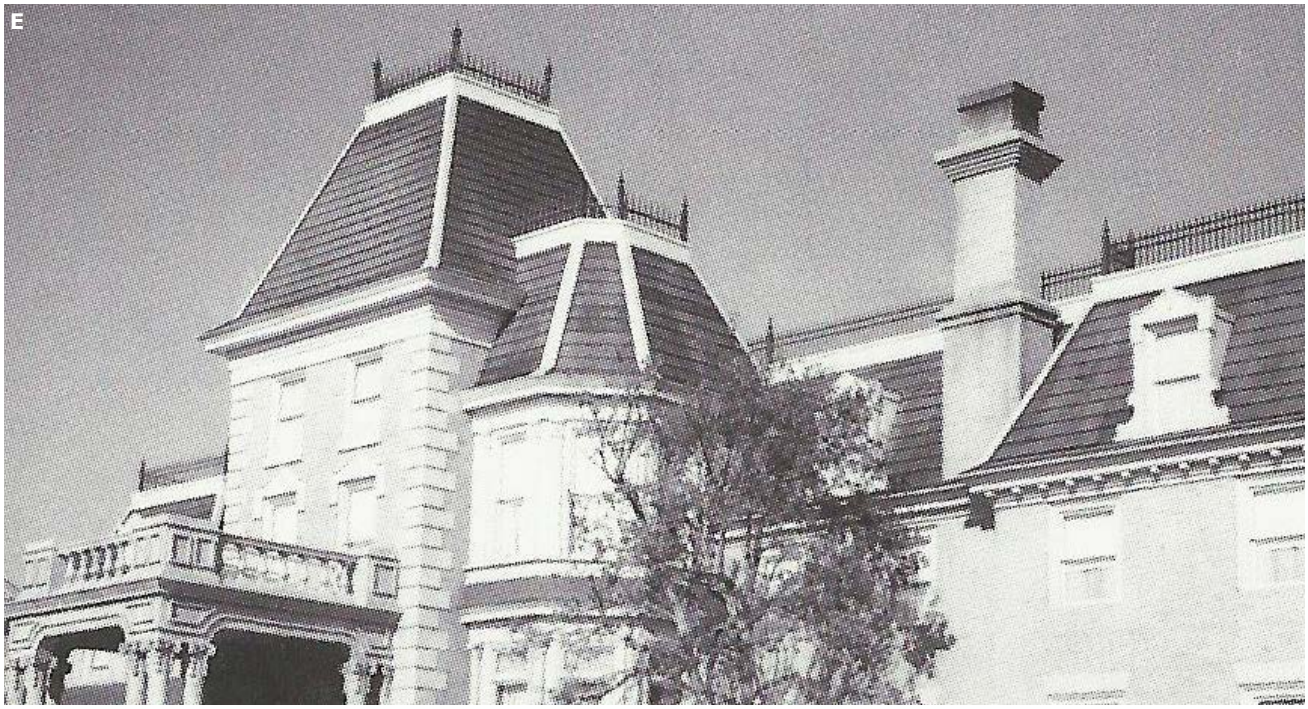
No siempre este set representó un edificio de carácter académico, se empleó para representar hospitales, academias militares y orfanatos, entre otros. En 1955 se modificó añadiendo una cubierta a cuatro aguas y un porche victoriano para la película *The Cobweb*, donde recrearía un sanatorio para discapacitados mentales.

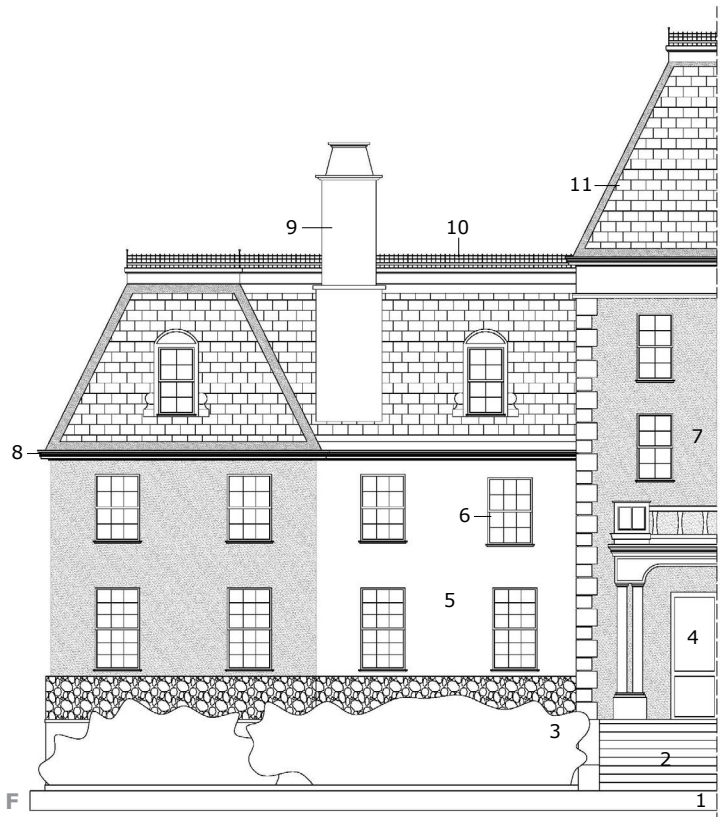
Como muchos otros sets fueron alquilados a distintas productoras de televisión para rodar telefilmes y spots publicitarios. Se incendió misteriosamente la madrugada del 28 de julio de 1975. Los restos de las fachadas fueron aprovechados para filmar una de las escenas del mundo devastado de *La fuga de Logan*, en 1976.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Zócalo de elevación de madera maciza.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
5. Paramento frontal de madera con láminas de cartón piedra imitando el mármol.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
8. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.

A. El actor Peter Lawford enfrente de la fachada de la residencia en la película *That's Entertainment!* (1974). **B.** Rodaje del film *Hearts of the West*, en 1975, con la residencia para chicas de fondo. **C.** Fachada frontal. *Girl's School*. **D.** Vista general. La residencia y el resto de edificios que forman el campus universitario.

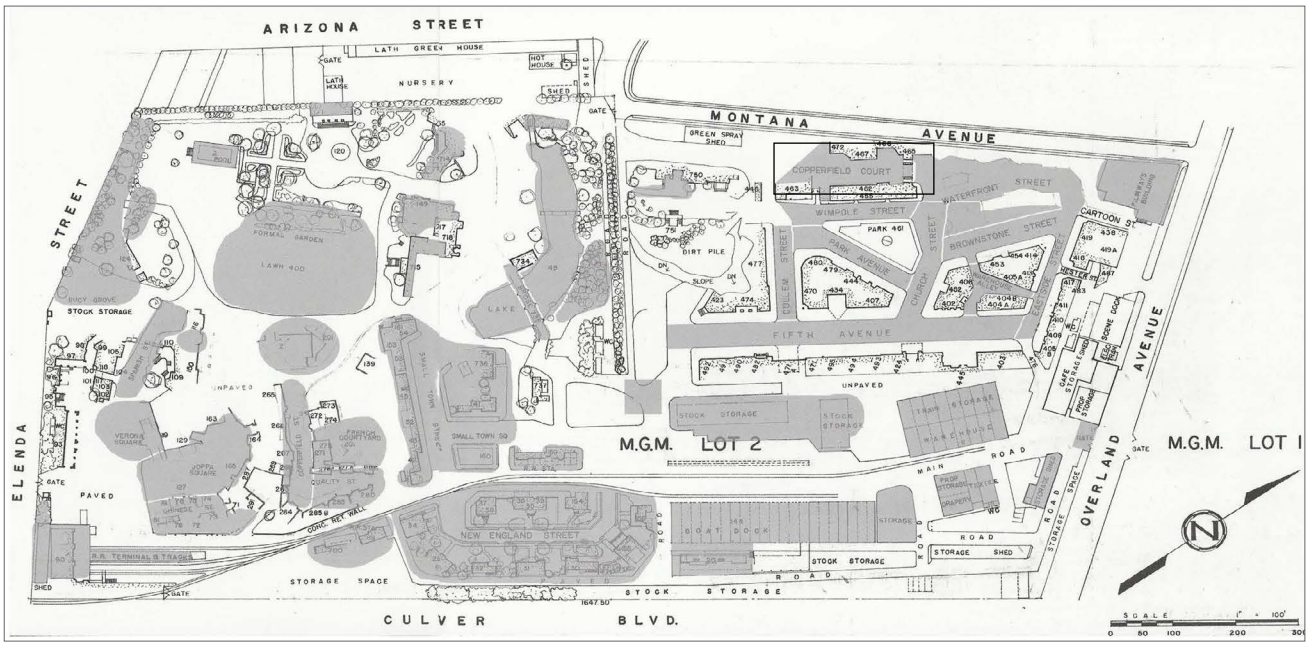




1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Escaleras de madera y cartón piedra (mármol).
3. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
4. Puerta de madera maciza pintada.
5. Paramento frontal de madera con láminas de cartón piedra imitando el mármol.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
8. Cornisa de escayola.
9. Chimenea de madera y escayola.
10. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.
11. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.

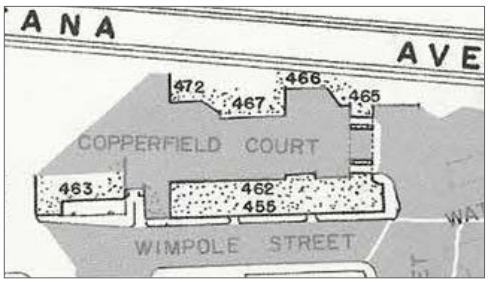
E. En 1955 se reconvirtió en un sanatorio de discapacitados mentales para la película *The Cobweb*. **F.** Fachada frontal*. Girl's School*.

COPPERFIELD COURT



Denominación del set: *Copperfield Court*

Ubicación: *backlot* 2
Año de construcción: 1940
Diseñador: George W. Davis y Richard Day.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon una plaza característica de cualquier ciudad inglesa.



Nº de unidades: 4
Estructura: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 16
Primera película: *David Copperfield (*1940).
Última película: *Double Trouble* (1967).

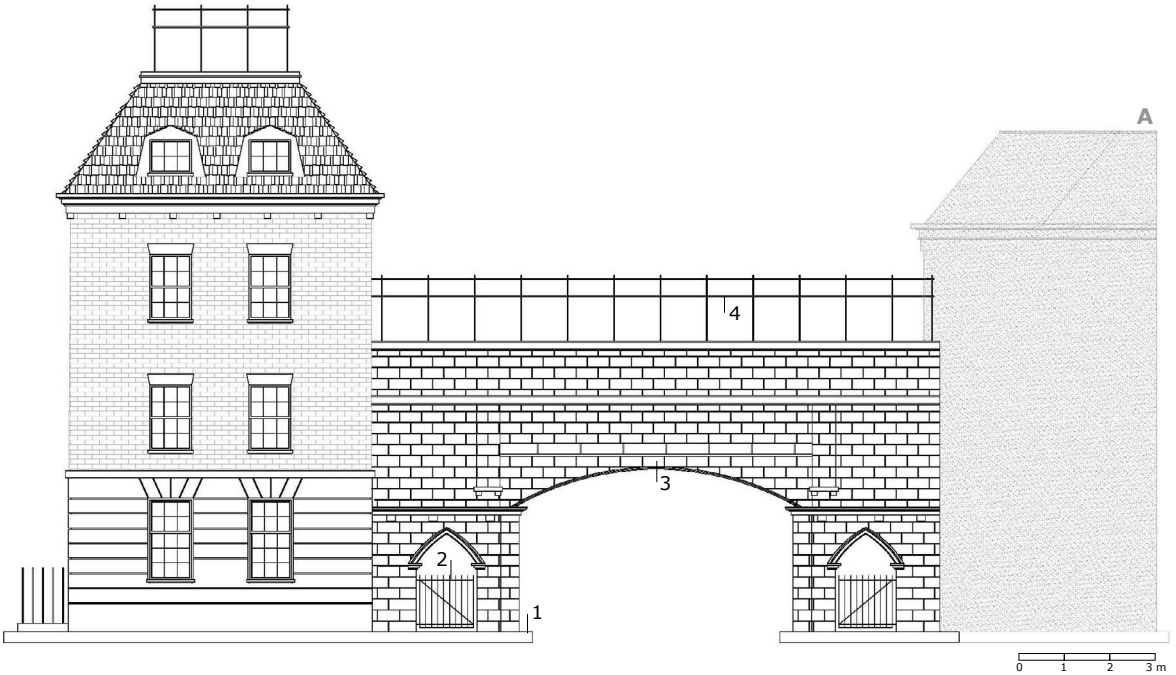
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Love on the Run (1936), como localización europea sin especificar.
Journey for Margaret (1942), como Londres.
The Seventh Cross (1944), como Zurich.
Julia Misbehaves (1948), como París.
The Time Machine (1960), como Londres.
The Singing Nun (1966), localización sin especificar.
Alone Star (1967), como Viena.

El acceso al set se producia a través de una puerta-arco de entrada construida con materiales duraderos como ladrillo y piedra. Es la única construcción real que construyó la *Metro-Goldwyn-Mayer* en sus *backlots.*

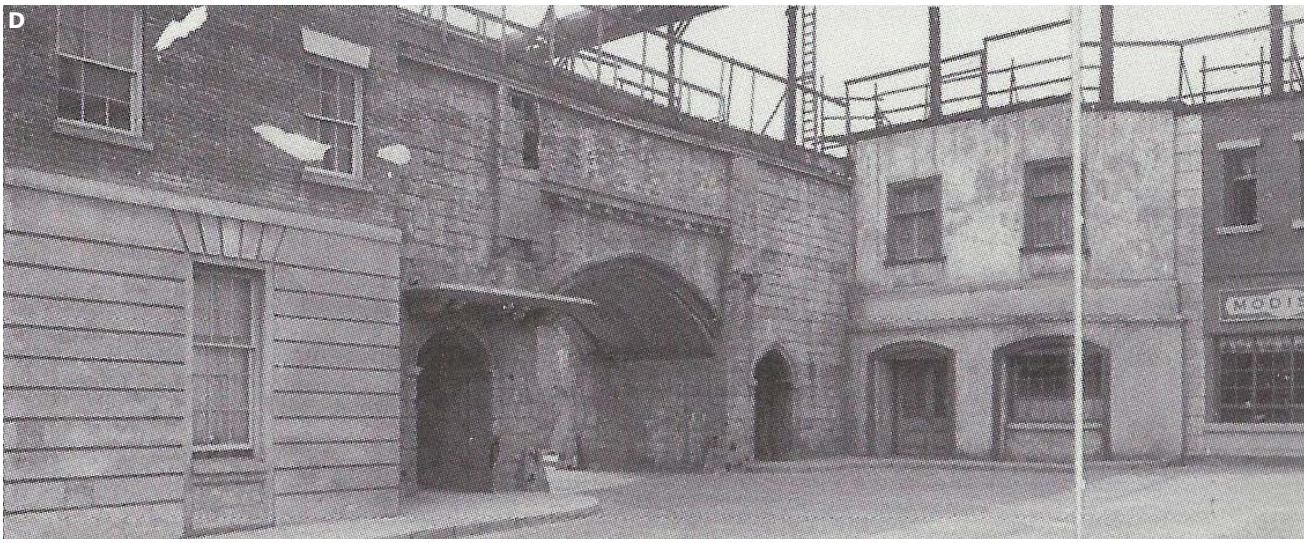
Una maqueta de este muro fue destruida para una escena de la película *The Time Machine* (1960) donde el actor Rod Taylor viaja al Londres futuro del siglo XXIII.

Con el resto de unidades también se barajó la idea de construirlas realmente, pero la productora desestimó la idea debido a lo costoso que resultaba la operación. Para el diseño de las *viviendas*, los directores artísticos mezclaron todo tipo de estilos arquitectónicos. No recabaron información alguna. Improvisaban, solo buscaban el efecto dramático.

En veintisiete años fueron muy pocas las peliculas que se rodaron en este set, siempre estuvo abandonado, nunca se rehabilitó.

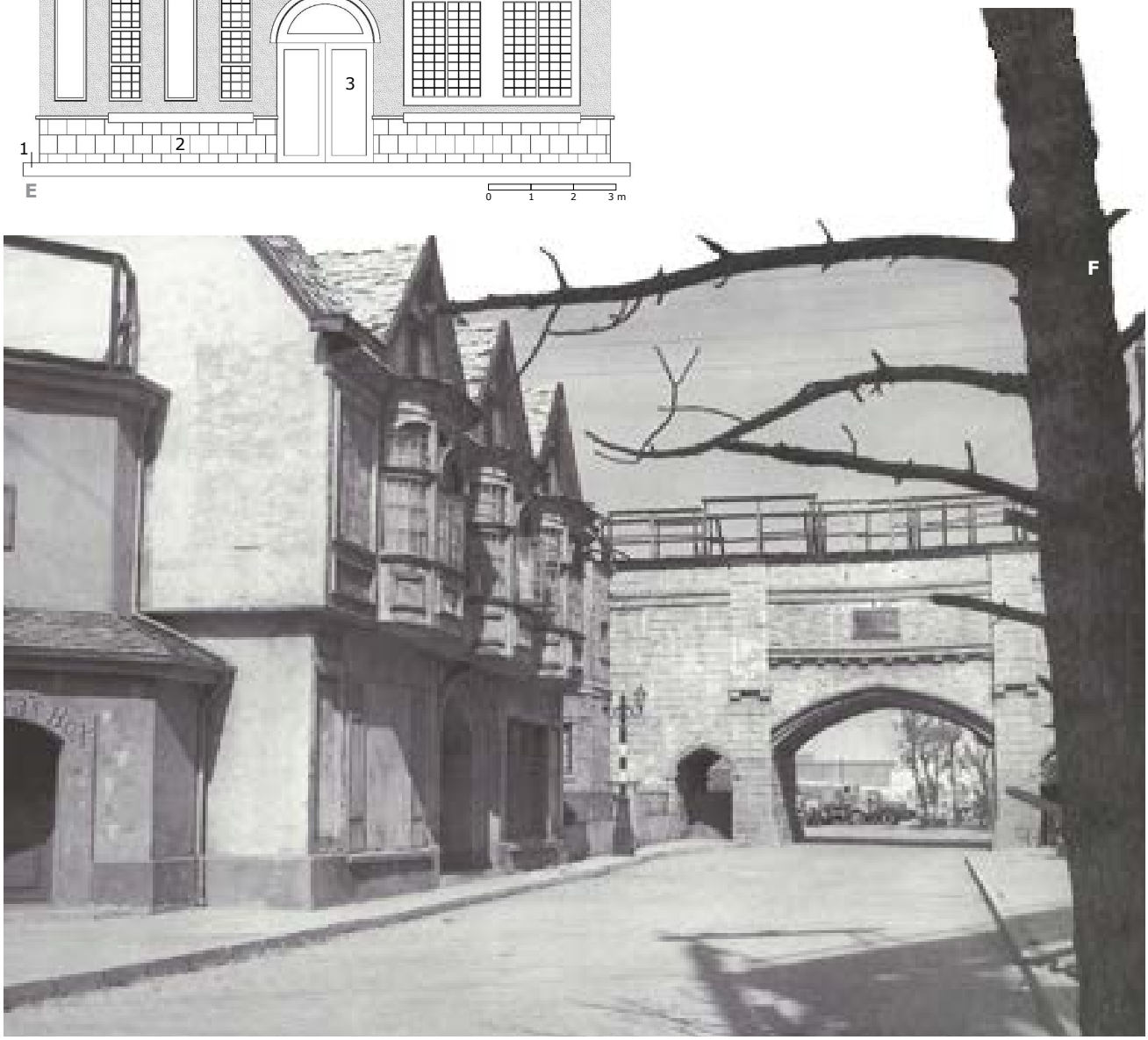


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta-reja de hierro forjado.
3. Muro de ladrillo y piedra.
4. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.



A. Fachada frontal*. Copperfield Court.* **B.** Una escena de la película *Harum Scarum* (1965) donde se aprecia el set *Spanish Street.* **C.** Maqueta destruida para la película *The Time Machine (*1960)*.* **D.** Vista de la esquina de *Copperfield Court* con *Waterfront Street.*

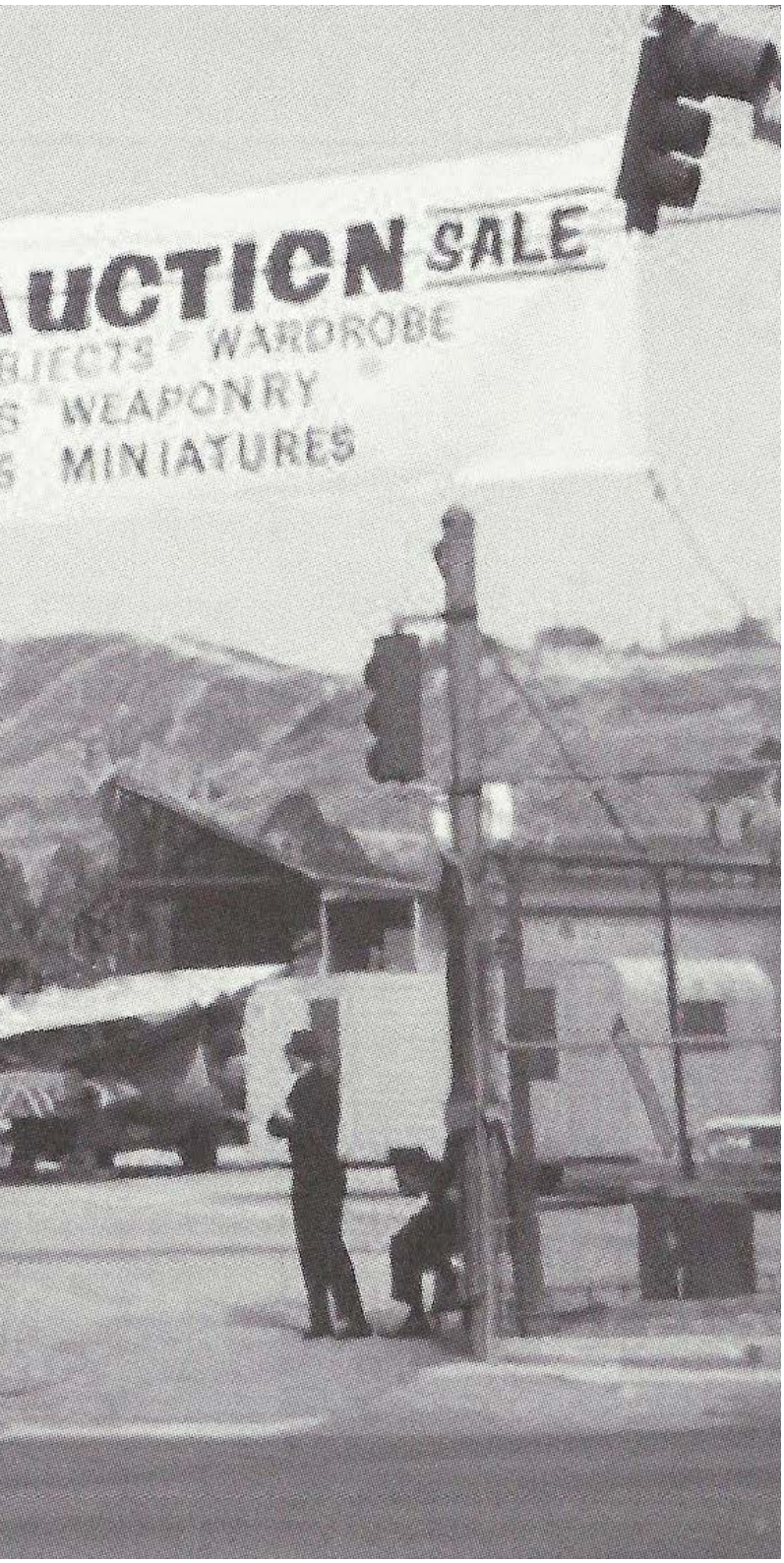
1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Zócalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Paramentos de madera con estuco y pintura.
5. Ventanas de madera pintada con vidrios y rejas.
6. Cornisa de escayola.
7. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
8. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.



E. Fachada frontal*. Copperfield Court.* **F.** El set *Copperfield Court* en 1968.

BACKLOT 3

Acceso principal al *backlot* 3, 1970.



MONTEREY STREET

GHOST TOWN STREET

DUTCH STREET

ST. LOUIS STREET

FARMHOUSE

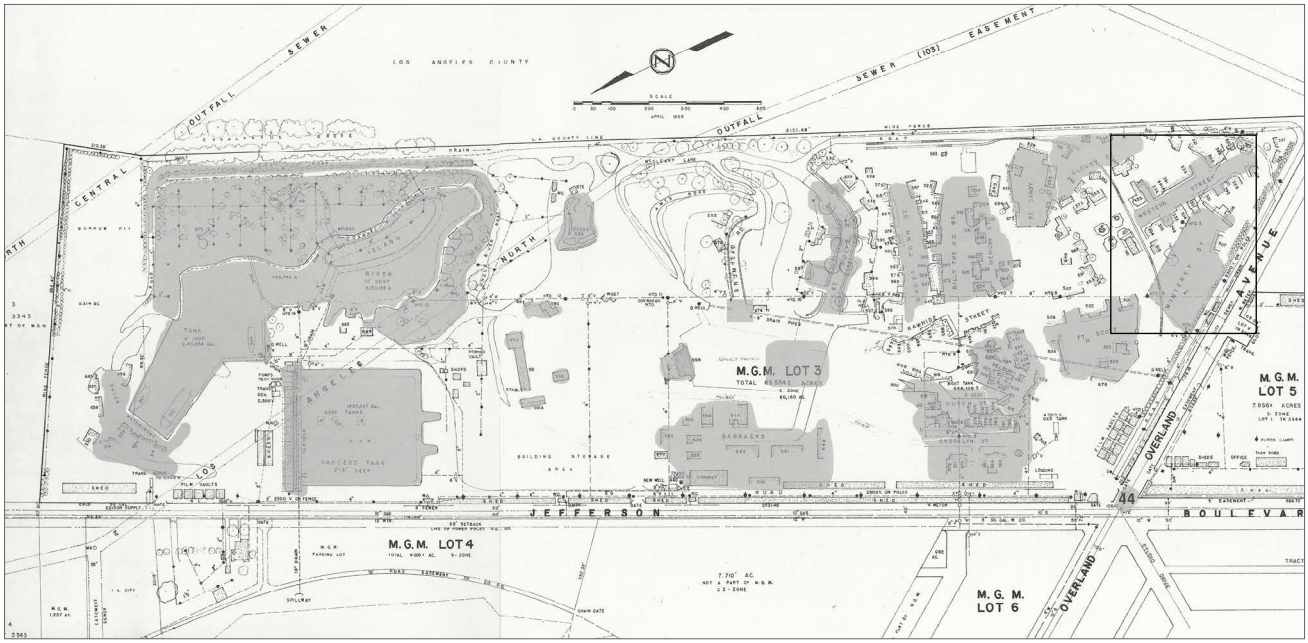
SALEM WATERFRONT

Mapa de localización. *Backlot* 3, 1968.

SEWER (103) EASEMENT
OUTFALL
WIRE FENCE
ROAD
LANE
DRUMHEAD RD.
GHOST TOWN ST.
BILLY THE KID ST.
MEXICAN ST.
FT. CANBY
CLOUDY ST.
WESTERN STREET
MONTEREY ST.
AVENUE
RAWHIDE STREET
FT. SCOTT
MELBURY ST.
DUTCH ST.
BROOKLYN ST.
M.G.M. LOT 3
TOTAL 65.534± ACRES
S-ZONE
60,160 AC.
BARRACKS
QUONSET
SHED
BOAT TANK
468,106 G
4000 G. GAS TANK
LOADING
M. G. M.
LOT 5
7.856± ACRES
S-ZONE
LOT 1, TR 3344
FLOOD LAMPS
SHEDS
OFFICE
TACK SHED
FILM VAULTS
OVERLAND
5' EASEMENT
BOULEVARD
44
GATE
W. METER
8" SO. CAL. W. CO.
.092 AC.
7.710' AC.
NOT A PART OF M.G.M.
C-2 ZONE
M. G. M.
LOT 6
OVERLAND
STUDIO DRIVE
TRACT

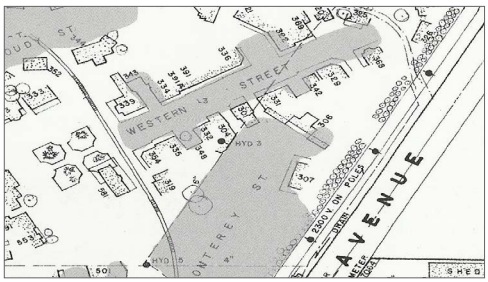
Vista aérea del *backlot* 3, 1961.

MONTEREY STREET



Denominación del set: *Monterey Street*

Ubicación: *backlot* 3
Año de construcción: 1938
Diseñador: Cedric Gibbons y Arthur Lonergan.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon cualquier pueblo característico del oeste norteamericano en el siglo XIX.



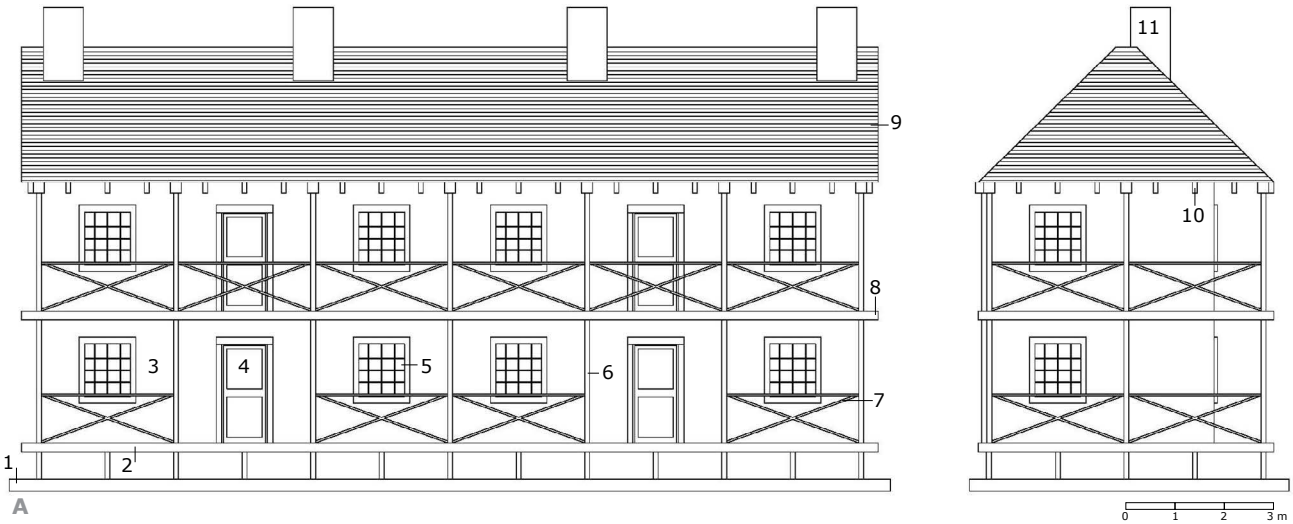
Nº de unidades: 24
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 51
Primera película: *Stand up and Fight* (1939).
Última película: *How to Steal the World* (1968).

Algunas películas donde se reutilizaron:
Barbary Coast Gent (1944), como San Francisco en 1880.
The Sea of Grass (1947), como Salt Pork, Nuevo México.
Westward the Women (1951), como un pueblo del oeste de California.
Thirty Seconds Over Tokyo (1944), como un pueblo bombardeado durante la segunda Guerra Mundial.
Scandal at Scourie (1953), como un pueblo de Canadá.
Green Mansions (1959), como un pueblo de Sudamérica.

A pesar de que el set *Monterey Street* fue construido para recrear las historias que se desarrollaban en algún pueblo del oeste norteamiericano del siglo XIX, en dos ocasiones representó a un pueblo de Canada en *Scandal at Scourie* (1953) y a uno de Sudamérica en *Green Mansions* (1959).

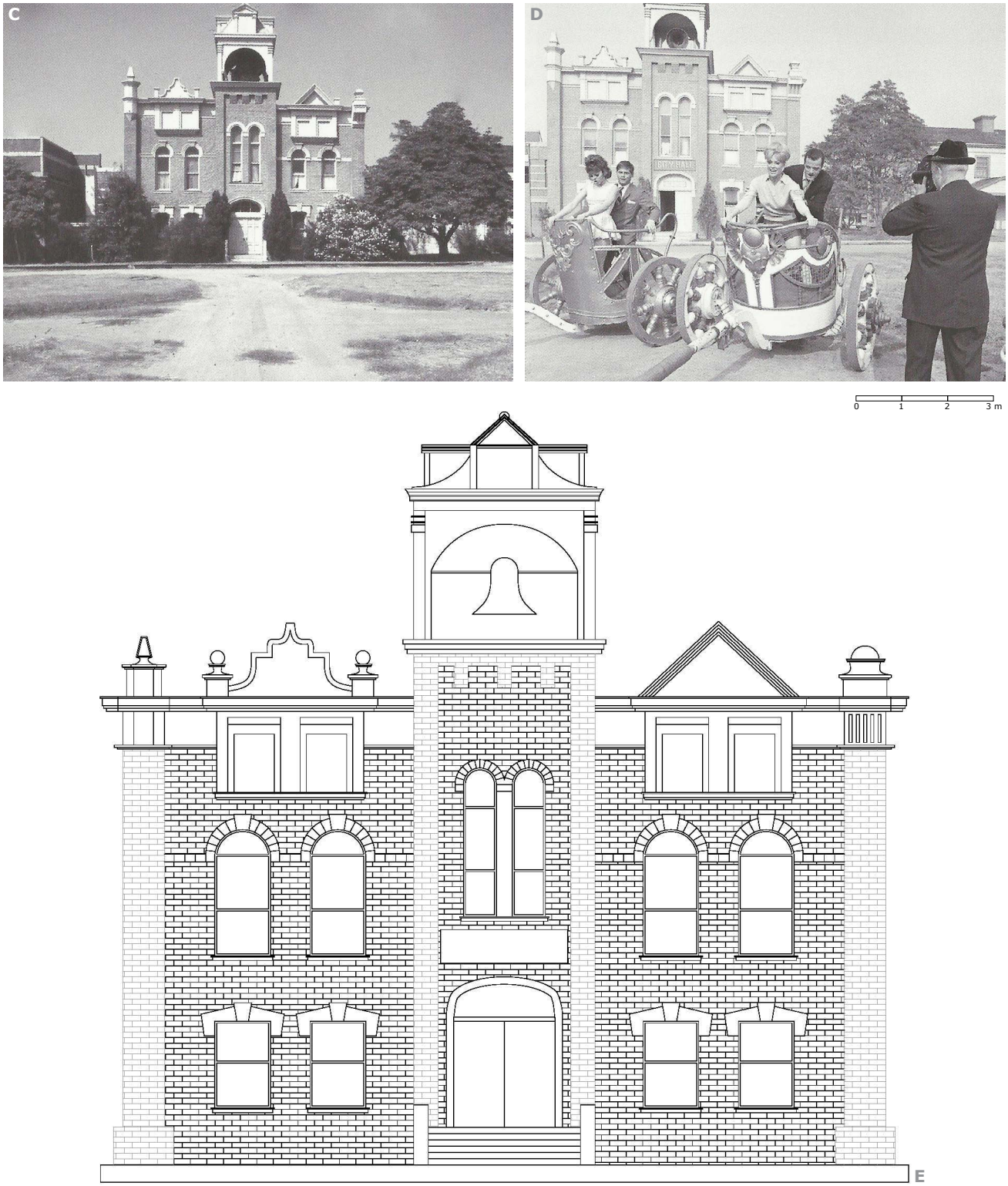
Películas míticas como *Seven Brides for Seven Brothers* (1954), *Cimarron* (1960) y *How the West Won* (1962) fueron rodadas en este set. La construcción duró once meses y como en muchos otros sets, se construyeron casi en su totalidad; tres fachadas y cubierta, excepto la distribución interior. Fueron rehabilitados en dos ocasiones, en 1946 y 1953.

En los años sesenta, la mayoria de las producciones que utilizaban este set procedian de la televisión. Se rodaron desde seriales hasta spots publicitarios. Tras el último rodaje en 1968, el set quedó en desuso. Se conviertieron en auténticas ruinas.

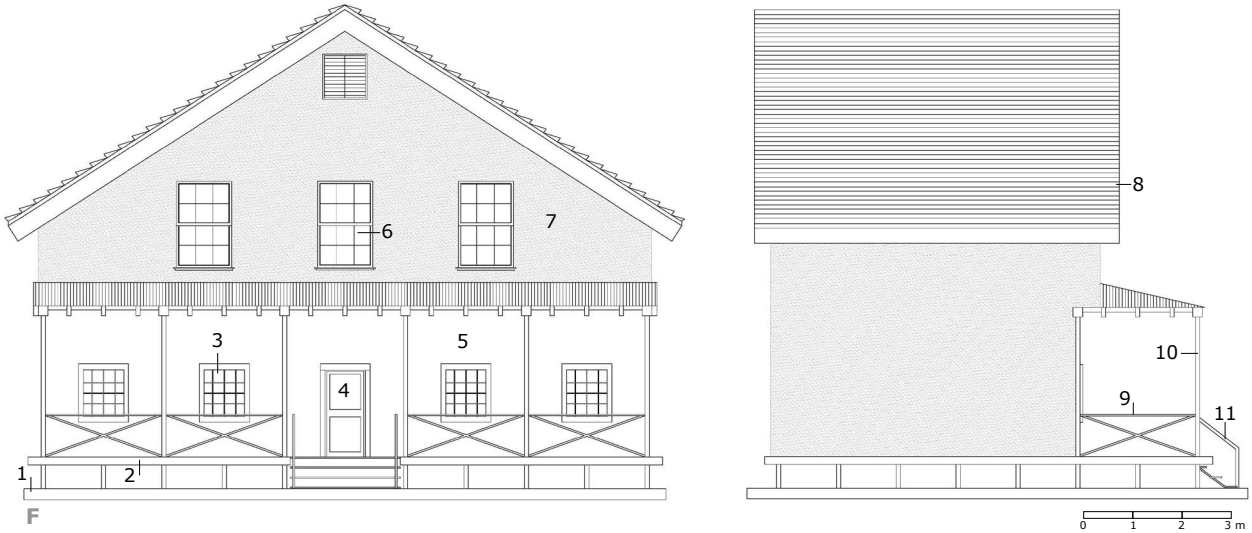


1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Primer forjado de madera.
3. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
4. Puerta de madera maciza pintada.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Soportes de madera maciza.
7. Barandilla de madera maciza pintada.
8. Segundo forjado de madera.
9. Cubierta de madera con estuco y pintura.
10. Vigas de madera maciza pintada.
11. Chimenea de madera y escayola.

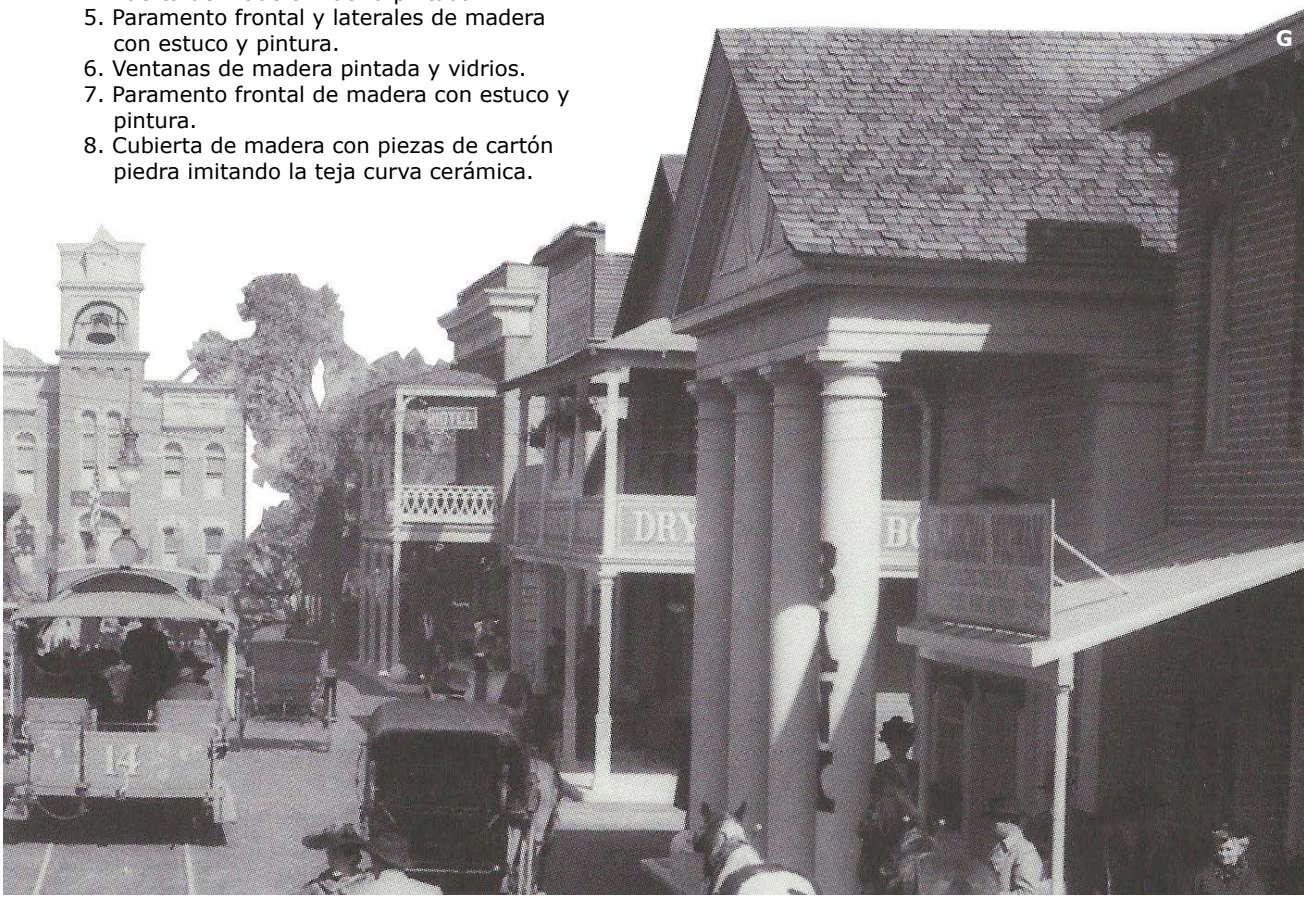
A. Fachada frontal/lateral*. Monterey Street.* **B.** El set *Monterey Street* recien construido y pendiente de su primer rodaje.



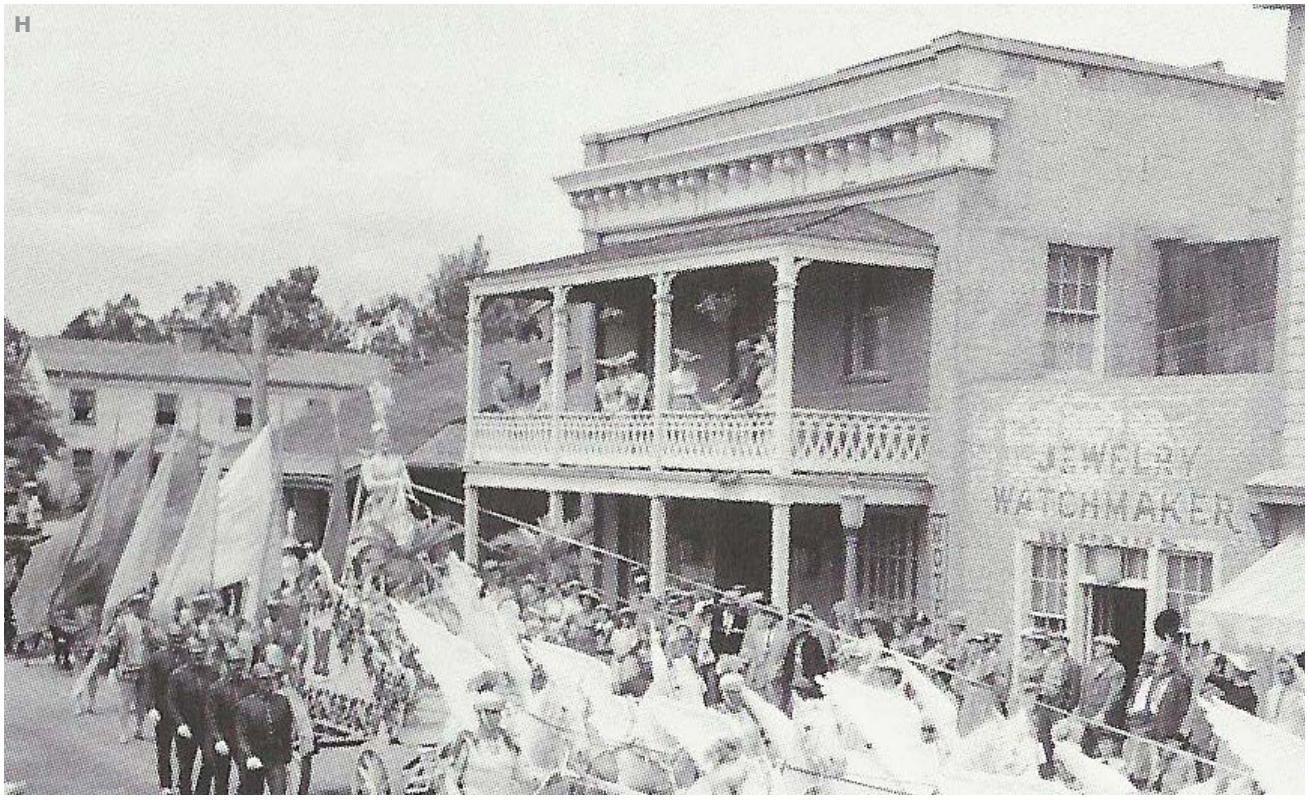
C. El emblemático Palacio de Justicia del set *Monterey Street.* **D.** Rodaje de un spot publicitario enfrente de la portada del Palacio de Justicia*.* **E.** Fachada frontal*. Monterey Street.*



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Primer forjado de madera.
3. Ventanas de madera pintada y vidrios.
4. Puerta de madera maciza pintada.
5. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
8. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
9. Barandilla de madera pintada.
10. Soportes de madera maciza pintada.
11. Escalera de madera pintada.

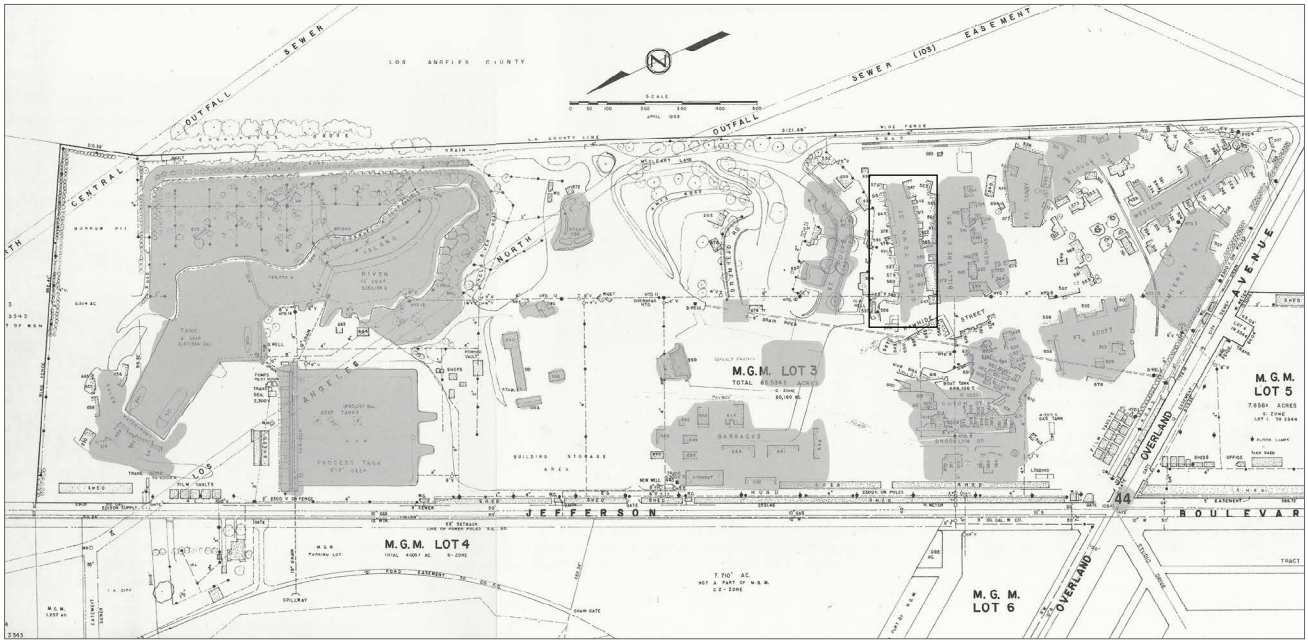


F. Fachadas frontal/lateral. *Monterey Street.* **G.** *Monterey Street* en la película *Cimarron* (1960).

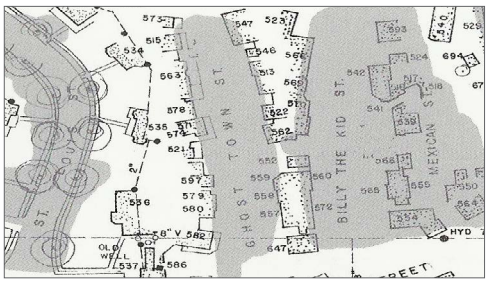


H. La inauguración del set *Monterey* en 1938. **I.** Las ruinas de *Monterey Street* en el año 1974.

GHOST TOWN STREET



Denominación del set: *Ghost Town Street*



Ubicación: *backlot* 3
Año de construcción: 1940
Diseñador: George W. Davis y Alexander Toluboff.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon un pueblo característico del oeste norteamericano de finales del siglo XVIII y principios del XIX.

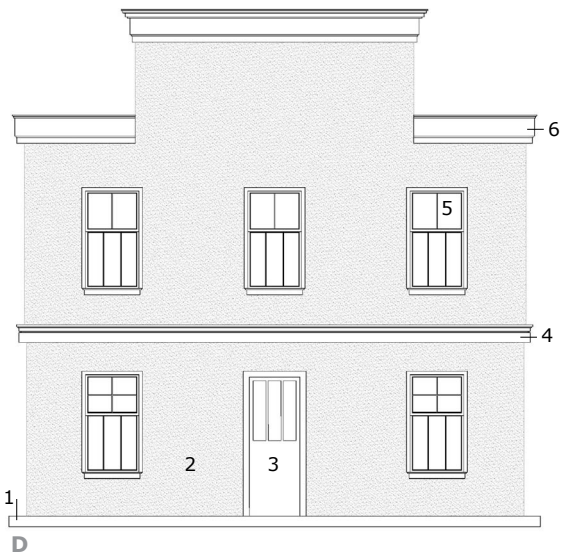
Nº de unidades: 21
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 32
Primera película: *Boom Town* (1940).
Última película: *The Hired Hand* (1973).

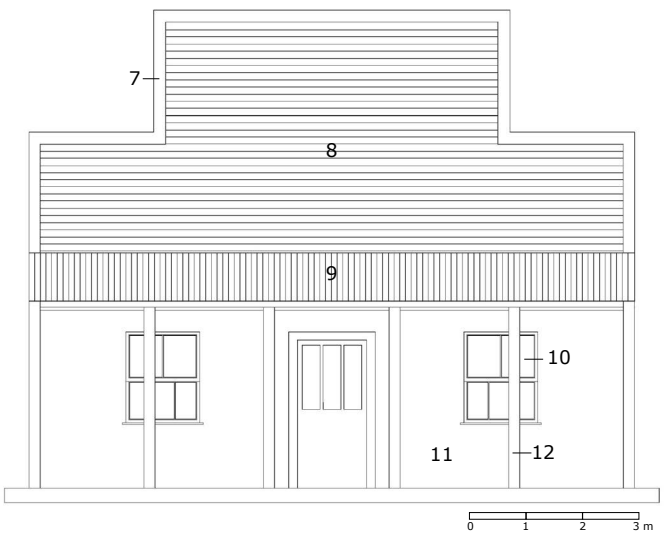
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Duel in the Sun (1947), como Paradise Flats, Texas.
Three Godfathers (1948), como New Jerusalem, Arizona.
Vengeance Valley (1951), como Colorado.
The Last Hunt (1956), localización sin especificar.
Scandal at Scourie (1953), como Canada.
Charro! (1969), como un pueblo sin especificar de la frontera mexicana.

Entre 1940 y 1960 la gran mayoria de peliculas de género *western* fueron rodadas en este set. A pesar de que estaba destinado a recrear pueblos del oeste norteamericano, en dos ocasiones representó a Canada; *The Wild North* (1952) y *Scandal at Scourie* (1953). Este set es la suma de otros más pequeños con la misma temática, construidos diez años antes; *Fort Canby, Fort Scott* y *Billy The Kid Street.*

En 1951 un incendio destruyó once fachadas, y debido a las muchas películas que debían rodarse se volvieron a construir en unos pocos días, pero no en su totalidad, sino solamente la fachada frontal, el resto y la cubierta jamás se construirian. A pesar de que el set fue construido para albergar rodajes cinematográficos, los estudios decidieron alquilarlo a productoras de TV para spots publicitarios y series como *Rawhide*, rodada entre 1956 y 1966, donde actuaron actores de la talla de Eric Fleming y Clint Eastwood.

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
3. Puerta de madera maciza pintada y vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Remate superior paramento de madera pintada
7. Remate perimetral paramento de madera pintada.
8. Paramento frontal de madera revestido con láminas de madera, estuco y pintura.
9. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
10. Ventanas de madera pintada y vidrios.
11. Paramento de madera con estuco y pintura.
12. Soportes de madera maciza.



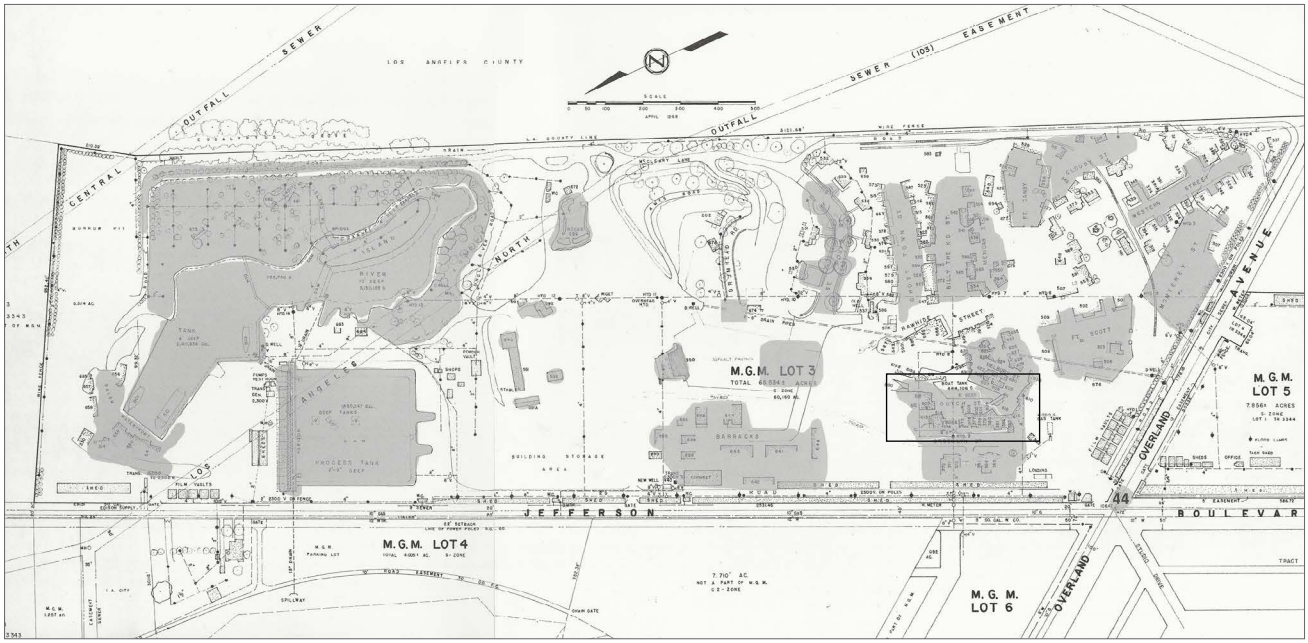


A. El set *Ghost Town Street* en la película *Sea of Grass* (1947) con Katherine Hepburn. **B.** *Ghost Town Street* en el año 1940. **C.** John Dehner, Broderick Crawford y Noah Berry cabalgando por el set para la película *The Fastest Gun Alive* (1956). **D.** Fachadas frontales*. Ghost Town Street.*

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta de madera maciza pintada y vidrios.
3. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
4. Ventanas de madera pintada y vidrios.
5. Paramento frontal de madera revestido con láminas de madera, estuco y pintura.
6. Cornisas de escayola.
7. Remate superior paramento de madera pintada.
8. Paramento frontal de madera revestido con láminas de madera, estuco y pintura.
9. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
10. Soportes de madera maciza.

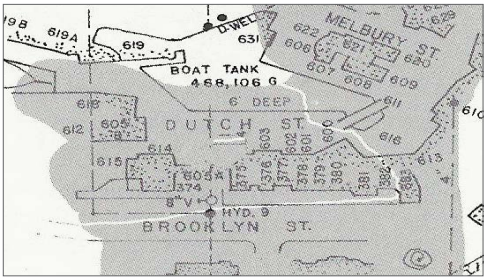
F. Fachadas frontales*. Ghost Town Street.* **G.** Vista del set *Ghost Town Street* en el año 1966.

DUTCH STREET



Denominación del set: *Dutch Street*

Ubicación: *backlot* 3
Año de construcción: 1940
Diseñador: Cedric Gibbons y Preston Arnes.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon cualquier pueblo europeo alrededor de un muelle en el siglo XVIII.



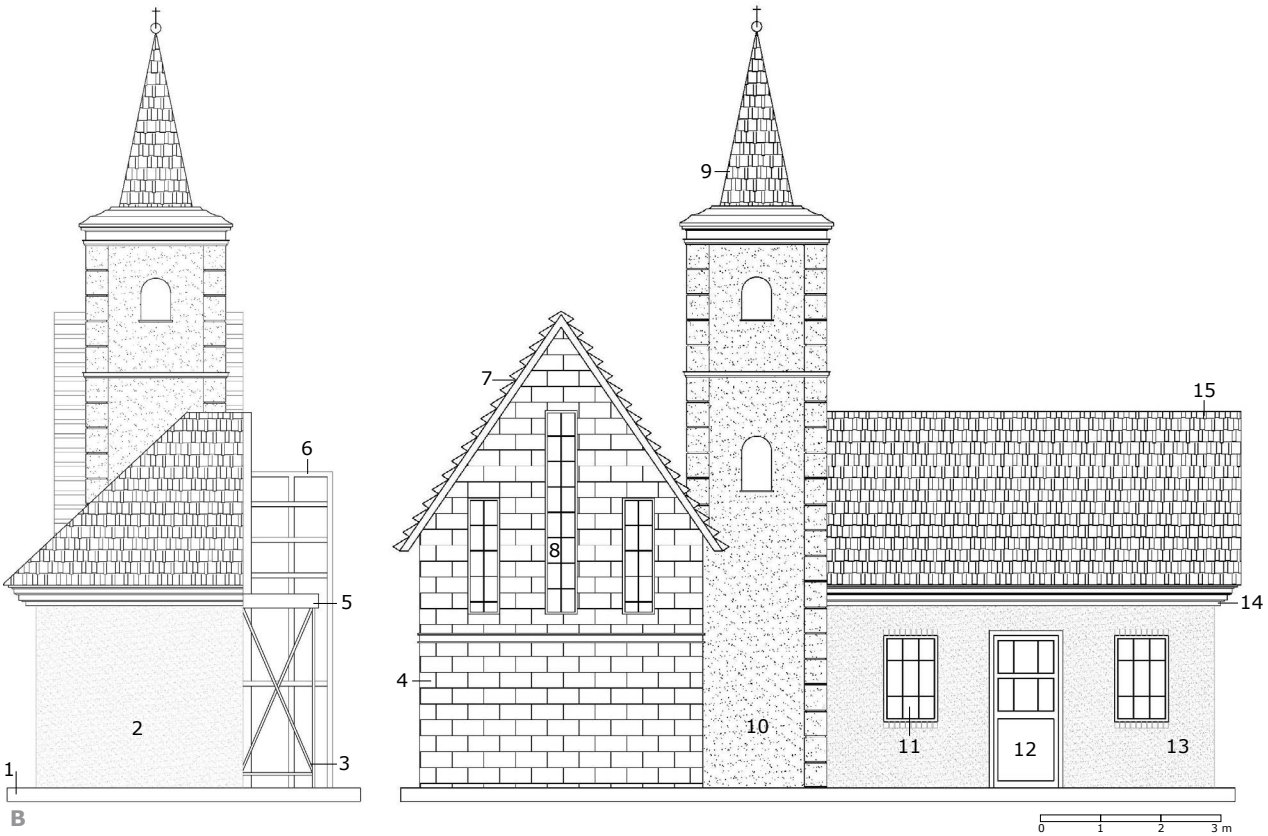
Nº de unidades: 14
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 26
Primera película: *Pride and Prejudice* (1940).
Última película: *Double Trouble* (1967).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
The Green Years (1946), como Scotland.
The Three Musketeers (1948), como un pueblo francés.
Madame Bovary (1949), como un pueblo francés del siglo XIX.
Young Bess (1953), como Inglaterra en el año 1400.
The King's Thief (1955), como Inglaterra en el siglo XVII.
Mutiny on the Bounty (1962), como un puerto británico en 1789.

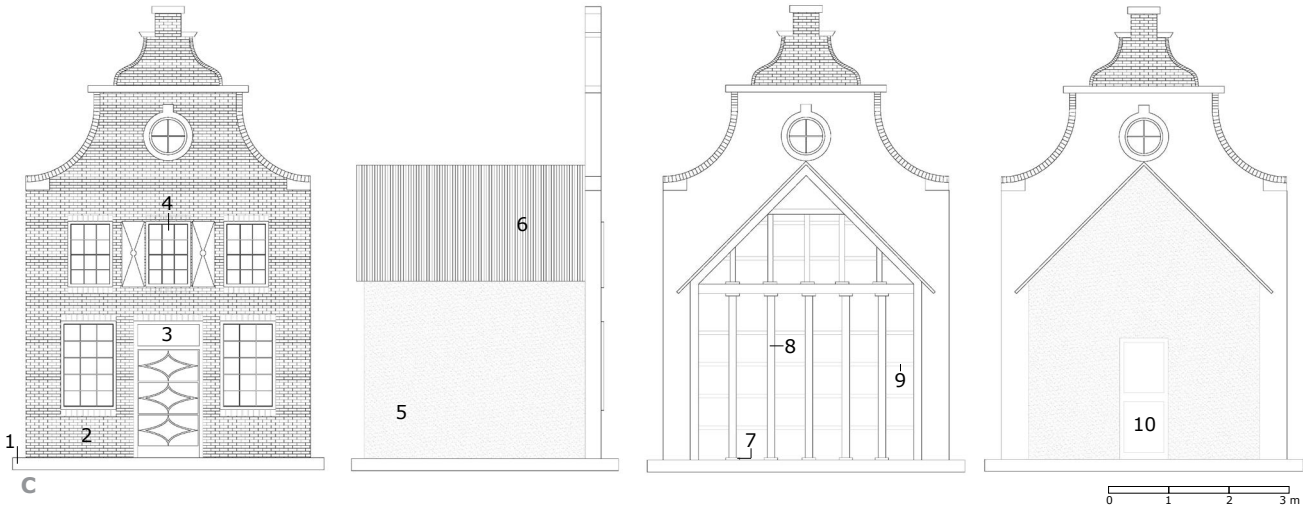
El set se construyó para recrear solamente un pueblo holandés con un muelle de carga. Para ello el arquitecto Preston Arnes, bajo la siempre supervisión de Cedric Gibbons, se desplazó a Holanda a estudiar la arquitectura que se construía en el siglo XVIII recurriendo a textos, fotografias y pinturas para dicha tarea. Debido a que no se rodaban muchas películas donde se recreara un pueblo holandés, los estudios decidieron que el set representaría a cualquier pueblo europeo del siglo XVIII. Esto último no se tuvo en cuenta, ya que se llegaron a rodar películas ambientadas en el siglo XV.

En muchas de las unidades solo se construyó la fachada principal, la cual era soportada por un pequeño habitáculo donde se guardaban los materiales necesarios para el rodaje. En otras se construyeron tres fachadas; frontal y dos laterales, y la cubierta. Tras el último rodaje cinematográfico en 1967, el set se destinó al rodaje de spots publicitarios.

1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento lateral de madera con estuco y pintura.
3. Arriotramientos de madera.
4. Paramento frontal de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
5. Plataforma de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
6. Estructura auxiliar metálica para el arriostramiento y sujecion de los paramentos.
7. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
8. Ventanales de madera y vidrios.
9. Aguja de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
10. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
11. Ventanas de madera pintada y vidrios.
12. Puerta de madera maciza pintada.
13. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
14. Cornisa de escayola.
15. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.



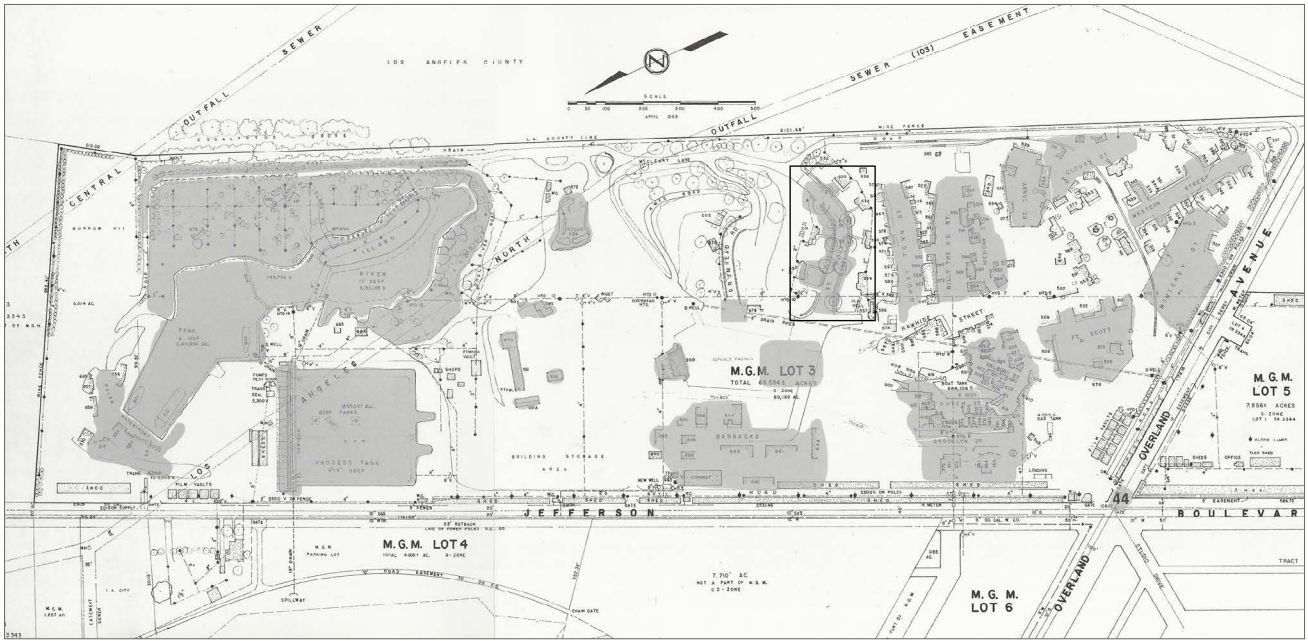
A. El rodaje de *Seven Sweethearts* (1942) en el set *Dutch Street.* **B.** Fachada lateral/frontal*. Dutch Street.*



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Ventanas de madera pintada con postigos y vidrios.
5. Paramentos laterales y posterior de madera con estuco y pintura.
6. Cubierta de madera pintada.
7. Placa de asiento.
8. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos.
9. Costillas de madera para arriostrar y reforzar el paramento.
10. Puerta metálica.

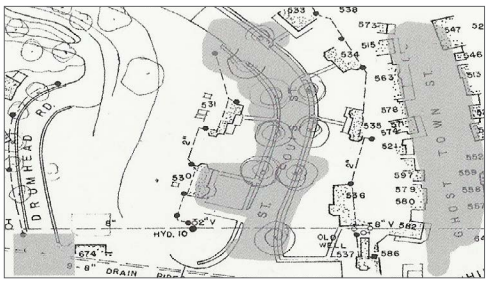
C. Fachadas frontal/lateral/sección/posterior. *Dutch Street.* **D.** El set *Dutch Street* en una secuencia de la película *Madame Bovary* en el año 1949.

ST LOUIS STREET



Denominación del set: *St. Louis Street*

Ubicación: *backlot* 3
Año de construcción: 1944
Diseñador: Cedric Gibbons y Vincente Minelli.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon un barrio residencial de clase alta de principios del siglo XX.

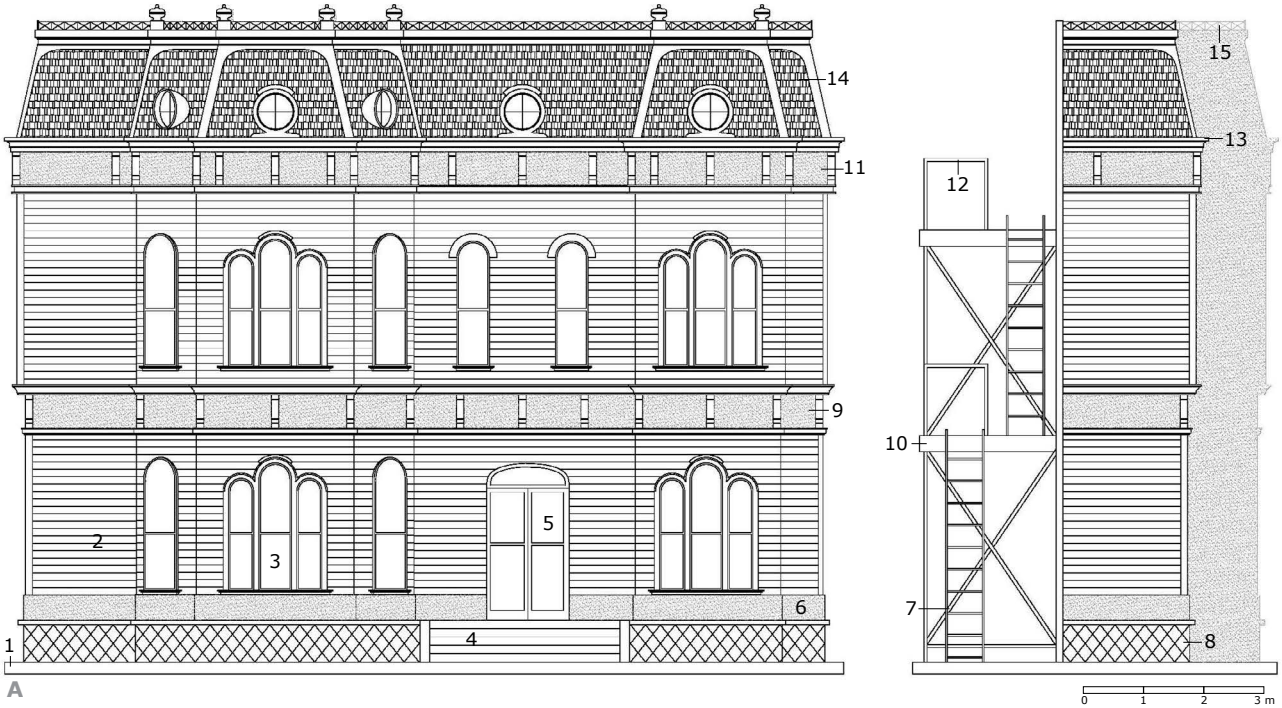


Nº de unidades: 8
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 40
Primera película: *Meet Me in St. Louis* (1944).
Última película: *The Reivers* (1969).

Algunas películas donde se reutilizaron:
Valley of Decision (1945), como un barrio de Pittsburgh.
My Brother talks to Horses (1947), como un barrio de Baltimore.
The Happy Year (1950), como New York en 1896.
Show Boat (1951), localización sin especificar.
Please, Don't Eat the Daisies (1960), localización sin especificar.
Cimarron (1961), como un barrio de Oklahoma.

Vincente Minelli, el director de la primera película que se rodó en este set, exigió que la calle se construyera. Se negó a reutilizar y reconvertir el set *New England* ubicado en el *backlot* 2. Esto provocó una gran controversia con el director artístico Cedric Gibbons, el cual se negó en rotundo debido a los graves problemas económicos por los que atravesaba la compañia.

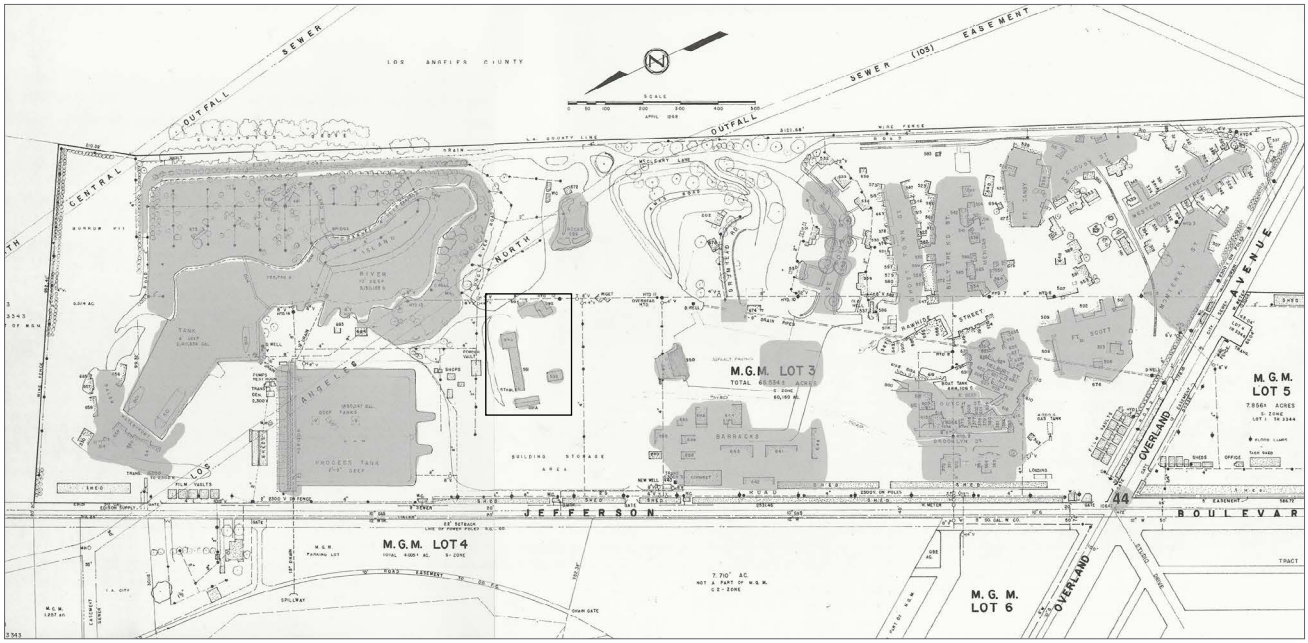
Finalmente se construyó bajos la directrices del afamado director, el cual no tenía experiencia en el diseño de este tipo de construcciones. Fue uno de los set más caros que construyó la *Metro-Goldwyn-Mayer,* costó cerca de un cuarto de millón de dolares, el cual se amortizó debido a las cuarenta películas que se filmaron. Por esta calle pasearon estrellas de renombre como Spencer Tracy y Lana Turner en *Cass Timberlane* (1947) o Judy Garland en *The Good Old Summertime* (1949), entre otros. El conjunto fue demolido en el año 1972.



A. Fachada frontal/lateral*. St. Louis Street.* **B/C.** Dos fachadas recien construidas para *Meet in St. Louis* (1944). **D.** 512 *The Smith House*. **E.** El actor Keefe Brasselle en la película *In Bannerline* (1951).

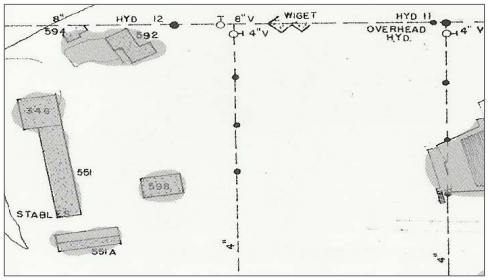
1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Paramento frontal y laterales de madera revestidos con láminas de madera pintada.
3. Ventanas de madera pintada y vidrios.
4. Escalera de madera pintada.
5. Puerta de madera maciza pintada.
6. Lámina de madera con estuco y pintura.
7. Arriostamientos de madera.
8. Zocalo de madera con láminas de cartón piedra imitando la piedra.
9. Lámina de madera con estuco y pintura.
10. Plataformas de madera (circulación del equipo de rodaje/actores).
11. Lámina de madera con estuco y pintura.
12. Barandilla de seguridad.
13. Cornisa de escayola.
14. Cubierta de madera con láminas de cartón piedra imitando la pizarra.
15. Barandilla de hierro forjado.

F. El set *St. Louis Street* en 1949. **G.** Cada una de las fachadas del set eran identificadas con un nombre y número para poder localizarlas en el mapa. 530 *The Bluett House.*



Denominación del set: *Farmhouse*

Ubicación: *backlot* 3
Año de construcción: 1950
Diseñador: Cedric Gibbons y Urie Mc Cleary.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformaron y recrearon una granja con establo, dos graneros y dos viviendas.

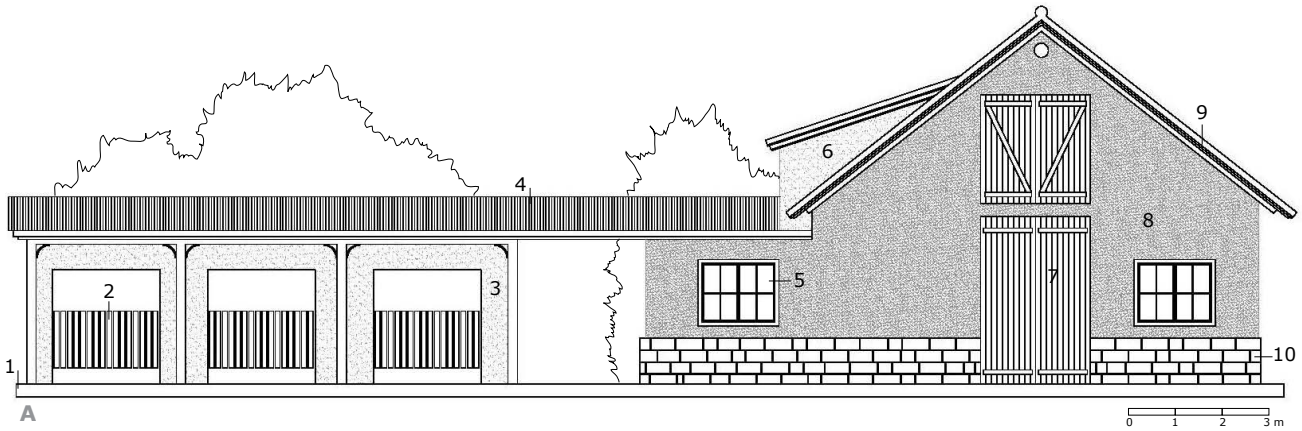


Nº de unidades: 5
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 37
Primera película: *The Devil's Doorway* (1950)
Última película: *A Time to Sing* (1968).

Algunas películas en las que se reutilizaron:
Excuse My Dust (1951), como el granero de Joe.
Fearless Fagan (1952), como la granja de Ardley.
Those Wilder Years (1956), localización sin especificar.
The Adventures of Huckleberry Finn (1960), como la granja de Huch.
All Fall Down (1962), como una granja.
A Ticklish Affair (1963), como el granero de Amy.
The Rounders (1965), como un rancho.

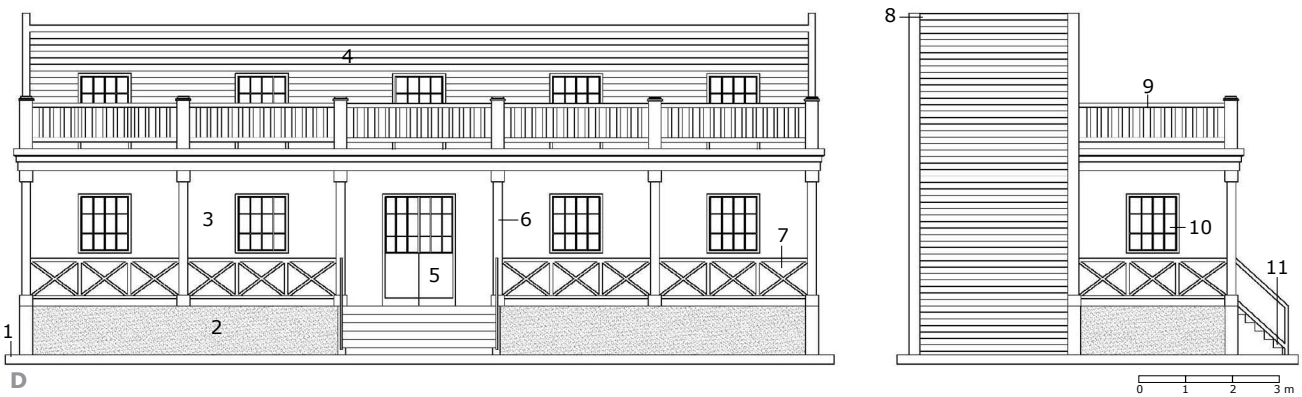
Alrededor del año 1950, la *Metro-Goldwyn-Mayer* decidió construir un set que recreara una granja con todas las dependencias propias de esta: granero, establo y las viviendas de los propietarios. Se construyó en las proximidades del bosque y del rio artificial que conpartía con el set de *Salem Waterfront.* Antes de su construcción, algunas de la unidades del set de *Monterey Street* se utilizaban para representar una granja o establo.

Tanto los graneros como el establo y el resto de dependencias se construyeron casi en su totalidad, es decir, con tres fachadas y la cubierta. No disponía de distribución interior. En 1952, el establo y uno de los graneros se reconstruyeron debido a un incendio provocado por la paja que ambas dependencias guardaban en su su interior. Este set siempre se utilizó como granja, ninguna de las unidades simuló otro tipo de construcción en las muchas producciones que se rodaron.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta metálica.
3. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
4. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Paramento de madera con estuco y pintura.
7. Puerta de tablones de madera.
8. Paramento frontal de madera con estuco y pintura.
9. Cubierta de madera con piezas de cartón piedra imitando la teja curva cerámica.
10. Zócalo de madera con finas láminas de estuco imitando la piedra.

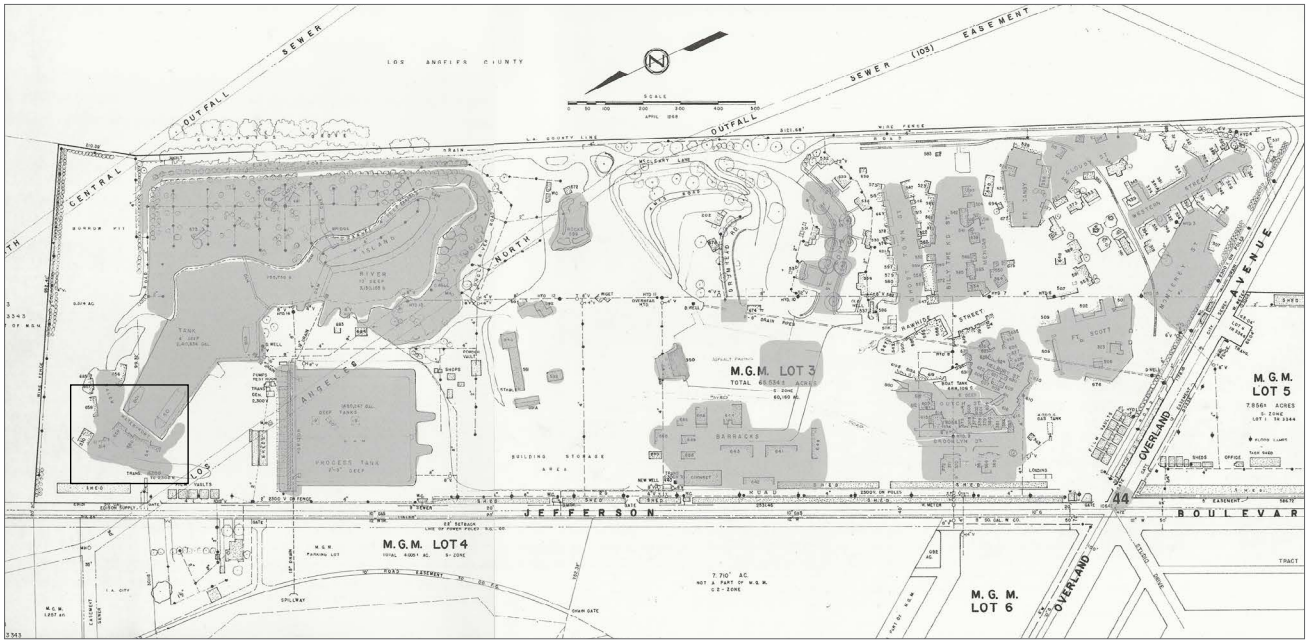
A. Fachada frontal*. Farmhouse.* **B.** Natalie Wood y Robert Wagner en el rodaje de *All the Fine Young Cannibals* (1960) **C.** Vista del set *Farmhouse* en 1956.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Zócalo de madera con estuco y pintura.
3. Paramento frontal y laterales de madera con estuco y pintura.
4. Paramento frontal y laterales de madera revestidos con láminas de madera, estuco y pintura.
5. Puerta de madera maciza pintada y vidrios.
6. Soportes de madera maciza pintada.
7. Barandilla de madera pintada.
8. Cubierta de madera pintada.
9. Barandilla de madera maciza pintada.
10. Ventanas de madera pintada y vidrios.
11. Escalera de madera pintada.

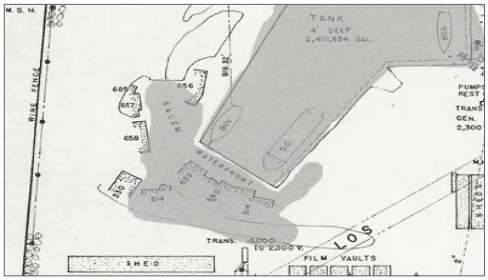
D. Fachada frontal/lateral*. Farmhouse* **E.** Escena la película *All the Fine Young Cannibals* (1960) frente al granero del set *Farmhouse.*

SALEM WATERFRONT



Denominación del set: *Salem Waterfront*

Ubicación: *backlot* 3
Año de construcción: 1950
Diseñador: Cedric Gibbons y George W. Davis.
Descripción: set compuesto por fachadas que conformarony recrearon cualquier pueblo europeo y norteamericano alrededor de un muelle.



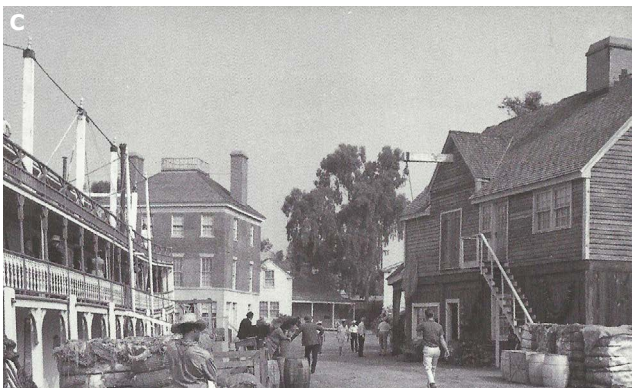
Nº de unidades: 9
Estructura-unidad: tres fachadas y cubierta, soportadas con estructura de madera convenientemente arriostrada y apuntalada con puntales de madera y metálicos.
Material empleado: madera pintada, enlucido con estuco y pintura, cartón piedra, escayola y vidrio.
Nº de películas rodadas: 25
Primera película: *Show Boat* (1951)
Última película: *Double Trouble* (1967).

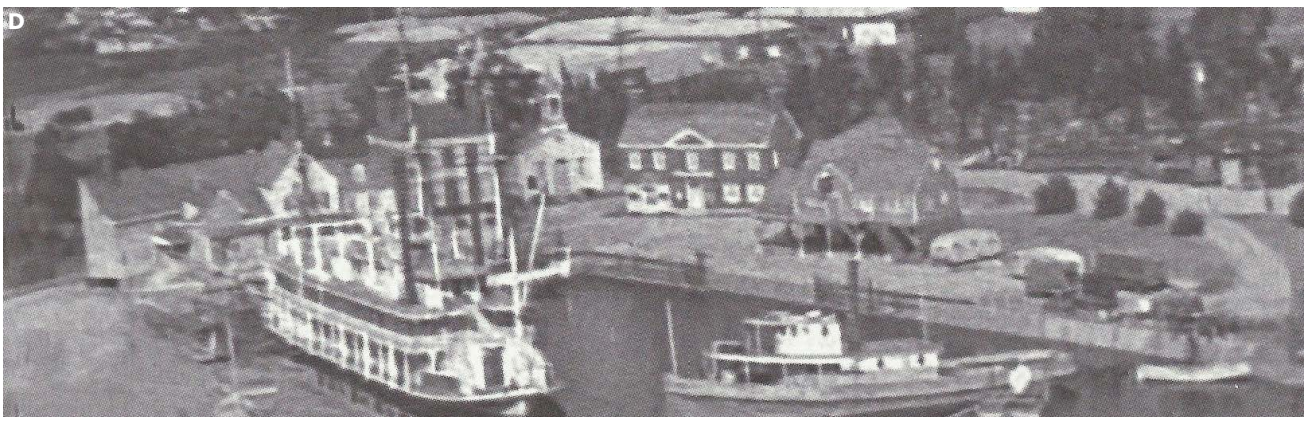
Algunas películas en las que se reutilizaron:
Washington Story (1952), como el puerto de Newchester.
Young Bess (1953), como un muelle de carga en Florida.
I'll cry Tomorrow (1955), localización sin especificar.
The Scarlet Coat (1955), como el pueblo ficticio de Malen.
The King's Thief (1955), como un puerto británico.
Ada (1961), localización sin especificar.
Advance to the Rear (1964), como un muelle de carga en Nueva York.

Salem Waterfront se construyó durante el año 1950, única y exclusivamente para el rodaje de la película *The Running of the Tide*, la cual la protagonizaría Clark Gable y dirigiría Howard Keel. Por problemas finacieros nunca se rodó. La operación más complicada fue la construcción del muelle, ya que la legislación de Los Ángeles no permitía la construcción del foso por los problemas de estabilidad que pudiera acarrear a las fachadas próximas al mismo.

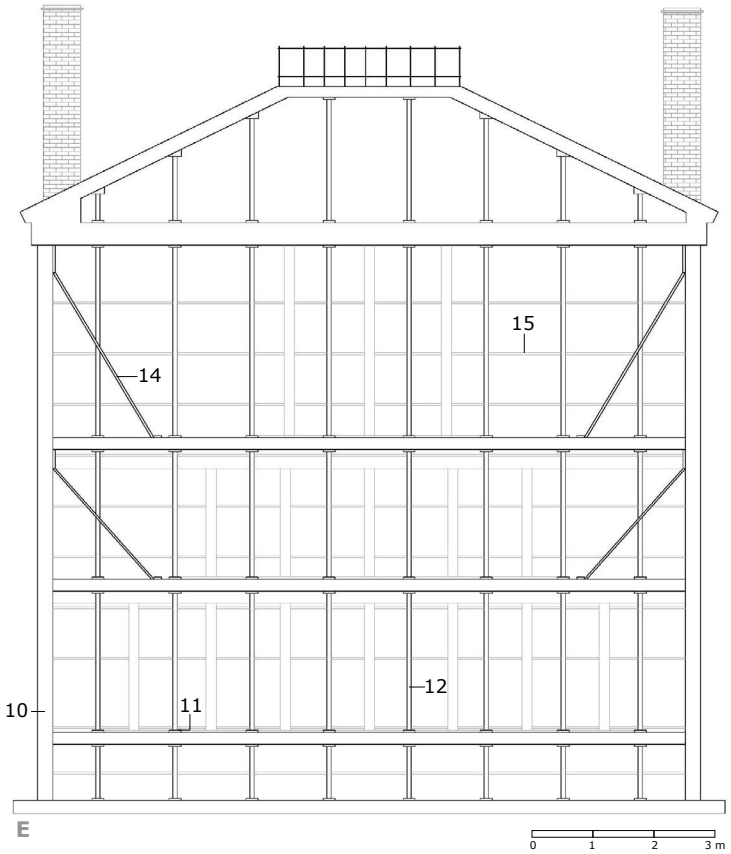
De las nueve unidades que constaba el set, tres de ellas se construyeron con materiales reales, incluso disponían de su distribución interior para el rodaje de interiores, algo inusual en este tipo de construcciones.

Este muelle de carga sustituyó al *set Irish Street* ubicado en el *backlot* 1, que quedó en desuso en 1945. *Salem Waterfront* estuvo en uso casi veinte años, aunque hubieron años en los que no se rodó ninguna película.

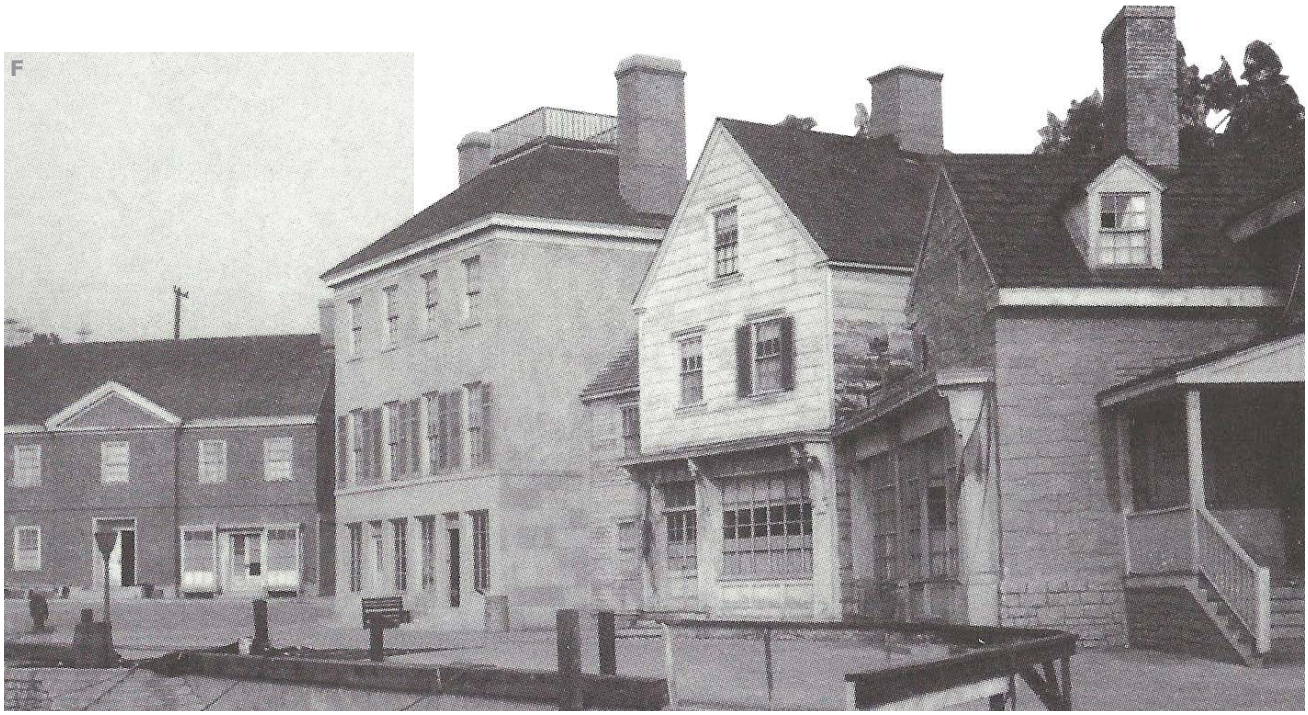




A. Fachada frontal/lateral. *Salem Waterfront.* **B.** El navío *Mayflower* zarpando del muelle de *Salem Waterfront*. **C.** El set *Salem Waterfront* en la película *Advance to Rear* (1963). **D.** Vista aérea de *Salem Waterfront* en el año 1960.



1. Base de madera maciza con anclajes para la sujeción de los paramentos.
2. Puerta de madera maciza pintada.
3. Ventanas de madera pintada con postigos y vidrios.
4. Paramento frontal y laterales de madera con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Chimenea de madera y escayola.
7. Cornisa de escayola.
8. Cubierta de madera pintada.
9. Estructura auxiliar para la sujeción de los focos y lonas para provocar la noche.
10. Paramentos de madera.
11. Placa de asiento.
12. Puntales de madera para la sujeción de los paramentos.
13. Forjados de madera.
14. Puntales-flecha de madera para la sujeción de los paramentos.
15. Costillas de madera para arriostrar y reforzar el paramento.



E. Sección fachada*. Salem Waterfront.* **F.** Las fachadas de *Salem Waterfront* en 1968.

Fig. II.204

Fig. II.204. La televisión como alternativa a las salas de cine.

EL OCASO DE LOS DIOSES Y SUS CADÁVERES ARQUITECTÓNICOS

Para el crítico de cine Edward Lawrence (1962a: 89), 1948 fue el último gran año de *Metro-Goldwyn-Mayer* y del resto de compañías cinematográficas. Algo había cambiado, a partir de aquí todo empezó a derrumbarse.

Las cifras en taquilla empezaron a descender estrepitosamente. La llegada de la televisión hizo revisar esquemas hasta entonces cuestionables por la industria. Este nuevo formato visual se estaba convirtiendo en una alternativa para aquellos que no podían permitirse el lujo de ir a las salas de cine. Era un duro competidor en cuanto a la forma de emplear el tiempo de ocio. Además, los premios *Emmy*, equivalentes a los premios *Oscar*, se presentaron por primera vez ese año y eso provocó una amplia difusión del medio televisivo entre el público estadounidense. El enemigo estaba a las puertas, aunque en realidad estaba dentro, ya que algunas producciones televisivas alquilaban las *arquitecturas* que las compañías guardaban en su interior para el rodaje de sus telefilmes y spots publicitarios[146].

Después de la Segunda Guerra Mundial, tanto las *arquitecturas* como los paisajes que se mostraban en las películas empezaron a ser cuestionadas. Mucho soldados, después de estar alistados en las fuerzas armadas y regresar algunos de ellos de lugares exóticos, estaban más interesados por el *realismo*. Ya no se dejaban engañar por aquellos decorados de cartón piedra que emulaban los lugares donde habían estado. *Metro-Goldwyn-Mayer* y otras compañías aceptaron a regañadientes la situación, y como consecuencia del abaratamiento y la extensión de los transportes aéreos empezaron a rodar fuera de los estudios. Les resultaba más barato desplazar al equipo técnico, actores y actrices a lugares lejanos que construir un decorado ex profeso. Mucho más adelante empezarían a rodar en otros estudios europeos que estaban empezando a florecer, como los italianos *Cinecittá* o los alemanes *Babelsberg*, a la vez que los conjugaban con las localizaciones próximas a ellos (fig. II.205).

1948 fue también el año en el cual el Tribunal Supremo dictaminó un fallo judicial contra los estudios mayores de Hollywood y les obligó a deshacerse de las cadenas de cine, ya que al estar en dominio de

146. Aunque la televisión acabó con la hegemonía de la industria cinematográfica en el entretenimiento estadounidense, el surgimiento de este nuevo medio resultaría ventajoso para las películas. Eso fue debido a que la opinión pública sobre la calidad de la programación televisiva decayó rápidamente y, por el contrario, el estatus del cine a ser cada vez más reconocido como una forma de arte seria y digna de respeto y estudio. Esto fue complementado con la decisión de la Corte Suprema de los Estados Unidos de dictaminar que el cine era una forma de arte con derecho a la protección de la Primera Enmienda A pesar de todo, el número de películas en rodaje descendió bruscamente, incluso las de gran presupuesto, marcando un cambio de estrategia a seguir por la industria. Los estudios se centraron en producir entretenimiento que no pudiese ser ofrecido por la televisión: espectáculos, producciones con argumentos trascendentales, mientras otros cedieron los derechos de sus bibliotecas cinematográficas y teatrales a otras compañías para ser vendidas a la televisión.

la producción, distribución y la exhibición, violaban la ley federal de antimonopolio. Al perder los estudios la exhibición, no tenían una distribución asegurada y no podían manejar el mercado colocando películas a su antojo[147]. A todo esto hay que añadir la persecución implacable y el acoso al que se vieron sometidos muchos personajes del mundo del celuloide por el Comité de Actividades Antiamericanas por su supuesta vinculación con el comunismo[148].

No obstante, lo que más daño provocó a *Metro-Goldwyn-Mayer* fueron los continuos conflictos internos y la quiebra a la que se veía conducida. Todo ello provocó que las primeras víctimas de esta situación fueran los patios traseros y sus *arquitecturas* cinematográficas.

Para Michael Webb (1990: 13) uno de los más afectados fue el director artístico Cedric Gibbons, que percibía cómo todos aquellos sets que había construido quince años antes estaban perdiendo fuerza e importancia, debido al abandono al que eran sometidos tras los continuos rodajes externos donde ellos ya no eran protagonistas. A lo largo de los años cincuenta, el Departamento de arte y el estudio en general estaban estancados. No se construían decorados y el fantasma de la venta de los *backlots* con sus respectivos sets merodeaba por los pasillos de la empresa.

Durante la década de 1960, las películas de *Metro-Goldwyn-Mayer* ya no irradiaban la efervescencia, la salubridad y la exuberancia que tanto caracterizaba las producciones de los años treinta y cuarenta. Mientras tanto, el estudio se devoraba por dentro, los cambios de directivos eran continuos y ello conllevaba cambios que nunca favorecían al curso y al destino de los *backlots.* Se alquilaban a productoras cinematográficas como CBS que rodaban series como *Rawhide* (1959-1966), *The Twilight Zone* (1959-1964) o *Combat!* (1962-1967), que generaban ingresos muy generosos, pero nunca suficientes como para poder mantenerlos.

La ciudad que albergaba a *Metro-Goldwyn-Mayer*, Culver City, fue una de las más afectadas por el no uso de los decorados. Al no utilizarse, todos los patios fueron cercados con vallas metálicas que impedían que los decorados fueran observados por ese turismo cinematográfico que solo viajaba a Culver City por este motivo. Esto

Fig. II.205

147. Como resultado de esa intervención, actores, actrices y cuerpo técnico fueron liberándose gradualmente de sus contratos. A partir de ahora, cada película realizada en un estudio podía tener el reparto y el equipo técnico deseado, provocado la pérdida gradual de las características que hicieron inconfundibles a las películas, no solo de *Metro-Goldwyn-Mayer*, sino del resto de productoras.

148. Esta caza de brujas —como fue llamada esta persecución— se dilató hasta 1956, pero empezó a atisbarse mucho antes y se dejó sentir, aunque de forma más sutil, mucho tiempo después. El auge de los movimientos fascistas en Europa, unido al crack del 29 que arruinó a la mayoría de los americanos, fueron el caldo de cultivo idóneo para un acercamiento de amplios sectores de la sociedad estadounidense a las ideologías de izquierdas y al comunismo.

Fig. II.205. Acceso principal a los estudios *Cineccittá* y *Babelsberg*. Alternativa europea a los estudios de Hollywood.

Fig. II.206

Fig. II.207

provocó el disgusto de los comerciantes que ya no percibían ingresos de estos turistas y sobre todo por la imagen de almacén de escombros que estos *backlots* estaban transmitiendo.

En 1969, Kirk Kerkorian, un magnate de las finanzas y antiguo obrero de la construcción que trabajó en los *backlots* construyendo decorados, compró *Metro-Goldwyn-Mayer*. Con la ayuda de James Aubrey, un ejecutivo de la televisión, pretendía levantar el imperio asediado a través de la venta de los terrenos ocupados por los tres *backlots* donde se levantan los decorados. Consideraba que el concepto actual de rodar películas poniendo énfasis en el realismo y la verdad no tenía nada que ver con estas *arquitecturas* decrépitas.

El *backlot 3* fue el primer en caer. En octubre de 1970 el periodista Paul Mandell (1970: 56) publicó que se había llegado a un acuerdo para la venta del patio 3 por parte de una empresa constructora, *Urbanetics*, la cual pensaba edificar un complejo de apartamentos de lujo. Dicha empresa se comprometía a conservar y mantener algunos sets como el lago de Tarzán o la gran cantidad de árboles que se plantaron para la selva del mismo. Al estar ubicado en zona industrial, la ciudad de Calver City tendría que llevar a cabo un estudio de zonificación, el cual nunca se llevó a cabo. Las autoridades de la

Fig. II.206. Filmando la demolición de las fachadas del *backlot* 3 en 1972.

Fig. II.207. Las ruinas de los *false fronts*, a pesar de su supuesta fragilidad, estuvieron en pie durante años.

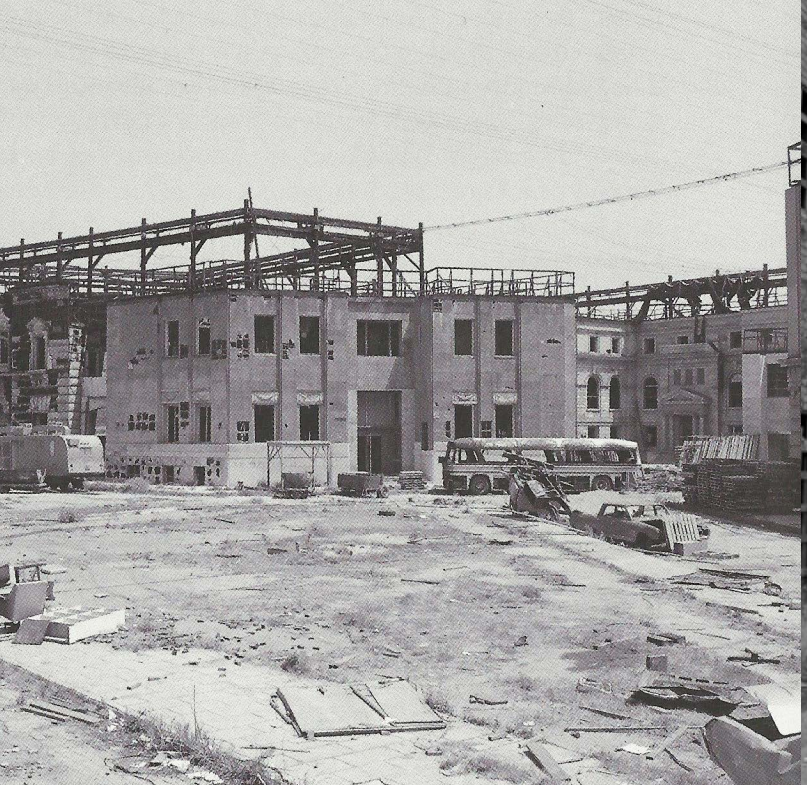


Fig. II.208

Fig. II.209

ciudad no aceptaban un cambio zonal de estas dimensiones. Hubo un intento por la misma empresa constructora de dejar a un lado el proyecto de las viviendas y convertir el conjunto de decorados en una nueva Disneylandia. No fue posible, en octubre de 1972, todos los decorados del *backlot* 3 fueron demolidos. Las cientos de fachadas inigualables que vivían allí cayeron como iconos frágiles que eran (fig. II.206).

El siguiente objetivo fue el *backlot 2*. Toda la prensa del país e incluso el famoso programa de televisión, *60 minutes*, estuvieron siguiendo la operaciones de venta de uno de los patios traseros más populares de la industria del cine. Mientras los decorados eran abandonados a su suerte y sin mantenimiento alguno —soportaron dos incendios que casi los destruyó en su totalidad—, algunos directores los empleaban para el rodaje de películas —*Cuando el destino nos alcance* (Soylent Green, Richard Fleischer, 1974) o *La Fuga de Logan* (Logan's Run, Michael Anderson, 1976)— donde este deterioro era un protagonista más en la sociedad postapocalíptica que querían reflejar. A principio de 1977, tras no poder venderlo ni tan siquiera alquilarlo a *Universal Pictures* para una rehabilitación y posterior parque de atracciones, los decorados de este segundo *backlot* quedaron a la deriva bajo un manto de triste agonía. En 1981, harto de

Figs. II.208/II.209. Las ruinas en 1980 del set *New York Streets #1*, ubicadas en el *backlot* 2.

Fig. II.210 Fig. II.211

las quejas de los vecinos por los continuos asalto de los vándalos, la propia *Metro-Goldwyn-Mayer* los derribó.

Tan solo quedaba el *backl*ot 1. Fue comprado en 1978 por el matrimonio chino Ching Lín los cuales desenterraron todo el cable de cobre que había debajo de cada uno de los sets para poder venderlo posteriormente como chatarra. Seguidamente se lo alquilaron a *Lorimar Telepictures*, para que pudiera rodar escenas de series tan míticas como *Dallas* (1978-1991) o *Falcon Crest* (1979-1993). En octubre de 1986 esta productora les compró los terrenos, derribaron todos los decorados y construyeron edificios de oficinas que nunca lograron venderse.

Metro-Goldwyn-Mayer disponía de cuatro *backlots* más, pero nunca se construyeron sets en ellos, su venta o alquiler no trascendió a los medios de comunicación como los otros. A través de la mala suerte o las malas decisiones, la corrupción o la codicia, sus *arquitecturas* cinematográficas fueron destruidas por su propia historia y por sus dirigentes. En Hollywood, las *arquitecturas* perdidas de *Metro-Goldwyn-Mayer* son un potente símbolo de todo lo que fue y ya no es: un *Cámelot* del siglo XX, un *Shangri-La* a la que se puede visitar sólo en nuestras películas y en nuestra imaginación.

Fig. II.210. Tras la demolición del *backlot* 2, cientos de toneladas de madera, escayola, *Celotex* y fibra de vidrio estuvieron acumulados durante meses.

Fig. II.211. Los restos en 1981 del set *New Yok Streets #2* en el *backlot* 2.

Fig. II.212

Fig. II.213

Pero este final tan triste no fue solo patrimonio de esta productora. El estudio de *Warner Bros.* en Burbank presentaba un aspecto tan estrambótico como los otros. Había una Venecia con sus canales, una reproducción de la neogótica estación de Pennsylvania, un mercado de Nueva Orleans, un fragmento de París, una cabaña del lago Tahore, una típica sala de billar de Chicago, una casa italiana, etc. En 1946 se demolió el gran Bagdad que había sido simulado para la película *Kismet* (John Francis Dillon, 1930), a fin de dar cabida al ostentoso apartamento neoyorkino necesario para el filme *De amor también se muere* (Humoresque, Jean Negulesco, 1946). En otros estudios como en *20th Century Fax*, junto a Beverly Hills, el crítico de cine Christopher Sullivan (1950: 10) resaltaba que se podía conducir a lo largo de la polvorienta calle mayor de una vieja ciudad del oeste, pasar unas pocas esquinas y encontrarse en una encantadora plaza de Nueva Inglaterra, girar un poco más y tropezarse con el empedrado de una típica aldea francesa. En el trascurso podíamos pasar por calles de Chicago, Nueva Orleans, Greenwich Village, las marismas africanas....una completa civilización.

Las cientos de película que se rodaron en estos patios traseros permitieron que aquellas frágiles estructuras alcanzasen una *solidez* equiparable a la de cualquier arquitectura que se construye con el ánimo de perdurar toda una vida.

Figs. II.212/II.213. Los últimos restos del *backlot* 1 en octubre de 1968.

Fig. II.214. Los restos del set *Monterey Street*, *backlot* 3, en los años setenta.

Fig. II.215. El set *Wimpole Street*, *backlot* 2, en los años setenta.

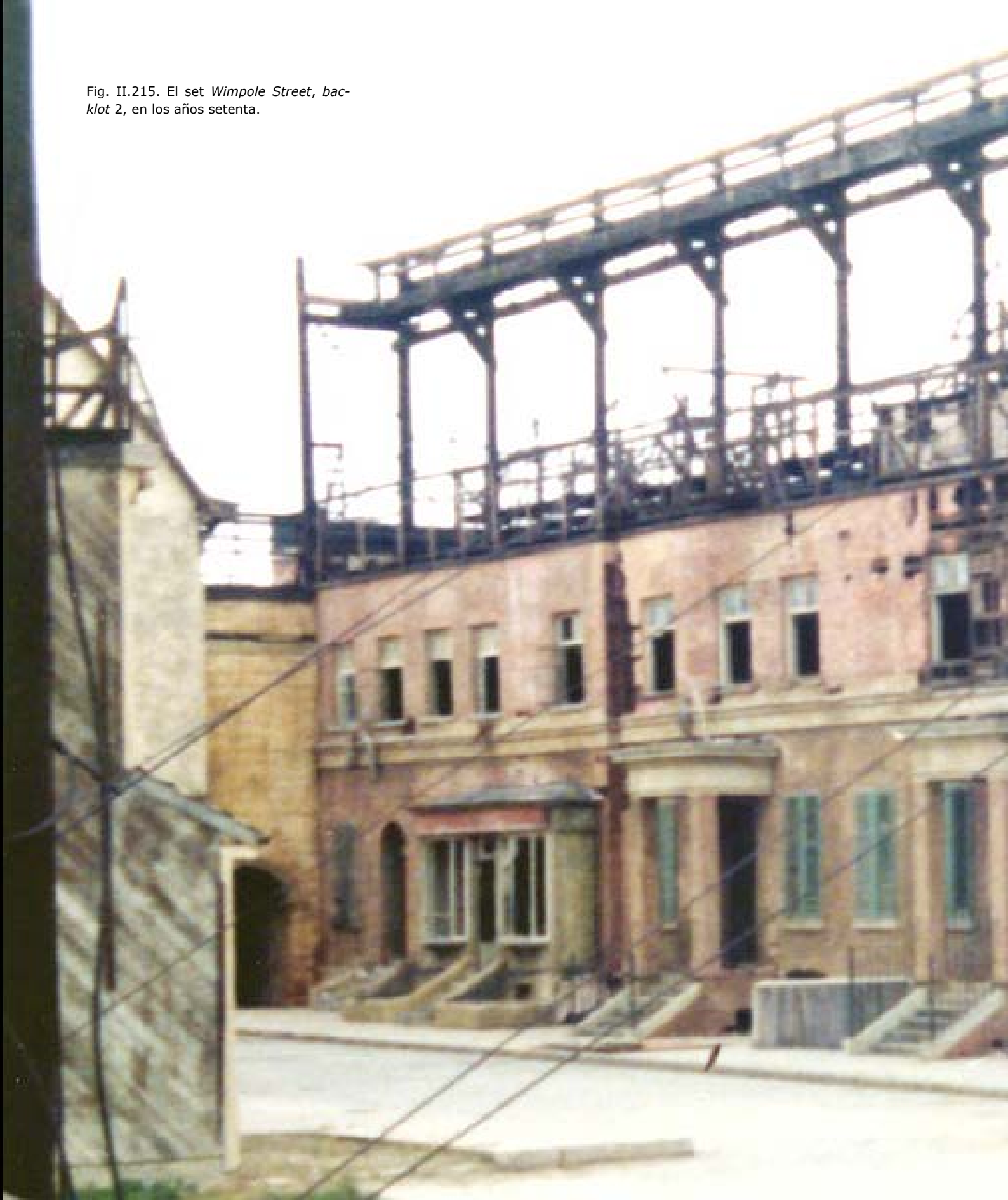


Fig. II.216. El set *New York Streets #1 -Brown Street-, backlot* 2, en los años setenta.

Fig. II.217. El set *New York Streets #2 -Cullem Street-, backlot* 2, en los años setenta.

Fig. II.218. El set *New York Streets #1 -Warehouse Alley-, backlot* 2, en los años setenta.

Fig. II.219. El set *New York Street* en *Disney's Hollywood Studios*, año 2014, en los mismos terrenos que ocupó su homólogo trás la fusión de *Metro-Goldwyn-Mayer* y *Disney*.

RESUMEN PARTE II

LOS DECORADOS ARQUITECTÓNICOS EN EL CINE
AUSENCIA Y PERMANENCIA

Son los adjetivos —breve, fugaz, efímero— con los que se tienden a definir a la *arquitectura* que se construye para el cine —los decorados arquitectónicos—. Algunos autores que han escrito sobre este tipo de construcciones (Ramírez, 1993; Carrick, 1956) considera que nada es sólido y permanente en los decorados arquitectónicos que se construyen para el cine, estos persiguen el efecto, no la durabilidad. Entre los primeros años de la década de los diez y los útimos años de la década de los cuarenta del siglo XX, en Europa se construyeron auténticos decorados arquitectónicos efímeros, tras terminar el rodaje nunca más se volvieron a utilizar. Eran demasiado exclusivos, bien por la fuerza visual que emanaban, bien porque fueron pasto de los movimientos artísticos del momento. En cambio, la industria de Hollywood eran partidaria de volver a utilizar los decorados tras el rodaje. Esa industria buscaba la durabilidad, no el efecto.

Y es aquí cuando el concepto efímero se desarrolla en un sentido más amplio, abarcando un significado más panorámico, tal y como lo expresa Font Mir (1999: 11-12) al defender que lo efímero no se encuentra únicamente en la duración temporal, sino en la idea de transformación, de adaptación, de reutilización.

La parte segunda de esta investigación ha tenido como objetivos identificar, estudiar y valorar, en el marco temporal y geográfico establecido, aquellos decorados que se construyeron para desaparecer tras el rodaje, es decir, se asentaron bajo un carácter efímero basado en el tiempo, y aquellos otros que, a pesar de construirse bajo la premisa de retirarse tras su filmación, permanecieron en el tiempo. El estudio de cada uno de estos decorados ha permitido que detectemos los factores que se han tenido en cuenta en su proceso de diseño y que los han convertido, o no, en únicos.

Una clasificación atendiendo a una temporalidad de múltiples matices y la posterior identificación de las características de cada uno de los tipos resultantes han sido los objetivos siguientes.

En cuanto a los decorados de las películas europeas seleccionadas, estos son los aspectos más destacables de cada uno de ellos.

CABIRIA es la primera película donde se construyeron auténticas y gigantescas arquitecturas, decorados arquitectónicos que se convierte en un espacio dinámico donde los personajes actúan y la cámara tiene una mayor libertad de movimiento. El escenógrafo y pintor Camillo Innocenti y el arquitecto Luigi Borgnono diseñaron unos decorados a tamaño natural, con enormes armazones de madera sobre los que se colocaban paneles de *estaf* para simular las calidades, constituyendo así cuerpos más basados en la carpintería que en la arquitectura, estructuras que no tenían que ser habitables, sólidas y monumentales, sino solo parecerlo.

Cabiria es legítimamente celebrada por la historia del cine como la más significativa contribución italiana a valorizar los recursos espectaculares del cine y una de las primeras y más conscientes tentativas de fundir en el nuevo arte que acababa de nacer los medios expresivos de literatura, pintura, arquitectura, música y teatro.

¿Qué influencias recibieron en su proceso de diseño? El conjunto del templo de Moloch, cuya fachada y espacio interior están relacionados con la tradición arquitectónica e iconográfica del mundo antiguo del cercano Oriente, es resultado de una operación de sustancial sincretismo arquitectónico y de eclecticismo estilístico. Abarca desde la tradición púnica hasta la asiria, desde componentes egipcios hasta elementos que recuerdan más bien los monumentos y las decoraciones del mundo precolombino de los Mayas y de los Aztecas. Para el diseño del resto de decorados, Pastrone y sus colaboradores se aprovecharon de las indicaciones y de las sugerencias visuales propuestas, sea por un precioso volumen de antigüedades aconsejado por Gabriele D'Annunzio *—Répertoi re des antiquitées greques et romaines—,* sea de la gran exposición del Louvre sobre el arte cartaginés organizada en 1912.

Con estas fuentes se elabora una arquitectura colosal y fantástica que, sin borrar los modelos reconstruidos por la arqueología, los supera en una visión más compleja, funcional a nuevas exigencias de construcción del espacio (fílmico), de redefinición de lo visible (cinematográfico) y de fluidificación de la fascinación (espectacular).

¿Dónde vemos reflejados estos decorados arquitectónicos? La famosa *puerta-boca* de Moloch fue inspiración para otras semejantes en películas como *La reina de Saba* (*Queen of Sheba,* J. Gordon Edwards, 1921), la ya mencionada *Molochmaschine* de *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927), el templo de Baal en *El arca de Noé* (*Noah's Ark,* Michael Curtiz, 1928) o la estatua del mismo dios semita en *El hijo pródigo* (*The Prodigal*, Richard Thorpe, 1955). Influyó también de forma decisiva en las fastuosas y colosales reconstrucciones históricas de la antigüedad clásica grecorromana, del péplum de las décadas de los años sesenta y setenta. Pero sobre todo en los decorados de *Intolerancia*.

¿Qué ocurrió con estos decorados arquitectónicos tras el rodaje?. Los decorados de *Cabiria* se construyeron en los platós de FERT Studios, en Turín, nunca volvieron a emplearse en otras producciones, a pesar de ser susceptibles de aprovechamiento en rodajes de temática similar. El templo de Moloch, en cambio, jamás podía haber sido aprovechado, eran demasiado simbólico y protagonista como para ser utilizados en otras producciones.

INTOLERANCIA fue la respuesta de Hollywood a *Cabiria*, de manos del director David Wark Griffith. Este quiso llevar varios pasos más allá el impacto visual, la monumentalidad de los decorados tridimensionales, los movimientos de cámara y el uso de la luz artificial, que tanto caracterizó a la película italiana. Y lo logró.

Los decorados que construyó se corresponden a cada uno de los capítulos en los que se divide el filme; el París del siglo XVI con una sorprendente adaptación de sus calles y viviendas; la Jerusalén en los tiempos de Cristo, así como la ciudad de Babilonia con sus murallas fortificadas y su particular patio con la puerta de Ishtar.

¿Qué influencias recibieron en su proceso de diseño? Fue, sin duda, la génesis del patio babilónico, el epicentro del esfuerzo creativo de su cineasta. Su origen es diverso, Griffith aglutinó en un libro de recortes (*scrapbook*) una serie de referencias estéticas y arquitectónicas que sirvieron como orientación para el desarrollo del decorado, desde elementos de origen mesopotámico hasta componentes de ascendencia india. Sin embargo el punto de partida de este

patio se encuentra en el grabado *El banquete de Baltasar* de John Martin, así como en los grabados fantásticos de Gustave Doré, los trabajos del naturalista Paul-Émile Botta, las ilustraciones del pintor y explorador británico William Ellis o el decorado del palacio neoegipcio del pintor y arquitecto Karl Friedrich Schinkel.

El diseño de las murallas mesopotámicas y, sobre todo, el gigantesco patio, fue atribuido al propio director con la única ayuda de un carpintero llamado Huck Wortman, hasta que el 1973, se reveló la existencia de un director artístico y recién licenciado en arquitectura, Walter L. Hall.

¿Dónde vemos reflejados estos decorados arquitectónicos?. El colosalismo de estos decorados los podemos ver en producciones como *Los diez mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. DeMille, 1923), *El rey de reyes* (The King of Kings, Cecil B. DeMille, 1923), *El fantasma de la ópera* (The Phantom of the Opera, Rupert Julian, 1925), entre otras. Todas ellas emprendieron una carrera de obstáculos para ver quien llegaba a la meta de *la más colosal.* No obstante, la película —los decorados y las técnicas visuales y narrativas empleadas— influyó más en el cine soviético de Sergei Eisenstein y otros cineastas que a los estadounidenses contemporáneos de Griffith.

¿Qué ocurrió con los decorados tras el rodaje?. La magnitud de los decorados, así como el fracaso en taquilla de la película condujo al director y la productora que financió el proyecto a la ruina. Esto provocó que los decorados se abandonaran a merced del viento y el paso del tiempo. En 1919, el conjunto fue desmantelado, no obstante, la productora *Paramount Pictures* rescató de las ruinas, reconstruyó y guardó celosamente algunos de los elementos que constituían esos decorados, como una sección de la puerta de Ishtar y algunas columnas con elefantes. Fueron cedidos al ayuntamiento de la ciudad de Los Ángeles y actualmente se encuentran formando parte del centro hotelero, comercial y de ocio *Hollywood & Highland*, en el distrito de Hollywood.

AELITA

La concepción visual de las secuencias de Marte han hecho de esta película un icono del cine de ciencia ficción, están estrechamente ligadas al espíritu de las vanguardias, en esos momentos en plena ebullición creativa.

El planeta Marte es representado con una sobria escenografía con espacios austeros y sólidos volúmenes cercanos a la abstracción que se combinan con formas poligonales y elementos tridimensionales. Entre estos destacamos los asimétricos arcos inclinados y el plano del suelo surcado por desniveles y escaleras, confiriendo así un cierto ritmo arquitectónico. Son muchas los decorados que se construyeron para representar Marte: el ágora de reunión, los aposentos de Aelita, la sala de máquinas, los subterráneos, el vestíbulo de salida, las zonas de tránsito y reposo, la sala del telescopio cósmico y la sala del modulador espacial, y todos custodiados bajo los elementos antes descrito. A excepción del ágora, que se construyó en su totalidad, el resto de decorados fueron construidos parcialmente para solo filmar aquello que interesaba

¿Qué influencias recibieron en su proceso de diseño?. Muchos de los elementos de estos decorados recuerdan a escenografías teatrales de la época, como la de Liubov Popova para *Magnánimo cornudo* de 1922 o la de Alexander Vesnin para *El hombre que fue Jueves* en 1923. Los responsables de los decorados del planeta rojo fueron el director artístico Sergei Kozlovsky, los escenógrafos teatrales Isaac Moisseyevith Rabinovich, Victor Simov y la pintora, diseñadora y escenógrafa Alexandra Exter, y todos ellos bajo la supervisión del arquitecto Nikolai Ladovsky. Todos ellos, muy conscientes de todo el teatro de vanguardia del momento, querían expresar a través de estos decorados la nueva formalidad soviética.

Por lo tanto, recurrieron a los movimientos artísticos de la vanguardia rusa del momento, principalmente el constructivismo, máximo exponente cultural de la Unión Soviética, aunque podemos apreciar elementos propios del rayanismo y el suprematismo, así como del cubismo y el futurismo. No obstante, no solo los escenógrafos se sirvieron de los diferentes movimientos que invadían la vanguardia

rusa, sino también recurrieron a la estética de películas como El gabinete del doctor Caligari (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) donde se establecen relaciones dinámicas y de tensión entre el plano y las figuras geométricas.

¿Dónde vemos reflejados estos decorados arquitectónicos?. Inspiró a filmes como *Metrópolis* y *La vida futura*, en el tratamiento de una ciudad futurista. Esta película también sirvió de inspiración para el cortometraje *Revolución Interplanetaria*, una correcta caricatura animada donde se refleja la ideología soviética del momento. Muchos años después, en la década de los cincuenta, la serie de televisión *Flash Gordon* recurrió a la ciudad del planeta rojo de Aelita para diseñar la Ciudad Flotante de los Hombres Halcón. Es muy posible que también el pabellón de la URSS que construyo el arquitecto Konstantín Mélnikov para la exposición de artes decorativas de Paris en 1925, tomara prestado elementos de la escenografía marciana, ya que presenta un parecido más que razonable.

¿Qué ocurrió con los decorados tras el rodaje?. Los decorados fueron construidos en los estudios Mezhrabpom-Rus, ubicados en Moscú. Tras su rodaje, al igual que las maquetas que representaban la ciudad de Marte, fueron almacenados hasta que un incendio del estudio provocó su desaparición. El director quiso emplear algunos fragmentos de estos decorados en otras películas suyas, pero eran tan contundentes y tan evidente la procedencia de los mismos que no pudo llevar a cabo tal acto.

LA INHUMANA

La película estaba destinada a ser una especie de catálogo temporal de todo aquello que la evolución artística había producido en Francia dos años antes de la famosa Exposición de Artes Decorativas e Industriales Modernas. Para cumplir sus objetivos, el director Marcel L'Herbier repartió las responsabilidades para diseñar los decorados del filme; las viviendas de los protagonistas las diseñó el arquitecto Robert Mallet-Stevens, el escenógrafo Claude Autant-Lara se ocupó del jardín, el laboratorio corrió a cargo del pintor Fernand Léger y la configuración del salón fue encargada al escenógrafo y director de cine Alberto Cavalcanti.

La inhumana es una de las primeras películas en la que se construyó todo el volumen de los edificios.

¿Qué influencias recibieron en su proceso de diseño?. El primer diseño de Robert Mallet-Stevens para la película —la vivienda que habita la protagonista Claire Lescot— presenta claras influencias recibidas de la escuela de la Bauhaus, además tomó prestado de su propio vocabulario arquitectónico otros elementos que se pueden apreciar en proyectos que jamás se construyeron —la vivienda de Monsier Jules Ecorcheville (1914) y el que realizó para una escuela de Bellas Artes en París (1923)—, entre otros.

Algunos de estos elementos también formaron parte para el diseño de la vivienda del ingeniero, junto a otros que nos recuerdan a la arquitectura de Gerrit Rietveld y Josef Hoffmann. Destacar las influencias de la pintura de Piet Mondrian y Theo van Doesburg en las composiciones abstractas que se aprecian en la puerta de acceso. El interior de la vivienda del ingeniero, el laboratorio, hace eco de la imaginería mecánica de la ciencia ficción y toma como fuente la decoración del teatro de Frederick Kiesler para Karel Capek W.U.R. (Werstand Universal Robots) de 1923, así como sus propios lienzos cubistas.

Alberto Cavalcanti se encargó del diseño del salón que, junto al mobiliario diseñado por Pierre Chareau, intentó convertirlo en un escaparate *art decó*. Claude Autant-Lara diseñó el jardín de invierno con claras influencias recibidas del filme *El gabinete del doctor Caligari* y de la arquitectura de Bruno Taut y Paul Scheebart.

L'Herbier se sirvió también de la arquitectura parisina existente, el Teatro de los Campos Elíseos, para la filmación de algunas escenas interiores y exteriores. Un edificio, a modo de espacio neutral entre los dos protagonistas, cuyas fachadas grises contrastan con las superficies iluminadas, lisas y blancas de las viviendas.

¿Dónde vemos reflejados estos decorados arquitectónicos?. A pesar de su osadía plástica, del esfuerzo de su director y de cada uno de los artistas integrantes, la película y sus decorados no recibieron la atención esperada, y a la vez merecida. En la famosa Exposición

de Artes Decorativa, ni tan siquiera fue proyectada. La repercusión del filme fue limitada. Poco años después, Mallet-Stevens construiría en Hyères la villa de los vizcondes de Noailles y en París seis viviendas ubicadas en la Rue Mallet-Stevens. *La inhumana* está reflejada en estas obras como los muchos elementos que caracterizan su arquitectura. Otras películas francesas incorporaron, no obstante, una iconografía arquitectónica parecida: *El vértigo* (Le vertigue, Marcel L'Hebier,1926) contó con el arquitecto André Lurçat y los pintores Robert y Sonia Delaunay; estos dos últimos artistas hicieron, el mismo año, interesantes diseños vanguardistas para *El pequeño parisino* (Le P'tit Parigot, René Le Somptier); *El dinero* (L'Argent, Robert Bresson, 1928), *Los nuevo señores* (Les Nouveaux Mesieurs, Jacques Feyder,1929), *Viva la libertad* (A nous la Liberté, René Clair, 1932), etc.

¿Qué ocurrió con los decorados tras el rodaje?. Los decorados se construyeron en los estudios *Levinsky*, ubicados en la población de Joinville, a unos 100 km. del este de París. Debido a la presión por cumplir los plazos establecidos, la película se rodó a la vez que se construyeron los decorados. Hubo muy poco tiempo para el rodaje del filme. Tras el término del mismo, su director pretendió mostrar los decorados en exposiciones como si de una obra de arte se tratara. Fue imposible, la rapidez de la construcción de estos llevaba adjunta una mala ejecución debido a la ya mencionada rapidez. El cartón piedra, la escayola y la madera no duraron lo suficiente como para tener una segunda vida. Nunca más se supo de ellos.

METRÓPOLIS

Los decorados de Fritz Lang se alzan como una megalópolis de enormes proporciones, altamente industrializada y especial y socialmente organizada mediante un sistema de estratos superpuestos, estrictamente compartimentados. Una ciudad de contrastes inmersa en sus majestuosos puentes, su tráfico enmarañado e incesante, terrestre y aéreo, la neutralidad de los edificios, enormes y abiertos por ventanas todas iguales entre sí, donde cualquier parámetro humano ha desaparecido. Estructuras colosales que nos recuerdan a Nueva York y su arquitectura *art decó*, aunque no debemos olvidar que la arquitectura de los rascacielos surge en la escuela de Chicago.

En el otro extremo los obreros viven en una formación arquitectónica sobria, sencilla, lacónica y empobrecida que yace en el subsuelo: una plaza concebida como lugar de encuentro, pero desierta y desprovista de vida social, cercada al fondo por bloques idénticos de viviendas para los obreros, con una estructura de marcadas aristas de altura limitada y abundancia de pequeñas ventanas, y carentes de todo lo accesorio.

¿Qué influencias recibieron en su proceso de diseño?. Por encima de la arquitectura de los decorados, se ha querido enmarcar esta película en el expresionismo por compartir algunos de sus rasgos —las composiciones de planos que realiza Fritz Lang con encuadres donde predomina la diagonal, la tensión compositiva y el uso de luces y sombras— que nos evocan a películas como El gabinete del doctor Caligari, y que el propio director toma como referente. A pesar de estos rasgos, no es ni mucho menos un filme que se pueda encuadrar totalmente en esta tendencia. No podemos dejar pasar los rasgos colosales de las arquitecturas de la película Cabiria, que se dejan ver en la monumentalidad de la gran máquina donde trabajan los obreros del submundo, el Moloch. No obstante, sus influencias más acusadas se encuentran:

En materia arquitectónica, la película, filmada durante los años de las vanguardias históricas, nos está introduciendo y presentando las corrientes imperantes en el momento. En el diseño de la ciudad podemos reconocer de modo inmediato el futurismo en el movimiento constante de las máquinas y el recuerdo permanente de Antonio Sant'Elia y Virgilio Marchi, los proyectos teóricos de los dos rascacielos de cristal de Mies van der Rohe, las ciudades imaginarias de Hugh Ferris, la arquitectura fantástica de Mendelsohn, la arquitectura racionalista de la Bauhaus, en la fusión entre arte e ingeniería preconizada entre otros por Walter Gropius, así como la arquitectura de cristal de Bruno Taut. Además podemos apreciar algunos interiores *art decó* que dominan los espacios de las élites y las inferencias de estilos arquitectónicos ajenos al momento. Además, sin olvidar otros periodos de la historia de la arquitectura tan significativos como el babilónico o el paleocristiano.

En materia urbanística, se optaron por soluciones urbanísticas diferentes según se trataba de una ciudad u otra —dirigentes u obreros—. Nuevamente, las soluciones que más entusiasmaron a Lang fueron las utópicas. En este sentido, novedosa podía resultar esta estratificación horizontal de la urbe, pero recordemos que las formas estratificadas y escalonadas eran defendidas en los manifiestos futuristas. Remontándonos en el tiempo, al siglo XV, la definición de ciudad a varios niveles llegó a ser propuesta por Leonardo da Vinci, quien se anticipó varios siglos a su época al proponer una separación a distintos niveles entre el tráfico peatonal y el rodado. Más tarde, en el siglo XIX, el arquitecto Hector Horeau tuvo entre sus visiones futuristas el urbanismo espacial y subterráneo, la prefabricación y las máquinas de habitar. Además, no dejar de lado, el plan *Voisin* y la "villa contemporánea de tres millones de habitantes", de Le Corbusier. Y relacionado con estos proyectos la propuesta de Ludwing Hilberseimer al plantear un modelo de ciudad vertical integrada en el proceso de racionalización capitalista.

¿Dónde vemos reflejados estos decorados arquitectónicos?. *Metrópolis*, a lo largo del siglo XX, se ha considerado como una película precursora del cine de ciencia ficción. Desde el principio, las duras condiciones en las que vivían los trabajadores la emparejaron con cintas como *Tiempos Modernos* (Modern Times, Charles Chaplin, 1936). Unos años más tarde, en 1949, Osamu Tezuka creaba un cómic sobre *Metrópolis*, con su particular adaptación al cine de manos del director japonés Rintaro con *Osamu Tezuka no Metoroporisu* (2001). También Ridley Scott se inspiró en su diseño arquitectónico para *Blade Runner* (1982), Tim Burton con *Batman* (1989), Luc Besson para *El quinto elemento* (Le cinquième élément, 1997) (Fig.18) y Alan Parker se sirvió de las escenas de los obreros para el episodio que ilustraba el filme musical *Pink Floyd: El Muro* (The wall, 1982). Referencias a los decorados de la película en la novela Gravity Rainbow en 1973, de Thomas Pynchon, o el video-clip de Madonna, *Express Yourself*, entre otros ejemplos, confirman el resurgir de *Metrópolis* en los años ochenta.

¿Qué ocurrió con los decorados tras el rodaje?. En los estudios alemanes de *Neubabelsberg* se construyeron, a la vez que se rodaba la película, las maquetas y el resto de decorados. Tras finalizar el ro-

daje —duró más de un año— y tras varias proyecciones en Alemania y Estados Unidos, estos decorados fueron pasto de varias exposiciones y no se volvieron a utilizar en otras películas. Fritz Lang los custodió durante muchos años en una de las naves de los estudios. El paso del tiempo y el deterioro de los materiales con los que fueron construidos provocó su pronto olvido.

LA VIDA FUTURA

Metrópolis supuso una revolución como uno de los exponentes del cine alemán mudo del periodo de entreguerras, y en consecuencia, sobre la sociedad alemana de la época. *La vida futura* podría ser su equivalente británico dentro de cine sonoro.

Hemos de distinguir dos sets de decorados; aquellos que reflejan la ciudad de *Everytown* en 1940, y los que recrean la misma ciudad cien años después. Los primeros reproducen una famosa plaza de la ciudad de Londres, *Picadilly Circus,* y algunas calles que desembocan en la misma; como la misma *Picadilly Street* o *Coventry Street*, entre otras. Se reprodujeron, salvando las distancias, algunos de los edificios más representativos —el *London Pavilion* o la catedral de San Pablo—, así como algunos de los establecimientos comerciales. Decorados genéricos sin protagonismo alguno, simples telones de fondo en tres dimensiones.

¿Qué influencias recibieron en su proceso de diseño?. Para los decorados arquitectónicos que representan la ciudad del futuro, los responsables de la película eran conscientes de que su visualización tenía que ser muy convincente en su aspecto futurista. Por lo tanto, estos quisieron rodearse de algunos próceres de la vanguardia arquitectónica y recoger en estos decorados, por un lado, la tradición del urbanismo utópico de la vanguardia de comienzos del siglo XX, y por otro, determinadas arquitecturas y diseños vinculados al movimiento moderno.

Los primeros diseños recayeron en manos del artista Fernand Léger y del maestro Le Corbusier, pero ni los bocetos del primero y la falta de decisión del segundo dieron sus frutos. Finalmente sería el prestigioso escenógrafo Vincent Korda el responsable de los decorados

futuristas, orientándolos en primer lugar a su ordenación urbana, y para ello recurrió, otra vez, a la obra de Le Corbusier, así como a trazados renacentistas bajo principios vitruvianos.

Para insuflarle un carácter más vanguardista a los decorados, Korda recurrió al artista László Moholy-Nagy, y este, a su vez, a la vanguardia constructivista rusa de la mano de Ivan Leonidov y los hermanos Vesnin, y a los rascacielos de cristal de Mies van der Rohe. No obstante, sus propuestas fueron demasiado abstractas para una película tan popular, a pesar de ese carácter *avant-garde* al que tanto aspiraba.

¿Dónde vemos reflejados estos decorados arquitectónicos?. Las influencias posteriores del *Everytown* del futuro se apreciaron en la Feria Mundial de Nueva York de 1939-1940, a través de sus dos estructuras más modernistas: el Trylon y la Perisfera.

El vocabulario arquitectónico de *La vida futura* era un presagio ominoso del estilo de los hoteles diseñados por el arquitecto John Portman tres décadas más tarde, como el Hotel *Hyatt Embarcadero* de San Francisco, construido en 1973.

Con la inauguración del nuevo edificio del MOMA neoyorquino, en el año 1939, se propiciaría la moda del *white cube* y volveríamos a recordar los sets de Korda, así como las formas arquitectónicas alabeadas y dinámicas de las acuarelas visionarias de Hans Scharoun. Y no podemos dejar de mencionar la Catedral de Brasilia (1970) de Oscar Niemeyer o la célebre espiral blanca del Museo Guggenheim de Nueva York (1959) de Frank Lloyd Wright, recordando esta última al ágora de *Everytown.*

El diseño del inmenso ágora de *La vida futura* ha influenciado a otros ágoras de muchas películas, como *La fuga de Logan* (Logan's Run, Michael Anderson, 1976) *Mundo futuro* (Futureworld, Richard T. Heffron, 1976) y más recientemente en el interior del museo de *Wonderful Days* (Kim Moon-saeng, 2003) con reminiscencias del ya mencionado Guggenheim neoyorquino, y en *La isla* (The Island, Michael Bay, 2005).

¿Qué ocurrió con los decorados tras el rodaje?. Los decorados de la población de *Everytown* fueron construidos a escala real, en cartón piedra, madera y escayola en los estudios de Dunham, a las afueras de Londres. Por exigencias del guión fueron destruidos y permanecieron en los estudios totalmente abandonados, a pesar de que se podían haber utilizado en cualquier otra película, de género bélico, por ejemplo. Los decorados futuristas de *Everytown* —en miniatura— tampoco volvieron a emplearse en ninguna otra producción, eran demasiado representativos. H.G.Wells, en uno de sus tantos comunicados al equipo de la película, prohibió terminantemente el uso de cualquier parte del decorado para futuras realizaciones, tanto de los ruinosos como de las miniaturas. El quería que aquellos restos y esa ciudad del futuro se relacionaran siempre con su película. Las maquetas permanecieron ocultos en los estudios durante más de diez años, hasta su deterioro.

Con respecto a la productora cinematográfica ***Metro-Goldwyn-Mayer,*** su estudio ha permitido valorar sus *arquitecturas* cinematográficas, así como el proceso de diseño y la *maquinaria* utilizada para su construcción y posterior "mantenimiento". Los aspectos más destacables son los siguientes:

La organización de cada una de la fases de las que constaba el diseño y la posterior construcción de un decorado en los estudios de *Metro-Goldwyn-Mayer* era comparable a las cadenas industriales de montaje. Todas las etapas eran controladas por el director artístico, que podía ser arquitecto o no, aunque en determinados estadios intermedios, muchos especialistas imprimían su particular sello. En la *Metro-Goldwyn-Mayer*, la construcción de los decorados de todas las producciones, salvo alguna en especial, seguía unos pasos establecidos.

La *Metro-Goldwyn-Mayer* disponía de un departamento de investigación encargado de recopilar toda la información necesaria para diseñar la arquitectura de determinadas ciudades —Londres, París, Nueva York— y de civilizaciones de la antigüedad —Mesopotamia, Grecia, Egipto— para reproducir ciertas formas y detalles característicos. Los arquitectos que estaban en plantilla no tenían conocimientos exhaustivos de todos los estilos arquitectónicos, para ello

recurrían a la ayuda de especialistas dedicados expresamente a la investigación. Fundamentalmente trabajaban con material visual: fotografías, bocetos, grabados, incluso objetos. Mucho de este material lo encontraban en los museos de Nueva York y Los Ángeles, y en los edificios eclécticos presentes en las ciudades norteamericanas.

En el diseño de los decorados no solo se tenían en cuenta consideraciones arquitectónicas, históricas o geográficas, sino también otros factores derivados de la exigencia constructiva o la técnica fotográfica.

El proceso de trabajo en *Metro-Goldwyn-Mayer* estaba jerarquizado y sectorizado y, evidentemente, no favorecía el desarrollo de ciertos estilos individuales. En cambio, parece ser que durante algunos períodos este estudio ofreció productos con una cierta unidad visual. Esto podía deberse, entre otras cosas, a la influencia de los directores artísticos supervisores que inspeccionaban, seleccionaban y orientaban todo el material a sus colaboradores arquitectos. Las condiciones de trabajo para estos eran muy variables, podían encargarse desde dibujar los bocetos previos y anotar cada uno de los materiales necesarios hasta delinear los planos resultantes previos a la construcción.

Los planos definitivos de los decorados se materializaban en los talleres de construcción. Durante los años veinte, las primeras fases de la ejecución eran supervisadas por el director artístico. El arquitecto o arquitectos colaboradores se encargaban del resto de fases. Sus funciones estaban muy definidas; controlar la recepción y acopio de materiales, supervisar la correcta aplicación de los materiales y vigilar la seguridad de los operarios. Esta doble ocupación, diseño y supervisión de la ejecución de los decorados, se mantuvo más o menos inalterable durante los años veinte, y en ciertas producciones concretas. Durante los años treinta y cuarenta, serían los mismo talleres los que se encargarían de todo el proceso.

¿Qué ocurría con estos decorados cuando finalizaba el rodaje?. A principio de la segunda década del siglo XX, los decorados que se construían fuera de los estudios, o bien se desmontaban y trasladaban los materiales a Hollywood, o bien se cedían a los propietarios de

los terrenos donde se rodaban. Muchas veces la destrucción del set formaba parte del guión. Hubo especialistas en provocar desastres naturales y destrucciones arquitectónicas, y así aprovechaban para destruir los decorados.

Los estudios cinematográficos de Hollywood consideraban la incineración como un elemento muy importante a tener en cuenta en el guión de la película, ya que así podrían destruir los decorados al no tener espacio suficiente donde almacenarlos. No obstante cuando los incendios no cabían en el relato, algunos productoras recurrían al entierro de estas arquitecturas cinematográficas.

Metro-Goldwyn-Mayer no participó demasiado en estas técnicas de destrucción de decorados exteriores. En los años veinte, se percataron de lo mucho que les podía beneficiar el hecho de reutilizar estas arquitecturas cinematográficas, técnica que permitió que los sets "resucitasen" con mucha frecuencia encarnando nuevos lugares en otras películas posteriores.

Para esta productora fue un modo fácil de ahorrar dinero en nuevas construcciones, lo cual no agradaba a muchos directores artísticos, ya que se se retomaban muchos decorados ya existentes y se trataba de adaptarlos a la nueva película. Desde luego eso influenciaba al nuevo decorado. De algún modo tenía la misma inspiración que el antiguo y el impulso creativo quedaba sofocado.

Otra protesta contra esta práctica era de origen laboral. A finales de los años treinta los sindicatos de Hollywood, ante el desempleo existente procedente la crisis bursátil del 1929, solicitaron a los directores de los estudios, sobre todo a la productora que nos ocupa por ser los artífices de esta práctica, el reparto equitativo del trabajo entre los obreros sindicados y, sobre todo, la demolición de todos los decorados después de acabada la filmación de una película. Pero ni las razones laborales ni las estéticas fueron atendidas. Cada set podía ser reutilizado en muchas películas diferentes. Incluso para que aguantaran bien las inclemencias del tiempo muchas de estas construcciones cinematográficas, tal y como hemos anotado líneas atrás, se hacían casi completas; tres fachadas con tejado para soportar la lluvia, y sin distribución interior.

La verdad es que no era fácil evitar las reutilizaciones, se había convertido en el procedimiento habitual y en ellas apenas había detalles arquitectónicos reconocibles que se relacionaran con las películas anteriores. *Metro-Goldwyn-Mayer* disponía de 6 *backlots* o patios traseros, aunque solo tres de ellos —*backlot* 1, 2 y 3— fueron empleados para albergar sus *arquitecturas* cinematográficas.

1948 fue el último gran año de estos estudios cinematográficos que tanto aportaron al cine y a las *arquitecturas* cinematográficas. Una serie de acontecimientos, entre los que destacan la llegada de la televisión, el descenso estrepitoso de las cifras en taquilla, la persecución a los amigos del comunismo y, sobre todo, los continuos conflictos internos y la emergente quiebra de los estudios, provocó que las primeras víctimas de esta situación fueran los patios traseros y sus *arquitecturas* cinematográficas. Estos dejaron de emplearse de la noche a la mañana, las películas de *Metro-Goldwyn-Mayer* ya no irradiaban la efervescencia, la salubridad y la exuberancia que tanto caracterizaba las producciones de los años treinta y cuarenta.

Tras varios intentos fallidos de venta, el *backlot* 3 fue el primero en venirse abajo, en octubre de 1972, todos sus decorados fueron demolidos. Las cientos de fachadas inigualables que vivían allí cayeron como iconos frágiles que eran. Con el *backlot* 2, a comienzos de 1977, tras no poder venderlo ni tan siquiera alquilarlo a *Universal Pictures* para una rehabilitación y posterior parque de atracciones, sus *false fronts* quedaron a la deriva bajo un manto de triste agonía. En 1981, la propia *Metro-Goldwyn-Mayer* los derribó. En 1986, la productora *Lorimar Pictures* compró el patio 1, derribó sus arquitecturas y construyó un edificio de oficinas.

Las cientos de pelicula que se rodaron en estos patios traseros permitieron que aquellas frágiles estructuras alcanzasen una solidez equiparable a la de cualquier arquitectura que se construye con el ánimo de perdurar toda una vida.

III.

EL DESENLACE

CONCLUSIONES

Con la aparición de los primeros decorados tridimensionales, la arquitectura empieza a dominar el plano fílmico y adquiere un protagonismo extraordinariamente relevante en la imagen, mucho más que en aquellos primeros filmes donde se captaban las **arquitecturas** ya existentes y los **paisajes** que lo circundaban. El cinematógrafo pronto empezó a prescindir de estas imágenes reproducidas fielmente de la realidad y las manipuló para obtener un mayor realismo psicológico, basándose en la técnica de la **escenografía**.

La construcción de los decorados en tres dimensiones no solo supuso que el actor podía penetrar en ellos y actuar con una menor exageración interpretativa, sino permitió la conquista del espacio cinematográfico; su construcción y su desplazamiento hacía la cámara, a la vez que aumentaba la sensación de profundidad y de realidad. Una realidad ficticia que se configura a través de este espacio cinematográfico y de una serie de elementos que lo constituyen tras ser estos filmados. **Esos elementos —el paisaje, la escenografía y la arquitectura— están relacionados entre sí, interactúan entre ellos; hay paisajes con una marcada herencia teatral que actúan como auténticas escenografías, paisajes puramente arquitectónicos y arquitecturas que vienen al mundo con la necesidad ocasional de acompañarse de un paisaje para convertirse en escenografías y ser filmadas**. La proyección en la pantalla de este espacio, junto a cada uno de estos elementos genera esa realidad cinematográfica mencionada líneas atrás. Un realidad breve, fugaz, efímera, como lo son cada uno de sus elementos cuando se imprimen en la pantalla.

Son estos adjetivos —breve, fugaz, efímero— con los que habitualmente se asocian a la definición de *efímero*. Habitualmente este adjetivo se atribuye a un hecho o situación que tiene por duración un breve espacio de tiempo, y que, en determinadas circunstancias, es considerado algo sin consecuencias, con escasa repercusión. Sin embargo esta consideración de lo breve en muchas ocasiones se emplea sin propiedad. Con frecuencia, un hecho de breve duración puede

Fig. III.0. La expectación del final en una escena de *A través de la noche* (All Through the Night, Vincent Sherman, 1941).

causar un gran impacto en quienes participan en él, o incluso tener una gran repercusión social.

Una obra efímera —una obra de arquitectura, un stand de feria o un decorado de cine, entre otros— tiene lugar, acontece, puede llegar a ser un acontecimiento. Y es este, el suceso, lo que le aporta función, y mientras la cumple se representa. La obra efímera es ante todo una representación.

La llamada arquitectura efímera responde a lo descrito en los párrafos anteriores, se construye para que permanezca un determinado tiempo atendiendo a una determinada función y tras cumplir este, desaparece. Uno de los ejemplos más significativos y paradigmáticos de este tipo de construcciones son los pabellones de exposición. Construcciones temporales que se exponen a sí mismas, se representan y son considerados auténticos laboratorios en los que se experimenta con la forma y con materiales de reciente aparición, para ponerlos en práctica en la arquitectura permanente y, además, son caldo de cultivo para teorías arquitectónicas. Son arquitectura efímeras por su eventualidad. Todo es efímero en estas arquitecturas; la construcción, la función y el espacio que se genera en torno a ellas.

Muchas de estas construcciones se pueden encontrar ligadas a un acto, a una determinada conmemoración o representación referida a una función dotada de significaciones simbólicas. Tras cumplir su cometido, este tipo de arquitectura no desaparece. Solo es efímera su función y el espacio que se configuró para la misma, los cuales tras su extinción aportan a esa misma arquitectura un carácter completamente distinto, el simbólico. Es este tipo de construcciones efímeras, la simbólica, la que más confusión y distancia provoca, ya que se construye para desaparecer, pero permanece en el tiempo como si de un monumento se tratara, representando y simbolizando un hecho o acto que ya sucedió. Un claro ejemplo sería la Torre Eiffel, aún en pie desde 1889, por su valor simbólico y por lo que representa.

Otras construcciones, pese a que se construyen pensando en su durabilidad, presentan una breve caducidad debido a diversos factores, especialmente la poca calidad de los materiales, sobre todo en aque-

llas culturas que no han desarrollado suficientes sistemas sólidos de construcción. Son arquitecturas efímeras por su temporalidad.

Sin embargo el concepto efímero se diversifica en otras lecturas distintas a las anteriores, tales como el movimiento, la transformación, la flexibilidad, la reutilización. Los stands de feria y los proyectos utópicos de ciudades andantes de Constant Nieuwenhuys —*New Babylon*— o *A*rchigram —*The Plug-in-City*, *The Walking City*—, así como las arquitectura de emergencia de Buckminster Fuller, se englobarían en ese sentido distinto que ofrece lo efímero; el movimiento, la traslacionalidad. No son efímeras las construcciones, sino el espacio que se genera en el lugar donde se estacionan. Se trasladan para desaparecer y volver a surgir en otro lugar donde configuran un nuevo espacio.

Estas diferentes lectura del concepto efímero son fácilmente aplicables a la arquitectura, provocado que esta pueda resultar dinámica, variable, flexible, mutable, y todo ellas conecta con la idea de arquitectura efímera.

No obstante, esta multiplicidad de lecturas también se pueden aplicar al campo de las *arquitecturas* cinematográficas. En esta segunda parte de la investigación hemos abordado como objetivo la aplicación de estas diferentes lecturas que tiene el concepto efímero a aquellos decorados arquitectónicos del cine más significativos que se construyeron entre los primeros años de la década de los diez y los útimos años de la década de los cuarenta del siglo XX, en Europa y Hollywood. Tras la aplicación determinamos qué factores intervenían en su proceso de diseño y si estos ejercieron algún tipo de influencia en su permanencia, seguidamente establecemos una clasificación y elaboramos una serie de características distintivas.

Con respecto a los decorados arquitectónicos que se construyeron en Europa y que hemos estudiado tras el visionado de las películas donde se alojan, con ayuda de la documentación obtenida de las diferentes fuentes, es interesante establecer una serie de apreciaciones que caracterizan estos decorados arquitectónicos. Estas *arqui-*

tecturas cinematográficas que abandonaron los postulados teatrales para dignificar el cine como arte autónomo:

- Se construyen, única y exclusivamente, para una película determinada.

- Ahondan en la tridimensionalidad del decorado (frente a la tendencia de bidimensionalidad precedente) y proporcionan un mayor cuidado plástico de los volúmenes arquitectónicos, una menor exageración interpretativa de los actores, una libertad de movimiento de la cámara y un especial esmero en la composición de los encuadres.

- Se convierten no sólo en un elemento principal y funcional de atracción espectacular, o un vehículo de credibilidad de la diégesis, sino en una componente esencial en el proceso de formalización del material de la película que constituye el cine como lenguaje autónomo y como posibilidad de arte.

- Se convierten en la única razón para la existencia de la película. La trascendencia de esta se debe a estos decorados, no a otros aspectos de la película, como el guión, la fotografía o la música.

- Exploran el impacto psicológico y el poder expresivo de la forma y el espacio. Se convierten en auténticos laboratorios.

- Se representan a sí mismos, lo que les permite convertirse en un protagonista más, con un significado y función determinada, siempre conectados con la narración y con la expresión de sus protagonistas.

- Abordan la posibilidad de presentar a los protagonistas antes de que estos aparezcan en escena, indicando sus costumbres, su personalidad, su estilo de vida.

- Repercuten en la producción posterior, no solo arquitectónica, sino artística y cinematográfica.

- No se construían en su totalidad, sino únicamente aquello que iba a proyectarse en pantalla.

Nos encontramos ante unas *arquitecturas* cinematográficas efímeras por su eventualidad; desaparecieron tras el rodaje, tras cumplir su cometido. A pesar de algunos intentos, ninguno de los decorados de estas películas volvieron a emplearse, eran demasiado protagonistas y simbólicos como para ser utilizados en otras producciones, y no remitirnos constantemente a su película embrionaria.

En el proceso de diseño de estos decorados arquitectónicos se pueden apreciar las fuertes influencias que recibieron de las corrientes arquitectónicas y artísticas que imperaban en el momento. Estas influencias y la repercusión que generaron posteriormente las convierten en exclusivas, otorgándole una mayor trascendencia. Son considerados auténticos paradigmas escenográficos, a pesar de mostrarse en pantalla durante muy poco tiempo, apenas unos minutos. Otros decorados, sin estos recursos arquitectónicos y artísticos, fueron pasto de un pronto olvido.

En esta misma parte de la investigación, bajo el mismo marco temporal y geográfico establecido, hemos estudiado los decorados que construyó la productora cinematográfica *Metro-Goldwyn-Mayer*. Las apreciaciones que nos permiten obtener una serie de características son las siguientes:

- Estas arquitecturas se construyen como si se trataran de un conjunto de productos escogidos y de eficacia probada, siguiendo el modelo de producción en serie.

- Están orientados a reproducir estereotipos: paisajes naturales, civilizaciones de la antigüedad y determinadas ciudades.

- Otros factores que consideran en su diseño derivan de la exigencia constructiva y la técnica fotográfica.

- A pesar de su tridimensionalidad, tienden a la bidimensionalidad, actúan como auténticos fondos escénicos. El intérprete no interaccionan con ellos.

- No dispone de rasgos suficientes para presentar a los protagonistas. Pueden llegar a estar ligados a un determinado género cinematográfico: western, cine negro,..

- Estas *arquitecturas* no ha permitido que sus películas trascendieran. Han sido otros factores los responsables: guión, dirección, interpretación,…

- Todas las reutilizaciones guardan coherencia, tratan de recrear, por lo general, el mismo periodo y lugar.

- Son flexibles, permiten ser desmontados y reutilizar su material en otras producciones y ser remodelados ajustándose a determinadas situaciones.

- No se construían en su totalidad, sino únicamente aquello que iba a proyectarse en pantalla.

Estamos ante unas *arquitecturas* cinematográficas efímeras por su temporalidad; pero paradójicamente estables. No se construyeron para desaparecer de manera inmediata, sino todo lo contrario. Nacieron con vocación de permanecer en el tiempo como si fueran arquitecturas reales, y reutilizarse y transformarse para volver a adoptar otra utilidad. Será el deterioro de los materiales el responsable de su caducidad.

En su proceso de diseño tienen en cuenta consideraciones arquitectónicas, históricas y geográficas, y para ello recurren a libros históricos, de viaje, revistas especializadas, periódicos, bocetos, grabados e imágenes de archivo. Esta investigación es usada como un instrumento orientativo. El diseño final está lleno de trivialidades arquitectónicas, históricas y geográficas. Presentan un eclecticismo donde se mezclan ele-

mentos de otras culturas para aumentar el dramatismo y así ajustarse a todo tipo de ambientes.

En torno a estas dos *arquitecturas* cinematográficas se pone de manifiesto el concepto de espacio efímero, referido a la capacidad de transformación temporal que ejerce un evento particular, temporal o excepcional en un espacio, público o privado. Ese evento temporal e irrepetible —el rodaje— transforma el espacio efímero en escenario y lo configura con unas construcciones que provocan una realidad cinematográfica ilusoria e irreal. Una realidad cinematográfica que no se disfruta si no es a través de fotografías o fotogramas, o mediante la proyección de la película donde se aloja.

El equilibrio entre permanencia y temporalidad, entre lo estable y lo efímero, forma parte de la condición de la arquitectura como disciplina y también de la *arquitectura* cinematográfica. En una y otra está presente el germen de lo efímero, en sus construcciones y en el espacio que se genera. En algunas estructuras, este germen se desarrolla, evoluciona, muta, dejando a un lado el parámetro tiempo, y se transforma, se adapta y se reinventa constantemente tanto material como espacialmente. En otras tantas, ese mismo germen simplemente hace uso de su temporalidad, y de este modo, materia y espacio desaparecen tras cumplir su misión. Eso sí, mientras *viven*, algunas nos deslumbran con su fuerza visual, apostando por la experimentación, aportado teorías, ideas, explorando nuevos caminos, nuevas perspectivas, como si de un campo de pruebas se tratara. Otras dejan estas aportaciones a un lado, su trascendencia es distinta, limitada, meros telones de fondo pintados en tres dimensiones.

No obstante, hemos de tener en cuenta que en el cine, en ocasiones, la frontera entre lo efímero y lo permanente, lo real y lo ficticio, queda claramente eliminada, o diluida.

POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Fig. III.1

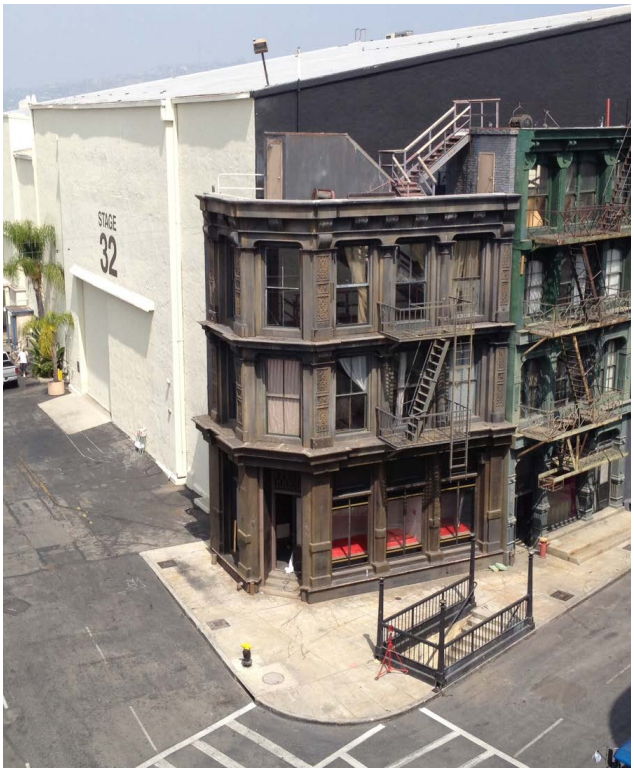


Fig. III.2

Fig. III.3

Fig. III.4

Durante la redacción del presente documento hemos obtenido diversas líneas de posibles investigaciones futuras a desarrollar.

Durante el mismo periodo de estudio establecido en esta investigación surge una tipología arquitectónica que albergaba el espectáculo del cine. Estos nuevos edificios, considerados para algunos como las *catedrales* del siglo XX, y para otros, *palacios cinematográficos*, se convirtieron en dotaciones esenciales de cualquier pueblo o ciudad, donde los ciudadanos se reunían para rendir culto a los mitos de la modernidad por medio de un ritual a la vez íntimo y colectivo.

Estas salas de cine se convirtieron en joyas urbanas del *art decó* y del racionalismo en las grandes ciudades europeas. En cambio, en el oeste americano estos edificios no escapan a esas influencias, pero se despegan de ellas y se convierten en futuristas como se revelará décadas después, cuando el movimiento posmoderno encuentre en ellos sus iconos precursores.

Antecesores de la obra de Robert Venturi y de sus premoniciones en Las Vegas, planteamos el estudio de aquellas salas de cine de los años setenta en el oeste americano (fig. III.1), hoy desaparecidas, pero que constituyen visiones inéditas de la ciudad posible en un futuro urbano por entonces todavía desconocido, icónico y perfecto.

Otra línea de investigación estaría relacionada también con los decorados arquitectónicos del cine, pero en esta ocasión nos centraríamos en su presente, amenazado por ese futuro inmediato donde las nuevas técnicas virtuales pueden provocar su desaparición material. No obstante, y sin dejar de lado la tecnología, consideramos interesante el estudio de estas *arquitecturas* en el Hollywood actual (fig. III.2) y en otras industrias cinematográficas europeas —*Pinewood* en Reino Unido, *Trollywood* en Suecia, *Babelsberg* en Alemania (fig. III.3) o *Cinecittá* en Italia, entre otras—, africanas —*Nollywood* en Nigeria o *ECLA Studios* en Marruecos (fig. III.4)— o asiáticas —*Bollywood* o *Kollywood* en la India—.

En ambas líneas de investigación sería primordial el estudio y desarrollo de rigurosos levantamientos planimétricos.

Fig. III.1. Cine en Nevada, Estados Unidos, 1972.

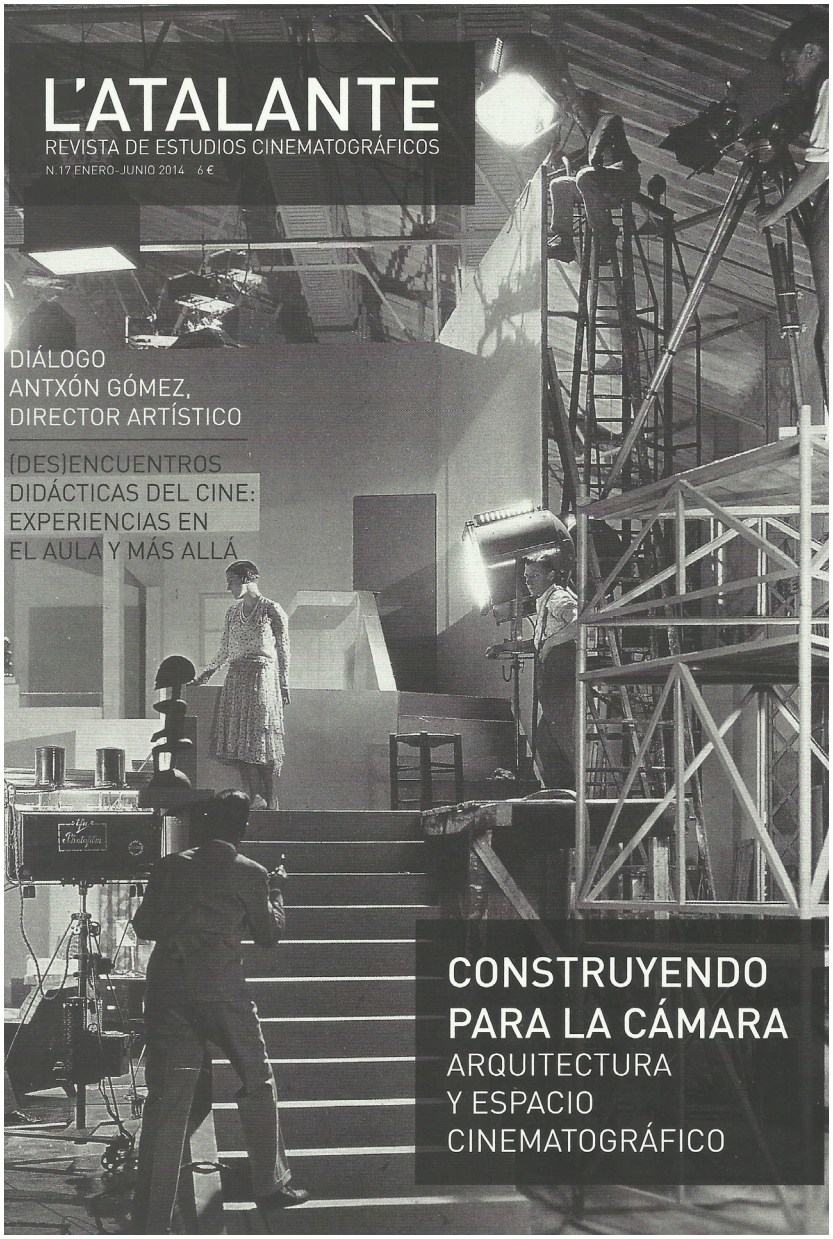
Fig. III.2. *False fronts* recreando unas fachadas del Soho neoyorkino en los estudios *Paramount Pictures*.

Fig. III.3. *False fronts* recreando unas fachadas de la ciudad de Berlín de la Segunda Guerra Mundial.

Fig. III.4. Decorados en los *ECLA Studios* de Marruecos.

DIFUSIÓN

El contenido de este documento ha sido parcialmente divulgado en *L' ATALANTE**. Revista de estudios cinematográficos. Nº 17: *Construyendo para la cámara. Arquitectura y espacio cinematográfico*, mediante la publicación de un artículo—***La frontera diluida. Arquitecturas efímeras en el medio cinematográfico***— escrito por el autor de esta tesis doctoral, Pedro Molina-Siles, junto a Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino.



* *L' ATALANTE*. Revista de estudios cinematográficos está indexada en distintos catálogos, directorios, sumarios y bases de datos de revistas de investigación u divulgación científica. A nivel internacional figura en Arts and Humanities Citation Index® y en Current Arts and Humanities® de Thomson Reuters (Filadelfia, EEUU); en Latindex (Sistema Regional de Información en Línea para revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal); en SCOPUS de Elsevier (Ámsterdan, Países Bajos); y en Library of Congress (Washington, EEUU). En España consta en la base de datos del CSIC de Revistas de Ciencias Sociales y humanas ISOC; en el portal bibliográfico de literatura científica hispana DIALNET; y en REBIUN (Red de Bibliotecas Univesitarias). *L' ATALANTE* pertenece al grupo A (gA), formado por las revistas científicas internacionales de mayor nivel, según la Clasificación Integrada de Revistas Científicas (CIRC). Ref: ISSN 1885-3730.

Portada *L' ATALANTE*. Revista de estudios cinematográficos, nº 17. C*onstruyendo para la cámara. Arquitectura y espacio cinematográfico.*

BIBLIOGRAFÍA*
y *websites*

* Formada por libros, capítulos de libro, revistas especializadas y artículos periodísticos citados en el documento.

AFFRON, Charles, (1995). *MGM: Sets in Motion*. New Jersey, Roger University Press.

AFFRON, Charles y Mirella, (1995). *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. New Jersey, Rutgers University Press.

ALBRECHT, Donald, (2000). *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies.* Santa Mónica, California, Hennessey & Ingalls.

ALTMAN, Rick, (2000). *Los géneros cinematográficos.* Paidós, Barcelona.

ANGEL, Henry, (1950). *El decorador cinematográfico* en *Cámara*. Nº 185, septiembre, pp. 12-16.

APPELBAUM, Stanley, (1977). *The New York World's Fair 1939/1940*. Nueva York, Dover.

ARGÁN, Giulio Carlo, (1980). *El concepto del espacio arquitectónico desde el Barroco a nuestros días*. Buenos Aires, Nueva Visión.

ARNHEIM, Rudolph, (1999). *Arte y percepción visual*. Psicología *del ojo creador*. Madrid, Alianza.

ARTIS, A., (2001). *La escenografía en el teatro y en el cine*. México, Centauro. [1ª edición: 1947].

AUMONT, Jacques, (1992). *La imagen*. Barcelona, Paidós.

AUMONT, Jacques y **MARIE**, Michel (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires, Editorial La Marca.

AZARA, Pedro y **GURI**, Carles, (2000). *Arquitectos a escena: escenografías y montajes de exposición en los 90*. Barcelona, Gustavo Gili.

BACHELARD, Gastón, (2000). *La poética del espacio*. Madrid, Fondo de cultura económica.

BALIO, Tino, (1985). *The American Film Industry.* Madison, University of Wisconsin Press.

BARNES, Sanford D., (1923). T*he Cinema Architect. Illustrated by Photographs of Sets for the Moving Picture Production of The Big Parade* en *American Architect*. Vol. 123, nº 2413, pp. 169-172.

BARSACQ, León, (1985). *Le décor du film*. Paris, Henri Veyrier.

BATISTE, Jaume, (1991). *La escenografía*. Barcelona, La Galera.

BAY, Howard, (1974), Stage Design en *Los Angeles Times West Magazine,* 21 de noviembre de 1974.

BAZIN, André, (1990). *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp. [1ª edición en francés: 1966].

BELTRAN, Nagel, (1980). *Las invenciones de William Cameron Menzies* en *Contracampo*. Volumen II, nº 16, octubre-noviembre, pp. 51-54.

BERNARDI, S., (2002). *Il paesaggio nel cinema italiano*. Venecia, Marsilio.

BERTHOME, Jean-Pierre, (2003). *Le décor au cinéma*. París, Editions de l'etoile. Cahiers du cinéma.

BETTENITI, Gianfranco, (1977). *Producción significante y puesta en escena*. Barcelona, Gustavo Gili.

BLONDEL, Jacques-François, (2011). *Cours D'ArchitecTure, Ou Trait de La D'Ecoration, Distribution et Construction Des Bätiments…* Paris, Nabu Press. [1ª edición en francés (en 9 volúmenes): 1771-1777].

BOLLNOW, O.F., (1969). *Hombre y espacio*. Barcelona, Labor.

BONT, Dan, (1981). *Escenotécnicas en teatro, cine y televisión*. Barcelona, Leda.

BORDWELL, David, **STAIGER**, Janet y **THOMPSON**, Kristin, (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona, Paidós Ibérica, S.A.

BORDWELL, David, (1996). *La narración en el cine de ficción.* Barcelona, Paidós.

BORDWELL, David, **STAIGER**, Janet y **THOMPSON**, Kristin, (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960.* Barcelona, Paidós Ibérica, S.A.

BREYER, Gastón, (2005). *La escena presente. Teoría y metodología del diseño escenográfico*. Buenos Aires, Infinito.

BROOK, Peter, (2002). *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Barcelona, Península. [1ª edición en inglés: 1969].

BUCI-GLUCKSMANN, Christine, (1997). *Estética de lo efímero*. Madrid, Arena Libros.

BUÑUEL, Luis, (1927). *Metrópolis* en *Gaceta Literaria*. Nº 5, mayo, pp. 8-10.

BURCH, Noel, (1970). *Praxis del cine.* Madrid, Fundamentos.

BURGOS, Emilio, (1999). *Diccionario de términos escenográficos*. Madrid, Alianza.

CAIRNS, Graham, (2007). *El arquitecto detrás de la cámara*. Madrid, Abada.

CANOVA, G., (2007). *Paesaggio Cinema. Spazi, ambienti e luoghi del cinema italiano.* Ancona, Annibali.

CARRICK, Edward, (1941). *Designing for Moving Pictures*. New York, Studio Publications.

CARRIÈRE, Jean-Claude, (1997). *La película que no se ve*. Barcelona, Ediciones Paidós.

CERRA, Julie Lugo, (2004). *Images of America. Culver City*. Charleston, Arcadia Publishing.

CHAMPLIN, Charles, (1970). *Bye Bye Backlots* en *Los Angeles Times West Magazine,* 18 de octubre de 1970.

CHANTRAINE, Pierre, (1983). *Dictionnaire Etymologique De La Langue Grecque Histoire Des Mots*. Paris, Editions Klincksieck.

CHION, Michel, (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid, Cátedra. [1ª edición en francés: 1990].

CHRISTIE, I. y **GRAFFY**, J., (1993). *Protazanov and the Continuity of Russian Cinema*. London, National Film Theatre.

COOK, Marlon, (1980). *Behind the Scenes in MGM*. New York, Dodd Mean and Company.

CORAZÓN, Alberto, (1970). *Investigaciones sobre el espacio escénico*. Madrid, D.L.

CORLISS, Mary y **CLARENS**, Carlos, (1978). *Designed for film. The Hollywood Art Director* en *Film Comment*. Vol. 14, nº 3, mayo-junio, pp. 25-60.

CORNA-PELLEGRINI, G., (2004). *Paesaggi geografici nella cinematografia contemporánea*. Milán, CUEM.

COSGROVE, D., (2002). *Observando la naturaleza: el paisaje y el sentido europeo de la vista* en *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles.* Nº 34, pp. 45-51.

COSTA, Antonio, (1988). *Saber ver el cine*. Barcelona, Paidós.

COURTADE, Francis, (1984). *Cinéma expressionniste.* Paris, Henri Veyrier.

COUSINS, Mark, (2006). *La historia del cine*. Barcelona, Blume.

DAVIS, Tony, (2002). *Escenógrafos. Artes escénicas.* Barcelona, Océano Cop.

DAY, Beth, (1960). *This was Hollywood: An affectionate History of Filmland's Golden Years*. Londres, Sidwick and Jackson.

DEL PRATO, Vincenzo, (1990). *Manuale di scenografia. Il cinema, la televisione, il teatro.* Roma, La Nuova Italia Scientifica.

DELUGAH, AI., (1974). *Urbanetics Petitions for Bankruptcy Protection* en *Los Ángeles Times,* 16 de enero de 1974.

DERCLE, Julie Drapkin, (1993). *Cinema and Architecture: Towards Understanding the Cinematic Sense of Place and its Relationship to the Built Environment*. Ann Arbor, University Microfilms International.

DÍAZ DEL BÓ, Antonio, (2009). *Tiempo y arquitectura.* Buenos Aires, Infinito.

D.K.CHING, Francis, (2010). *Arquitectura: forma, espacio y orden.* Barcelona, Gustavo Gili. [1ª edición en inglés: 1975].

DOWNING-OLSON, Robert, (1978). *Act of Vandalism* en *Los Ángeles Times,* 8 de marzo de 1978.

EAMES, John Douglas, (1990). *The MGM Story*. Nueva York, Portland House.

EISENSTEIN, Sergei M., (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid, Rialp. [1ª edición en inglés: 1954].

EISNER, Lotte, (1977). *Fritz Lang*. Nueva York, Oxford University Press.

ELLEY, D., (1984). *The epic film. Myth and History*. London, Routledge & Kegan Paul.

ERNGIS, George P., (1962). *MGM's Backlot* en *Films in Review,* enero de 1962.

ESCHER, A. y **ZIMMERMANN**, S., (2001). *Geography meets Hollywood. The role of landscape in feature film* en *Geographische Zeitschrift*. Vol. 89, nº 4, pp. 23-27.

EUSTIS, Morton, (1925). *Fiery French Designer Off MGM Lot* en *Variety,* 11 de noviembre de 1925.

EUSTIS, Morton, (1937). *Designing for the Movies: Gibbons of MGM* en *Theatre Arts Monthly,* octubre de 1937.

EYMAN, Scott, (2005). *Lion of Hollywood: The Life and Legend of Louis B. Mayer*. Nueva York, Simon & Schuster.

FEAR, Bob, (2000). *Architectural Design: Architecture and film II*. Londres, Wiley-Academy Editions.

FRANKL, Paul T., (1981). *Principios fundamentales de la historia de la arquitectura. El desarrollo de la arquitectura europea: 1420-1900*. Barcelona, Gustavo Gili. [1ª edición en alemán: 1914].

FOCILLON, Henri, (1983). *La vida de las formas y Elogio de la mano*. Madrid, Xarait. [1ª edición en francés: 1934].

FORT MIR, Josep María, (1999). *Arquitectura breve, ligera, efímera* en S. ROQUETA MATIAS y J.M. FORT MIR (eds.). *Arquitectura, art i espai efimer*. Barcelona, Edicions UPC, pp.11-12.

FOUCAULT, Michel, (1984). *Des espaces autres* en *Architecture, Mouvement, Continuité*. Nº 5, pp. 46-49.

FOUCAULT, Michel, (1994). *Espacios diferentes* en *AA.VV*. *Toponimias. Ocho ideas del espacio*. Madrid, Fundación La Caixa.

FOUCHER, M., (1977). *Du désert, paysage du western* en *Hérodote.* Nº 7, pp. 130-147.

GARDIES, André, (1993). *L´ espace au cinéma.* París, Meridiens Klincksiek.

GASTÓN, Breyer, (2005). La escena presente. Teoría y metodología del diseño escenográfico. Buenos Aires, Infinito.

GIBBONS, Cedric, (1929). *Interior Decoration. Vital Branch of Movie Making* en *Evening Word*, 29 de junio de 1929.

GIBBONS, Cedric, (1937). *MGM backlot* en *The New York Evening*, 5 de abril de 1937.

GIBBONS, Cedric, (1938). *China Seas backlot* en *Evening Word*, 15 de julio de 1938.

GIBSON, Ben, (1984). *Architecture et Cinéma* en *Images et Imaginaires d'architecture*. París, Centre Georges Pompidou, pp. 113-115.

GIEDION, Sigfried, (2009). Espacio, tiempo y arquitectura. El futuro de una nueva tradición. Barcelona, Reverté. [1ª edición en inglés: 1941].

GIVONE, Sergio, (1990). *Historia de la estética*. Madrid, Tecnos.

GOMBRICH, Ernst Hans, (1979). *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona, Gustavo Gili. [1ª edición en inglés: 1959].

GÓMEZ, José Antonio, (1997). *Historia visual del escenario*. Madrid, Editorial García Verdugo.

GONZÁLEZ MONCLÚS, A., (1995). *Cine y paisaje geográfico* en *Tiempo y tierra. Revista de la Asociación Española del profesorado de Historia y Geografía*. Nº 1, pp. 49-63.

GOOSSON, S., (1938). *Men in Smocks: Proposing a Moving Picture with Architectural Background* en *Architect and Engineer*. Vol. 133, enero, pp. 31-33.

GORELIK, Mordecai, (1947). *Hollywood's Art Machinery* en *Hollywood Quarterly*. Vol.2, nº 2, pp. 153-160.

GOROSTIZA, Jorge, (2001). *La arquitectura de los sueños*. Madrid, Fundación Colegio del rey/Festival de cine Alcalá de Henares.

GOROSTIZA, Jorge, (1997). *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*. Barcelona, Fundación Caja de arquitectos.

GOROSTIZA, Jorge, (1990). *Cine y arquitectura*. Las Palmas de Gran Canaria, Comisión de Cultura de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura/Filmoteca Canaria.

GRACE, Henry W., (1942). *The Interior Design Influence in the Motion Picture Industry* en *Interior Design and Decoration*. Vol. 17, enero, pp. 22-28, 44-49 y 56.

GRASSI, C., (1987). *Tempo e spazio nel cinema*. Roma, Bulzoni.

GUBERN, Román, (1993). *Historia del cine*. Barcelona, Lumen.

GUNN, James, (1975). *Alternate Worlds. The illustrated History of Science Fiction*. New Jersey, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.

GUNNING, T., (2010). *Landscape and the Fantasy of Moving Pictures : Early Cinema's Phantom Rides* en HARPER, G. y RAYNER, J. *Cinema and Landscape.* Chicago, University of Chicago, pp. 31-70.

HARBOU, Thea von, (1988). *Metrópolis*. Barcelona, Ediciones Orbis.

HARMETZ, Aljean, (1977). *Dolly Flopped but her Street's a Hit* en *The New York Times,* 8 de mayo de 1977.

HARPER, G. y **RAYNER**, J., (2010). *Cinema and Lanscape: Film, Nation and Cultural Geography*. Chicago, University of Chicago.

HARVEY, Steve, (1966). *Gone with the Wind Home Goes with a Crash* en *Los Ángeles Times,* 17 de abril de 1966.

HAY, Peter, (1991). *MGM. When the Lion Roars*. Atlanta, Turner Publishing Company.

HEIDEGGER, Martin, (1995). *Caminos de bosque*. Madrid, Alianza. [1ª edición en alemán: 1950].

HELLMANN, C. y **WEBER-HOF**, C., (2007). *Paisajes de cine*. Barcelona, Océano.

HELLMANN, C. y **WEBER-HOF**, C., (2006). *On location. Cities of the World in Film*. New York, Bucher.

HERNÁNDEZ RUIZ, Javier, (1990). *Escenarios de la fantasia: el legado de la arquitectura y de las artes plásticas en el cine*. Barcelona, Fundación Caja de Arquitectos.

HIDALGO, Juan Carlos, (2004). *Espacios escénicos*. Sevilla, Centro de documentación de Artes Escénicas de Andalucía.

HILDEBRAND, Adolf von, (1988). *El problema de la forma en la obra de arte*. Madrid, Visor. [1ª edición en alemán: 1893].

HENRY, Michael, (1980). *El cine expresionista alemán. Un lenguaje metafórico.* Fribourg, Ediciones Du Signe. [1ª edición en francés: 1971].

HUFF, T., (1966). *Intolerance, the Film by David Wark Griffith: Shot by Shot Analysis*. Nueva York, Octopus Books.

HUNEMAN, Philippe, (1994). *L'espace selon Kant et Poincaré* en *Philosophie*. Nº 48, diciembre, pp. 45-47.

JACOBS, Lewis, (1972). *La azarosa historia del cine americano*. Barcelona, Lumen.

JAMMER, Max, (1954). *Concepts of Space. The History of Theories of Space in Physics.* Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press.

JONES, Carlisle, (1938). *Western sets* en *The New York Herald Tribun*e, 2 de octubre de 1938.

KANT, Immanuel, (2002). *Crítica de la razón pura*. Madrid, Alfaguara. [1ª edición en alemán: 1781].

KENNEDY, C. y **LUKINBEAL**, C., (1997). *Towards a Holistic Approach to Geographic Research on Film* en *Progress in Human Geography*. Vol. 21, nº 1, pp. 33-50.

KHATCHADOURIAN, Haig, (1987). *Space and time in film* en *British Journal of Aesthetics*. Vol. 27, nº 12, pp.169-177.

KÖHLER, Wolfgang, **KOFFKA** y Kurt, **SANDER**, F., (1973). *Psicología de la forma*. Buenos Aires, Paidós.

KONSTANTANRAKOS, M., (2000). *Spaces in European Cinema.* Exeter, Portland, Intellect.

KORDA, Michael, (1979). *Charmed Lives. A Family Romance*. New York, Random House.

KORDA, Vincent, (1941). *Why Overlook the Set-Miniature?* en *American Cinematographe*r. Vol. 22, nº 12, diciembre, pp. 560-561.

KOSTOF, Spiro K., (1999). *The city shaped: Urban patterns and meanings though history*. London, Thames & Hudson.

LACHENBRUCH, Jerome, (1920). *Art and Architectural Artifice* en *American Architect*, 3 de noviembre de 1920.

LAO-TSE, (2001). *Las enseñanzas de Tao Te Ching*. Barcelona, Fapa.

LAUGIER, Marc-Antoine, (1999). *Ensayo sobre la arquitectura*. Tres Cantos, Madrid, Akal. [1ª edición en francés: 1755].

LAWRENCE, Edward, (1962a). *Hollywood Confidentia*l. New York, Riverhead Books.

LAWRENCE, Edward, (1962b). *The Fall* en *Films in Review,* marzo de 1962.

LEFEBVRE, M., (2006). *Landscape and Film*. Nueva York-Londres, Routledge.

LÉGER, Fernand, (1969). *Funciones de la pintura.* Madrid, Cuadernos para el diálogo.

LEPROHON, P., (1971). *El cine italiano*. México D.F., Era.

LIPPS, Theodor, (1924). *Los fundamentos de la estética: la contemplación estética y las artes plásticas.* Madrid, [s.n].

LOOS, Adolf, (1924). *L'Inhumaine: Histoire Féerique*. París, Neue Freie Presse.

LOPEZ de Guereñu, Javier, (2003). *Decorado y Tramoya*. Ciudad Real, Ñaque.

LÓPEZ SILVESTRE, F., (2004): *El paisaje virtual: el cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid, Biblioteca Nueva.

LOS ÁNGELES TIMES, (1923). *Soundstages in L.A*, 25 de julio de 1923.

LOUIS, Michel, (1980). *Mallet-Stevens and the Cinema 1919-1929.* New York, Huber Jeanneau and Dominique Deshoulières.

LOWRANCE, Dee, (1937). *Each Set in its Time Plays Many Parts in Hollywood* en *The New York Herald Tribune*, 10 de octubre de 1937.

LUKINBEAL, C., (2005). *Cinematic Landscapes* en *Journal of Cultural Geography*. Vol. 23, nº 1, pp. 3-22.

LYNCH, K., (1984). *La imagen de la ciudad*. Barcelona, Gustavo Gili. [1ª edición en inglés: 1960].

MADERUELO, Javier, (2008). *La idea del espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989.* Tres Cantos, Madrid, Akal.

MALLET-STEVENS, Robert, (1928). *Le Décor moderne au cinema.* París, Massin.

MALLET-STEVENS, Robert, (1925). *Le cinéma et les arts. L'architecture.* Paris, Massin.

MANDELL, Paul, (1970). *Unresolved Issue of MGM Lot 2 Use Again Goes Back to Drawing Board* en *Los Ángeles Times*, 16 de enero de 1970.

MARNER, Terence S., (1973). *Film Design*. Cranbury, Nueva Jersey, A.S. Barnes.

MARSON, John, (1956). *Scenery for Cinema en Films in Review,* febrero de 1956.

MARZAL, José Javier, (1998). *David Wark Griffith*. Madrid, Cátedra ediciones.

MELANCO, M., (2005). *Paesaggi, pasaggi e passion. Come il cinema italiano ha raccontato le trasformazioni del paesaggio del sonoro ad oggi*. Napoles, Liguori.

MELBYE, D., (2010) *Landscape allegory in cinema. From wilderness to wasteland.* Nueva York, Palgrave MacMillan.

M. JENSEN, Paul, (1999). *Fritz Lang.* Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

MÉNDEZ LEITE, Fernando, (1980). *Fritz Lang. Su vida y su obra*. Madrid, Ediciones Daimon.

MERLEAU-PONTY, Maurice, (1985). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona, Planeta-De Agostini.

MOHOLY-NAGY, Sibyl, (1969). *Experiment in totality.* Cambridge, M.I.T. Press.

MORALES, José Ricardo, (1969). *La concepción espacial de la arquitectura*. Santiago, Universidad de Chile.

MORSIANI, A., (1994). *Scene americane. Il paesaggio nel cinema di Hollywood*. Parma, Pratiche.

MOTTET, Jean, (1999). *Les paysages du cinéma*. París, Seyssel.

MURCIA, Félix, (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid, Fundación autor.

NEUMANN, Dietrich, (ed.) (1999). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner.* Munich,

Prestel.

NIETSCHMANN, B. (1993). *Authentic, State, and Virtual Geography in film* en *Wide Angle* en *A Quarterly Journal of Film History, Theory, Criticism & Practice*. Vol. 15, nº 4, pp. 5-12.

NIEVA, Francisco, (2000). *Tratado de escenografía*. Madrid, Fundamentos.

NOGUÉ, J., (1982). *Paisatge i cinema* en *L'Olotí*. Nº 162, pp. 15-16.

NORBERG-SCHULZ, Christian, (1980). *Existencia, espacio y arquitectura*. Barcelona, Blume. [1ª edición en inglés: 1971].

OLIVA, César; **TORRES**, Francisco, (1990). *Historia básica del arte escénico*. Madrid, Cátedra.

ORTEGA, N., (2006). *Imágenes del paisaje*. Madrid, Universidad Autónoma de Madrid.

ORTIZ VILLETA, Áurea, (1998). *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Valencia, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia.

PABLOS GARCÍA, Tamel de, (1994). *Cine e historia contemporánea: análisis filosófico y técnico-lingüístico del film alemán Metrópolis (1927, dir. Fritz Lang).* Barcelona, Universidad de Barcelona.

PANOFSKY, E., (1999). *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona, Tusquets. [1ª edición en inglés: 1927].

PATTERSON, Frances T., (1968). *Scenario and Screen*. Nueva York, Harcourt, Brace & Co. [1ª edición: 1929].

PEDRAZA, Pilar, (2000). *Fritz Lang. Metrópolis.* Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

PEÑA, Fernando Martín, (2008). *Metrópolis*. Buenos Aires, Fan ediciones.

PIERRE, José, (1968). *El cubismo*. Madrid, Aguilar.

POLLITT, J.J., (1984). *Arte y experiencia en la Grecia clásica*. Barcelona, Xarait libros. [1ª edición en inglés: 1972].

PONCE, G., (2011). *Futuro imperfecto, las ciudades del mañana en el cine* en *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles.* Nº 55, pp. 12-18.

PORTER, Allen W., (1941). *Hollywood Interiors* en *Interiors.* Vol. 100, nº 9, pp. 57-66.

PRESTO, Ward, (1994). *What an art director does: an introduction to motion pictures production design*. Los Ángeles, Silman James.

PRUNEDA, José Antonio, (2001). *Arquitectura y espacio cinematográfico* en *Nickel Odeon*. Nº 27, pp. 62-65.

QUESADA, Fernando, (2005). *La caja mágica: cuerpo y escena*. Madrid, Fundación Caja de Arquitectos.

RAGON, Michel, (1979). *Historia de la arquitectura y del urbanismo moderno*. Barcelona, Destino.

RAMÍREZ, Juan Antonio, (2008). *Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine.* Valencia, Iseebooks.

RAMÍREZ, Juan Antonio, (1993). *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid, Alianza.

RAMÍREZ, Juan Antonio, (1983). *Edificios y sueños (ensayos sobre arquitectura y utopía)*. Málaga, Universidades de Málaga y Salamanca.

REED, Rex, (1972). *A Star Bids Farewell to the MGM Backlo*t en *Southland*, 10 de diciembre de 1972.

RELPH, E.C., (1976). *Place and placelessness*. London, Pion Limited.

RIEGL, Alois, (1987). *El culto modernos a los monumentos*. Madrid, Ed. Antonio Machado. [1ª edición en alemán:1903].

RODRÍGUEZ, Hilario J., (2007). *Después de la revolución. El cine de los hermanos Taviani*. Madrid, Calamar ediciones.

ROHMER, Eric, (1977). *L´organisation de l´espace dans le Faust de Murnau*. Paris, Ramsay Union Genérale d´Editions.

ROLDÁN HERVÁS, J.M., (1999). *Historia de Roma. Tomo I, La República Romana*. Madrid, Cátedra.

ROSADO, C. y **QUEROL**, P., (2006). *Cine y turismo. Una nueva estrategia de promoción*. Sevilla, Junta de Andalucía. Consejería de Turismo, Comercio y Deporte.

ROSE, Frank, (1998).*The Dream Factories Reborn* en *Fortune*, 16 de febrero de 1998.

ROUD, Richard, (1983). *Rediscovering French Film.* Boston, Little, Brown & Co.

ROUVERET, Agnés, (1981). *Pline l' Ancient, Histoire Naturelle.* Paris, CUF.

RUIZ ÁLVAREZ, Luis Enrique, (2000). *Obras pioneras del cine mudo. Orígenes y primeros pasos (1895-1917)*. Bilbao, Editorial Mensajero.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, (1992). *Más allá de la duda. El cine de Fritz Lang.* Valencia, Universidad de Valencia.

SCHIVELBUSCH, W., (1979). *The Railway Journey. Trains and Travel in the Nineteenth Century*. Nueva York, Urizen Press.

SCHULBERG, Budd, (2003). *Moving Pictures. Memories of a Hollywood Prince.* Chicago, Ivan R. Dee.

SHIEL, M. y **FITZMAURICE**, T., (2008). *Cinema and the Postcolonial Metropolis* en *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*. Oxford-Reino Unido, Blackwell Publisher Ltd.

SITNEY, A., (1993). *Landscape in the cinema: the rhythms of the world and the camera* en KEMAL, S. y GASKELL, I. *Landscape, natural beauty and the arts*. Cambridge, Cambridge University Press, pp. 103-126.

SMART, Marlow, (1945). *New York in Europe* en *Parade*, 21 de diciembre de 1945.

SOLE, J.M., (2007). *Ciudades de cine* en *Descubrir el Arte*. Nº 98, pp. 27-37.

SOLOMON, J., (2002). *Peplum. El mundo antiguo en el cine*. Madrid, Alianza.

SOURIAU, Etienne, (1953). *Les grands caractéres del l' univers filmique* en *AA.VV. L´univers filmique*. Paris, Flammarion.

STAM, R., (2000). *Teorías del cine: una introducción.* Barcelona, Paidós.

STENHOLM, K., (1974). *Building Sets* en *Today's Filmmakers.* Vol. 3, nº 4, pp. 20-23.

STERNER, H., (1929). *Architects goes to the Movies* en *Arts*, Vol. 16, noviembre, pp. 167-168.

STINGLEY, Jim, (1975). *A Profile of Another Hollywood* en *Los Ángeles Times*, 6 de julio de 1975.

STOLLER, Paul D., (1995). *The Architecture of Harvey Wiley*. Madison, University of Wisconsin-Madison Libraries.

SULLIVAN, Christopher, (1950). *The Artist in Hollywood* en *American Artist*. Vol. 14, septiembre, pp. 42-46.

TAFURI, Manfredo, DAL CO, Francesco, (1979). *Architettura Contemporanea II*. Milán, Electa.

TAFURI, Manfredo, (1980). *Arquitectura contemporánea*. Madrid, Aguilar.

TAYLOR, R. y **CHRISTIE**, I., (1991), *Inside the Film Factory: New Approaches to Russian and Soviet Cinema*. London, Routledge.

THE NEW YORK EVENING POST, (1935). *The Ten Commandments of Cecil B. Demille*, 5 de diciembre de 1935.

THE NEW YORK HERALD TRIBUNE, (1936). *Hollywood abandons Old Sets*, 6 de septiembre de 1936.

THE NEW YORK TIMES, (1937). *Gone With The Wind*, 11 de abril de 1937.

THOMPSON, Eric, (1941). *Film Architecture* en *Architecture*. Vol. 30, nº 1, abril, pp. 60-62.

TORGERSON, Dial, (1970). *Props Become Stars in MGM Spectacular* en *Los Ángeles Times,* 4 de mayo de 1970.

TORRENCE, Bruce T., (1982). *Hollywood: The First Hundred Years*. Nueva York, New York Zoetrope.

TÖTEBERG, Michael, (2006). Fritz Lang. Madrid, T&B.

TURNBLADH, Edwin, (1963). *Motion Picture Studios as a Market Building Materials* en *California Arts & Architecture*. Vol. 50, septiembre, pp. 24-25.

VAN DE VEN, Cornelis, (1981). *El espacio en arquitectura*. Madrid, Cátedra. [1ª edición en inglés: 1977].

VIDAL, N., (2007). *Orígenes del cine. Europa y otras cinematografías*. Valladolid, Divisa Red.

VIDLER, Anthony, (1999). *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary* en D. NEUMANN (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich, Prestel, pp. 12-25.

VILA, Santiago, (1997). *La escenografía. Cine y arquitectura*. Madrid, Cátedra.

VITALE, Salvatore, (2010). *L'estetica dell'architettura le altri scritti.* Bologna, Editrice Compositori. [1ª edición: 1928].

VITRIVIO POLIÓN, Marco, (2009). *Los diez libros de Arquitectura*. Madrid, Alianza. [1ª edición de 1486].

WANAMAKER, Marc, (1976). *Historic Hollywood Movie Studios. Part I.* en *American Cinematographer,* marzo de 1976.

WANAMAKER, Marc, (1976). *Historic Hollywood Movie Studios. Part II.* en *American Cinematographer,* abril de 1976.

WANAMAKER, Marc, (1976). *Historic Hollywood Movie Studios. Part III.* en *American Cinematographer,* mayo de 1976.

WEBB, Michael, (1990). *Cedric Gibbons and the MGM Style* en *Architectural Digest,* abril de 1990.

WILLIAMS, Whitney, (1972). *Fading Ghosts of Filmdom's Glory Days Soon to B*e *Housing Site* en *Variety,* 25 de agosto de 1972.

WOLFE, Tom, (1982), ¿Quién teme al Bauhaus Feroz?. El arquitecto como mandarín. Barcelona, Anagrama.

WÖLFFLIN, Heinrich, (2007). *Conceptos fundamentales de la historia del arte*. Barcelona, Espasa-Calpe. [1ª edición en alemán: 1915].

WORRINGER, Wilhelm, (1975). *Abstracción y naturaleza*. México, Fondo de Cultura Económica. [1ª edición en alemán: 1908].

YOUNGBLOOD, D., (1992). *Movies for the Masses: Popular Cinema and Soviet Society in the 1920s.* Massachusetts, Cambridge University Press.

ZEVI, Bruno, (1998). *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura.* Barcelona, Apóstrofe. [1ª edición en italiano: 1950].

ZEVI, Bruno, (1969). *Architectura in nuce: Una definición de Arquitectura.* Madrid, Aguilar.

WEBSITES

www.bifi.es/

www.studiosbabelsberg.com/

www.pinewoodgroup.com/

www.imdb.com/

www.hollywoodheritage.org/

www.usc.edu/

www.lapl.org/

www.bisonarchives.com/index/.html

www.deutsche-kinemathek.de/

www.cinetecadelfriuli.org/

www.museocinema.it/

www.ecam.es/

FILMOGRAFÍA*

* El siguiente listado presenta cada una de las películas citadas en el documento. Están ordenadas alfabéticamente y cada una de ellas incluye los siguientes conceptos: título estrenado en España, título original, año de estreno oficial, dirección, guión, fotografía, música, intérpretes principales y producción. Se incluye también la duración de la película, si esta rodada en blanco y negro, o color, el país de origen —que corresponde al de la sede de la productora en el momento del rodaje— y la duración en minutos.

55 días en Pekín (55 Days at Peking, 1963). Director: Nicholas Ray. Guión: Philip Yordan, Bernard Gordon. Fotografía: Jack Hildyard. Música: Dimitri Tiomkin. Reparto: Charlton Heston, Ava Gardner, David Niven, Robert Helpmann, Flora Robson, Leo Genn, John Ireland, Kurt Kasznar, Paul Lukas, Harry Andrews, Massimo Serato, Philippe Leroy, Elizabeth Sellars, Jacques Sernas, Walter Gotell, Eric Pohlmann, Alfredo Mayo, Jerome Thor, José Nieto. Productora: Samuel Bronston Productions. Duración: 154'. Color. Estados Unidos.

2001, una odisea en el espacio (2001: A Space Odyssey, 1968). Director: Stanley Kubrick. Guión: Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke (Novela corta: Arthur C. Clarke). Fotografía: Geoffrey Unsworth. Música: Richard Strauss y Johann Strauss. Reparto: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack, Robert Beatty, Sean Sullivan, Frank Miller, Penny Brahms, Alan Gilfford, Vivian Kubrick. Productora: Coproducción Reino Unido-EEUU, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Stanley Kubrick Productions. Duración: 139'. Color. Reino Unido.

20.000 leguas de viaje submarino (20.000 lieues sous les mers, 1907). Director: Georges Méliès. Guión: Georges Méliès (Obra: Adolphe d'Ennery. Novela: Julio Verne). Fotografía: Georges Méliès. Música: ------. Reparto: Georges Méliès. Productora: Georges Méliès / Star Film. Duración: 24'. B/N. Muda. Francia.
A daughter of Dixie (1916). Director: ------. Guión: ------Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Sherman Bainbridge. Productora: Universal Film Manufacturing Company. Duración:----. B/N. Muda. Estados Unidos.

A la conquista del Polo (À la conquête du pôle, 1912). Director: Georges Méliès. Guión: Georges Méliès (Obra: Adolphe d'Ennery. Novela: Julio Verne). Fotografía: Georges Méliès. Música: ------. Reparto: Georges Méliès, Fernande Albany. Productora: Star Film. Duración: 33'. B/N. Muda. Francia.

A lo loco (Harum Scarum, 1965). Director: Gene Nelson. Guión: Gerald Drayson Adams. Fotografía: Fred Jackman Jr.. Música: Elvis Presley. Reparto: Elvis Presley, Mary Ann Mobley, Fran Jeffries, Michael Ansara, Jay Novello, Phillip Reed, Theodore Marcuse, Billy Barty, Dirk Harvey. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 95'. Color. Estados Unidos.

A través de la noche (All Through the Night, 1941). Director: Vincent Sherman. Guión: Leonard Spigelgass y Edwin Gilbert (Historia: Leo Rosten, Leonard Spigelgass). Fotografía: Sidney Hickox. Música: Adolph Deutsch. Reparto: Humphrey Bogart, Conrad Veidt, Kaaren Verne, Jane Darwell, Frank McHugh, Peter Lorre, Judith Anderson, William Demarest, Jackie Gleason, Phil Silvers, Wallace Ford, Barton MacLane. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 107'. B/N. Estados Unidos.

Abyss (The Abyss, 1989). Director: James Cameron. Guión: James Cameron. Fotografía: Mikael Salomon. Música: Alan Silvestri. Reparto: Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio, Michael Biehn, J.C. Quinn, Jimmie Ray Weeks, John Bedford Lloyd, Todd Graff, Kidd Brewer Jr., Leo Burmester, Adam Nelson, Kimberly Scott, Chris Elliott, George Robert Kirk. Productora: 20th Century Fox. Duración: 146'. Color. Estados Unidos.

Aelita (Aelita: Queen of Mars,1924). Director: Yakov Protazanov. Guión: Aleksei Fajko y Fyodor Otsep (Novela: Aleksei Tolstoy). Fotografía: Emil Schünemann y Yuri Zhelyabuzhsky. Música: ------. Reparto: Yuliya Solntseva, Igor Ilyinsky, Nikolai Tsereteli, Nikolai Batalov, Vera Orlova, Valentina Kuindzhi, Pavel Pol, Konstantin Eggert, Yuri Zavadsky, Aleksandra Peregonets, Sofya Levitina. Productora: Mezhrabpom. Duración: 120'. B/N. Muda. Unión Soviética. URSS.

Agrippina (1911). Director: Enrico Guazzoni. Guión: Giovanni Enrico Vidali (Novela: Raffaello Giovagnoli). Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Adele Bianchi Azzarili, Cesare Moltini, Maria Caserini, Giovanni Dolfini, Amleto Novelli. Productora: Società Italiana Cines. Duración: 19'. B/N. Muda. Italia.

Alemania, ***año cero*** (Germania, anno zero, 1947). Director: Roberto Rossellini. Guión: Roberto Rossellini, Carlo Lizanni y Max Colpet (Idea: Basilio Franchina). Fotografía: Robert Juillard. Música: Renzo Rossellini. Reparto: Edmund Moeschke, Werner Pittschau, Barbara Hintz, Franz Krüger, Alexandra Manys, Erich Gühne. Productora: Coproducción Italia-Alemania-Francia; Tevere Film / Safdi / UGC. Duración: 74'. B/N. Italia.

Alma de la ciudad, ***El*** (Grand Canyon, 1991). Director: Lawrence Kasdan. Guión: Lawrence Kasdan y Meg Kasdan. Fotografía: Owen Roizman. Música: James Newton Howard. Reparto: Danny Glover, Kevin Kline, Steve Martin, Mary McDonnell, Mary-Louise Parker, Alfre Woodard, Marley Shelton. Productora: 20th Century Fox. Pictures. Duración: 134'. Color. Estados Unidos.

Amanecer (Sunrise: A Song of Two Humans, 1927). Director: F.W. Murnau. Guión: Carl Mayer. Fotografía: Charles Rosher y Karl Struss. Música: Hugo Riesenfeld. Reparto: George O'Brien, Janet Gaynor, Margaret Livingston, Bodil Rosing, J. Farrell MacDonald. Productora: Fox Film Corporation. Duración: 94'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Amantes del Círculo Polar, ***Los*** (1998). Director: Julio Medem. Guión: Julio Medem. Fotografía: Gonzalo Fernández-Berridi. Música: Alberto Iglesias. Reparto: Fele Martínez, Najwa Nimri, Nancho Novo, Maru Valdivielso, Jaroslav Bielski, Peru Medem, Sara Valiente, Victor Hugo Oliveira, Kristel Díaz, Pep Munné, Rosa Morales, Joost Siedhoff, Beate Jensen. Productora: Sogetel. Duración: 114'. Color. España.

Americano en París, ***Un*** (An American in París, 1951). Director: Vincente Minnelli. Guión: Alan Jay Lerner. Fotografía: Alfred Gilks. Música: George Gershwin. Reparto: Gene Kelly, Leslie Caron, Oscar Levant, Georges Guétary, Nina Foch, Ernie Flatt, Alex Romero, Dickie Humphreys, Charles Mauu. Productora: MGM. Productor: Arthur Freed. Duración: 115'. B/N. Estados Unidos.

Ana Bolena (Anna Boleyn, 1920). Director: Ernst Lubitsch. Guión: Fred Orbing y Hanns Kräly. Fotografía: Theodor Sparkuhl. Música: ------. Reparto: Emil Jannings, Hedwig Pauli, Hilde Müller, Ludwig Hartau, Henny Porten. Productora: Projektions-AG Union / Messter-Film. Duración: 124'. B/N. Muda. Alemania.

Ana Karenina (Anna Karenina, 1935). Director: Clarence Brown. Guión: Salka Viertel y Clemence Dane (Novela: León Tolstói). Fotografía: William Daniels (AKA William H. Daniels). Música: Herbert Stothart. Reparto: Greta Garbo, Fredric March, Basil Rathbone, Maureen O'Sullivan, Freddie Bartholomew, Reginald Owen, May Robson. Productora: MGM. Duración: 95'. B/N. Estados Unidos.

Año pasado en Mariembad, ***El*** (L'annèe demière á Marienbad, Alain Resnais, 1961). Director: Alan Resnais. Guión: Alain Robbe-Grillet. Fotografía: Sacha Viemy. Música: Francis Seyrig. Reparto: Delphine Seyrig, Giorgio Albertazzi, Sacha Pitoeff, Françoise Bertín, Luce García-Ville, Pierre Barbaud. Productora: Coproducción Francia-Italia. Duración: 91'. B/N. Francia.

Apocalipsis Now (1979). Director: Francis Ford Coppola. Guión: John Milius y Francis Ford Coppola (Novela: Joseph Conrad). Fotografía: Vittorio Storaro. Música: Carmine Coppola, Francis Ford Coppola. Reparto: Martin Sheen, Marlon Brando, Robert Duvall, Frederic Forrest, Laurence Fishburne, Sam Bottoms, Albert Hall, Dennis Hopper, G.D Spradlin, Christian Marquand, Harrison Ford, Aurore Clément, Cynthia Wood, Colleen Camp, Damien Leake, Herb Rice, James Keane, Scott Glenn. Productora: United Artists (Omni Zoetrope Production). Duración: 153'. Color. Estados Unidos.

Aquella noche en Rio (That Night in Rio, 1941). Director: Irving Cummings. Guión: George Seaton, Bess Meredyth, Hal Long, Samuel Hoffenstein y Jessie Ernst (Obra: Rudolph Lothar, Hans Adler). Fotografía: Ray Rennahan y Leon Shamroy. Música: Mack Gordon y Harry Warren. Reparto: Alice Faye, Don Ameche, Carmen Miranda, S.Z. Sakall, J. Carrol Naish, Curt Bois, Leonid Kinskey, Bando da Lua, Frank Puglia, Lillian Porter, Maria Montez, Georges Renavent, Eddie Conrad, Fortunio Bonanova. Productora: Twentieth Century Fox Film Corporation. Duración: 91'. Color. Estados Unidos.

Árboles y Flores (Walt Disney´s Silly Symphony: Flowers and Trees, 1932). Director: Burt Gillett. Guión: Burt Gillett. Fotografía: Animación. Música: Bert Lewis, Frank Churchill. Reparto: Animación. Productora: Walt Disney Productions / United Artist. Duración: 8'. Color. Muda. Estados Unidos.

Arca de Noé, ***El*** (Noah's Ark, 1928). Director: Michael Curtiz. Guión: ------. Fotografía: Barney McGill y Hal Mohr. Música: ------. Reparto: George O'Brien, Myrna Loy, Dolores Costello. Productora: Warner Bros.

Duración: 135'. B/N. Muda. Francia.

Artist, ***The*** (2011). Director: Michel Hazanavicius. Guión: Michel Hazanavicius. Fotografía: Guillaume Schiffman. Música: Ludovic Bource. Reparto: Jean Dujardin, Bérénice Bejo, James Cromwell, John Goodman, Penelope Ann Miller, Missi Pyle, Malcolm McDowell, Joel Murray, Ed Lauter, Beth Grant, Bitsie Tulloch, Ken Davitian, Bill Fagerbakke, Katie Nisa. Productora: Wildbunch / La Petite Reine / Studio 37 / La Classe Américaine / JD Prod / France3 Cinéma / Jouror Production / uFilms. Duración: 100'. B/N. Muda. Francia.

Asalto a la comisaría del distrito 13 (Assault on Prencint 13, 1976). Director: John Carpenter. Guión: John Carpenter. Fotografía: Douglas Knapp. Música: John Carpenter. Reparto: Austin Stoker, Darwin Joston, Laurie Zimmer, Martin West, Nancy Loomis, Tony Burton, Charles Cyphers. Productora: CKK Production / Overseas FilmGroup. Duración: 90'. Color. Estados Unidos.

Asesinato del duque de Guisa, ***El*** (L'assassinat du duc de Guise, 1908). Director: André Calmettes y Charles Le Bargy. Guión: Henri Lavedan. Fotografía: ------. Música: Camille Saint-Saëns. Reparto: Charles Le Bargy, Albert Lambert, Gabrielle Robinne, Berthe Bovy. Productora: S.C.A.G.L. Duración: 15'. B/N. Muda. Francia.

Avaricia (Greed, 1924). Director: Erich von Stroheim. Guión: Erich von Stroheim y June Mathis (Novela: Frank Norris). Fotografía: William Daniels y Ben Reynolds. Música: ------. Reparto: Gibson Gowland, Zasu Pitts, Jean Hersholt, Chester Conklin, Sylvia Ashton, Dale Fuller, Joan Standing, Austin Jewel. Productora: MGM. Duración: 165'. B/N. Estados Unidos.

Avatar (2009). Director: James Cameron. Guión: James Cameron. Fotografía: Mauro Fiore. Música: James Horner. Reparto: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodríguez, Giovanni Ribisi, Joel David Moore, Wes Studi, CCH Pounder, Laz Alonso, Dileep Rao. Productora: 20th Century Fox / Lightstorm Entertainment / Giant Studios Inc. Duración: 161'. Color. Estados Unidos.

Ballet mécanique (1924). Director: Fernand Léger, Dudley Murphy. Guión: Fernand Léger. Fotografía: Dudley Murphy y Man Ray. Música: ------. Reparto: Alice Prin, Fernand Léger, Dudley Murphy, Katherine Murphy. Duración: 19'. B/N. Muda. Francia.

Banderas de nuestros padres (Flags of Our Fathers, 2006). Director: Clint Eastwood. Guión: William Broyles Jr. y Paul Haggis (Libro: James Bradley, Ron Powers). Fotografía: Tom Stern. Música: Clint Eastwood. Reparto: Ryan Phillippe, Jesse Bradford, Adam Beach, John Benjamin Hickey, John Slattery, Barry Pepper, Jamie Bell, Paul Walker, Robert Patrick, Neal McDonough, Melanie Lynskey. Productora: DreamWorks / Warner Bros. Pictures / Malpaso / Amblin Entertainment. Duración: 132'. Color. Estados Unidos.

Batman (1989). Director: Tim Burton. Guión: Sam Hamm, Warren Skaaren (Cómic: Bob Kane). Fotografía: Roger Pratt. Música: Danny Elfman (Canciones: Prince). Reparto: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Robert Wuhl, Pat Hingle, Billy Dee Williams, Michael Gough, Jack Palance, Jerry Hall, Tracey Walter, Lee Wallace, William Hootkins, Philip Tan. Productora: Coproducción EEUU-Reino Unido; Warner Bros. Pictures / PolyGram Filmed Entertainment. Duración: 121'. Color. Estados Unidos.

Ben-Hur (Ben-Hur: A tale of the Christ, 1925). Director: Fred Niblo. Guión: Carey Wilson & June Mathis (Novela: Lew Wallace). Fotografía: Clyde De Vinna, René Guissart, Percy Hilburn, Glenn Kershner y Karl Struss. Música: Alfred Newman. Reparto: Ramon Novarro, May McAvoy, Francis X. Bushman, Betty Bronson, Kathleen Key, Claire McDowell, Janet Gaynor. Productora: MGM. Duración: 143'. Color. Muda. Estados Unidos.

Ben-Hur (1959). Director: William Wyler. Guión: Karl Tunberg (Novela: Lewis Wallace). Fotografía: Robert Surtees. Música: Miklós Rózsa. Reparto: Charlton Heston, Jack Hawkins, Stephen Boyd, Haya Harareet, Hugh Griffith, Martha Scott, Cathy O'Donnell, Sam Jaffe, Frank Thring, Terence Longdon, George Relph, André Morell, Finlay Currie. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Duración: 211'. Color. Estados Unidos.

Black Hawk derribado (Black Hawk Down, 2001). Director: Ridley Scott. Guión: Ken Nolan (Historia: Mark Bowden). Fotografía: Slawomir Idziak. Música: Hans Zimmer. Reparto: Josh Hartnett, Eric Bana, Ewan McGregor, Tom Sizemore, William Fichtner, Sam Shepard, Brendan Sexton III, Jeremy Piven, Brian Van Holt, Carmine Giovinazzo, Ewen Bremner, Ron Eldard, Kim Coates, Hugh Dancy, Jason Isaacs. Productora: Revolution Studios / Jerry Bruckheimer Films. Duración: 144'. Color. Estados Unidos.

Blade Runner (1982). Director: Ridley Scott. Guión: David Webb Peoples y Hampton Fancher (Novela: Philip K. Dick). Fotografía: Jordan Cronenweth. Música: Vangelis. Reparto: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Brion James, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong, Morgan Paull, Hy Pyke. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 112'. Color. Estados Unidos.

Brokeback Mountain (En terreno vedado) (Brokeback Mountain, 2005). Director: Ang Lee. Guión: Larry McMurtry y Diana Ossana (Historia: E. Annie Proulx). Fotografía: Rodrigo Prieto. Música: Gustavo Santaolalla. Reparto: Heath Ledger, Jake Gyllenhaal, Anne Hathaway, Michelle Williams, Randy Quaid, Linda Cardellini, Anna Faris, Scott Michael Campbell, David Harbour, Kate Mara. Productora: Focus Features / River Road Entertainment / Good Machine / Alberta Filmworks. Duración: 134'. Color. Estados Unidos.

Bruto (Brutus, 1910). Director: Giuseppe de Liguoro. Fotografía: ------. Música: ------. Productora: Milano Films. B/N. Muda. Italia.

Bunty Pulls the Strings (Reginald Barker, 1921). Director: Reginald Barker. Guión: Agnes J.G. Hawks, Charles Kenyon y Graham Moffat. Fotografía:------. Música: -----. Reparto: Leatrice Joy, Russell Simpson, Raymond Hatton, Cullen Landis, Casson Ferguson Josephine Crowell. Productora:Reginald Barker Productions. Duración: 70'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Cabiria (Cabiria. Visione storica del terzo secolo a.C., 1914). Director: Giovanni Pastrone. Guión: Gabriele D'Annunzio, Giovanni Pastrone y Emilio Salgari (Libro: Tito Livio). Fotografía: Augusto Battagliotti, Eugenio Bava, Natale Chiusano, Segundo de Chomón, Carlo Franzeri y Giovanni Tomatis. Música: Manlio Mazza. Reparto: Lidia Quaranta, Italia Almirante Manzini, Umberto Mozzato, Bartolomeo Pagano, Carolina Catena, Vitale De Stefano. Productora: Itala Film. Duración: 126'. B/N. Muda. Italia.

Caída de la casa Usher, ***La*** (La chute de la maison Usher, 1928). Director: Jean Epstein. Guión: Jean Epstein y Luis Buñuel (Historia: Edgar Allan Poe). Fotografía: Georges Lucas y Jean Lucas. Música: ------. Reparto: Jean Debucourt, Marguerite Gance, Charles Lamy, Fournez-Goffard, Luc Dartagnan, Abel Gance, Halma, Pierre Hot, Pierre Kefer. Productora: Films Jean Epstein. Duración: 63'. B/N. Muda. Francia.

Caída de Troya, ***La*** (La caduta di Troia, 1911). Director: Giovanni Pastrone y Luigi Romano Borgnetto. Guión: Giovanni Pastrone. Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Luigi Romano Borgnetto, Giovanni Casaleggio, Madame Davesnes, Olga Giannini Novelli. Productora: Itala Film. Duración: 30'. B/N. Muda. Italia.

Cantando bajo la lluvia (Singin' in the Rain, 1952). Director: Stanley Donen y Gene Kelly. Guión: Betty Comden y Adolph Green. Fotografía: Harold Rosson y John Alton. Música: Nacio Herb Brown y Arthur Freed. Reparto: Greta Garbo, Fredric March, Basil Rathbone, Maureen O'Sullivan, Freddie Bartholomew, Reginald Owen, May Robson. Productora: MGM. Productor: Arthur Freed. Duración: 102'. B/N. Estados Unidos.

Capitan Conan (Capitaine Conan, 1996). Director: Bertrand Tavernier. Guión: Jean Cosmos & Bertrand Tavernier (Novela: Roger Vercel). Fotografía: Alain Cloquart. Música: Oswald D'Andrea. Reparto: Philippe Torreton, Samuel Le Bihan, Bernard Le Coq, Catherine Rich, François Berleand, Claude Rich, Christophe Calmel. Productora: Alain Sarde / Little Bear / TF1 Production. Duración: 129'. Color. Francia.

Carnaval des vérités, ***Le*** (1920). Director: Marcel L'Herbier. Guión: Marcel L'Herbier. Fotografía: Jacques-André Boiffard y Man Ray. Fotografia: ------. Música: ------. Reparto: Suzanne Desprès, Paul Capellani, Jaque Catelain, Marcelle Pradot, Claude France. Productora: Michel Dufel. B/N. Muda. Francia.

Cars (John Lasseter, 2006). Director: John Lasseter. Guión: John Lasseter, Philip Loren, Kiel Murray, Dan Fogelman (Historia: Jorgen Klubien, Joe Ranft). Fotografía: Animación. Música: Randy Newman. Reparto: Animación. Productora: Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. Duración: 166'. Color. Estados Unidos.

Cartas vivas, ***Las*** (Les cartes vivantes, 1904). Director: George Méliès. Guión: George Méliès Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: George Méliès. Productora: Star Film. Duración: 3'. B/N. Francia.

Casanova (Il Casanova di Federico Fellini, 1976). Director: Federico Fellini. Guión: Bernardino Zapponi. Fotografía: Giuseppe Rotunno. Música: Nino Rota. Reparto: Donald Sutherland, Tina Aumont, Cicely Brown, Carme Scarpita. Productora: Produzioni Europee Associati. Duración: 139'. Color. Italia.

Catilina (1910). Director: Mario Caserini. Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Maria Caserini, Bruto Castellani, Antonio Monti, Amleto Novelli. Productora: Società Italiana Cines. B/N. Muda. Italia.

Cayo Julio César (Caio Giulio Cesare, 1914). Director: Enrico Guazzoni. Guión: Raffaele Giovagnoli (Obra: William Shakespeare). Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Amleto Novelli, Bruto Castellani, Ignazio Lupi, Augusto Mastripietri, Gianna Terribili-Gonzales, Lia Orlandini, Ruffo Geri, Irene Mattalia, Pina Menichelli, Antonio Nazzari, Orlando Ricci. Productora: Società Italiana Cines. Duración: 112'. B/N. Muda. Italia.

Cazador, ***El*** (Dersu Uzalá, 1975). Director: Akira Kurosawa. Guión: Akira Kurosawa, Yuri Nagibin (Libro: Vladimir Arsenev). Fotografía: Asakadzu Nakai, Youri Gantoman y Fedor Dobronrabov. Música: Isaac Schwartz. Reparto: Maksim Munzuk, Yuri Solomin, Svetlana Danilchenko, Dima Kortishev, Schemeikl Chokmorov y Vladimir Kremena. Productora: Coproducción URSS-Japón, Mosfilm / Atelier 41. Duración: 141'. Color. Sonora. Unión Soviética (URSS).

Chicago (In Old Chicago, 1937). Director: Henry King. Guión: Lamar Trotti y Sonya Levien (Historia: Niven Busch). Fotografía: J. Peverell Marley. Música: Mack Gordon y Harry Revel. Reparto: Tyrone Power, Alice Faye, Don Ameche, Alice Brady, Andy Devine, Brian Donlevy, Phyllis Brooks, Tom Brown, Sidney Blackmer, Berton Churchill, June Storey, Paul Hurst. Productora: 20th Century Fox. Duración: 95'. B/N. Estados Unidos.

Cinema Paradiso (Nuovo Cinema Paradiso, 1988). Director: Giuseppe Tornatore. Guión: Giuseppe Tornatore. Fotografía: Blasco Giurato. Música: Ennio Morricone. Reparto: Philippe Noiret, Jacques Perrin, Salvatore Cascio, Agnese Nano, Brigitte Fosey, Marco Leonardi, Antonella Attiu, Enzo Cannavale, Isa Danieli, Leo Gullota, Pupella Maggio, Leopoldo Trieste. Productora: Coproducción Italia-Francia, Les Films Ariane/Cristaldifilm/ TFI Films/RAI. Duración: 123'. Color. Italia.

Ciudadano Kane (Citizen Kane, 1941). Director: Orson Wells. Guión: Orson Welles y Herman J. Mankiewicz. Fotografía: Gregg Toland. Música: Bernard Herrmann. Reparto: Orson Welles, Joseph Cotten, Everett Sloane, George Coulouris, Dorothy Comingore, Ray Collins, Agnes Moorehead, Paul Stewart, Ruth Warrick, Erskine Sanford, William Alland, Alan Ladd. Productora: RKO / Mercury Theatre Productions. Duración: 119'. B/N. Estados Unidos.

Cleopatra (1934). Director: Cecil B. DeMille. Guión: Waldemar Young y Vincent Lawrence. Fotografía: Victor Milner. Música: Rudolph Kopp. Reparto: Claudette Colbert, Warren William, Henry Wilcoxon, Joseph Schildkraut, Gertrude Michael, Ian Keith. Productora: Paramount Pictures. Duración: 95'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Cleopatra (1963). Director: Joseph L. Mankiewicz. Guión: Joseph L. Mankiewicz, Ranald MacDougall, Sidney Buchman. Fotografía: Leon Shamroy. Música: Alex North. Reparto: Elizabeth Taylor, Richard Burton, Rex Harrison, Pamela Brown, George Cole, Hume Cronyn, Cesare Danova, Kenneth Haigh, Roddy McDowall, Martin Landau, Productora: 20th-Century-Fox. Duración: 243'. Color. Estados Unidos.

Coloso en llamas, ***El*** (The Towering Inferno, 1974). Director: John Guillermin, Irwin Allen. Guión: Stirling Silliphant (Novelas: Richard Martin Stern, Thomas N. Scortia, Frank M. Robinson). Fotografía: Fred J.

Koenekamp & Joseph Biroc. Música: John Williams. Reparto: Steve McQueen, Paul Newman, William Holden, Faye Dunaway, Fred Astaire, Susan Blakely, Richard Chamberlain, Jennifer Jones, O.J. Simpson, Robert Vaughn, Robert Wagner. Productora: 20th Century Fox / Warner Bros. Pictures. Duración: 165'. Color. Estados Unidos.

Cortina rasgada (Torn Courtain, 1966). Director: Alfred Hitchcock. Guión: Brian Moore. Fotografía: John F. Warren. Música: John Addison. Reparto: Paul Newman, Julie Andrews, Lila Kedrova, Hansjoerg Felmy, Tamara Toumanova, David Opatoshu, Ludwig Donath, Wolfgang Kieling. Productora: Universal Pictures. Duración: 128'. Color. Estados Unidos.

Cuando el destino nos alcance (Soylent Green, 1974). Director: Richard Fleischer. Guión: Stanley R. Greenberg (Novela: Harry Harrison). Fotografía: Richard H. Kline. Música: Fred Myrow. Reparto: Charlton Heston, Leigh Taylor-Young, Edward G. Robinson, Chuck Connors, Joseph Cotten, Brock Peters, Paula Kelly, Stephen Young, Mike Henry, Whit Bissell. Productora: MGM. Duración: 97'. Color. Estados Unidos.

Cuando ruge la marabunta (The Naked Jungle, 1954). Director: Byron Haskin. Guión: Philip Yordan y Ranald MacDougall. Fotografía: Ernest Laszlo. Música: Daniele Amfitheatrof. Reparto: Charlton Heston, Eleanor Parker, William Conrad, Abraham Sofaer, Norma Calderon, John Dierkes, Douglas Fowley. Productora: Paramount Pictures. Duración: 95'. Color. Estados Unidos.

Cuarenta y uno, ***El*** (Sorok pervyy, 1927). Director: Yakov Protazanov. Guión: Boris Lavrenyev y Boris Leonidov (Novela: Boris Lavrenyev). Fotografía: Pyotr Yermolov. Música: ------. Reparto: Ada Vojtsik, Ivan Koval-Samborsky, Ivan Shtraukh. Productora: Mezhrabpom-Rus. Duración: 66'. B/N. Muda. Unión Soviética (URSS).

Cuatro plumas, ***Las*** (The Four Feathers, 1939). Director: Zoltan Korda. Guión: R.C. Sherriff, Lajos Biro y Arthur Wimperis (Novela: A.E.W. Mason). Fotografía: Georges Périnal. Música: Miklós Rózsa. Reparto: Douglas Fairbanks, Julanne Johnson, Anna May Wong, Sojin, Snitz Edwards, Charles Belcher, Brandon Hurst. Productora: London Film Productions. Duración: 130'. B/N. Estados Unidos.

Cumbres borrascosas (Wuthering Heights, 1939). Director: William Wyler. Guión: Ben Hecht & Charles MacArthur (Novela: Emily Brontë). Fotografía: Gregg Toland. Música: Alfred Newman. Reparto: Merle Oberon, Laurence Olivier, David Niven, Flora Robson, Donald Crisp, Geraldine Fitzgerald, Hugh Williams, Cecil Kellaway, Leo G. Carroll. Productora: Samuel Goldwyn Company / United Artists. Duración: 103'. B/N. Estados Unidos.

David Copperfield (The personal history, adventures, experience and observation of David Copperfield, 1935). Director: George Cukor. Guión: Hugh Walpole y Howard Estabrook (Novela: Charles Dickens). Fotografía: Oliver T. Marsh. Música: Herbert Stothart. Reparto: Freddie Bartholomew, Frank Lawton, W.C. Fields, Roland Young, Edna May Oliver, Basil Rathbone, Maureen O'Sullivan, Lionel Barrymore, Lewis Stone, Lennox Pawle, Elsa Lanchester. Productora: MGM. Duración: 132'. B/N. Estados Unidos.

De amor también se muere (Humoresque, 1946). Director: Jean Negulesco. Guión: Clifford Odets y Zachary Gold. Fotografía: Ernest Haller. Música: Franz Waxman. Reparto: Joan Crawford, Oscar Levant, John Garfield, Joan Chandler, J. Carrol Naish, Tom D´Andrea, Ruth Nelson, Peggy Knudsen. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 125'. B/N. Estados Unidos.

De bote en bote (Pardon Us, 1931). Director: James Parrot. Guión: H.M. Walker. Fotografía: Jack Stevens. Música: Leroy Shield. Reparto: Stan Laurel, Oliver Hardy, June Marlowe, Wilfred Lucas, James Finlayson, Walter Long, Tiny Sandford. Productora: Hal Roach Studios-MGM. Duración: 61'. B/N. Estados Unidos.

Día de mañana, ***El*** (The Day After Tomorrow, 2004). Director: Roland Emmerich, Guión: Roland Emmerich y Jeffrey Nachmanoff. Fotografía: Ueli Steiger. Música: Harald Kloser, Thomas Wanker. Reparto: Dennis Quaid, Jake Gyllenhaal, Ian Holm, Emmy Rossum, Sela Ward, Arjay Smith, Tamlyn Tomita, Austin Nichols,

Jay O. Sanders, Nestor Serrano, Rick Hoffman, Richard McMillan. Productora: 20th Century Fox. Pictures. Duración: 117'. Color. Estados Unidos.

Diarios de motocicleta (2004). Director: Walter Salles. Guión: José Rivera (Libros: Ernesto 'Che' Guevara). Fotografía: Eric Gautier. Música: Gustavo Santaolalla. Reparto: Gael García Bernal, Rodrigo de la Serna, Mia Maestro, Mercedes Morán, Jorge Chiarella, Gabriela Aguilera. Productora: Coproducción Argentina-USA-Chile-Perú, Filmfour / South Fork Pictures / Tu Vas Voir Production. Duración: 128'. Color. Argentina.

Diez mandamientos, ***Los*** (The Ten Commandments, 1923). Director: Cecil B. DeMille. Guión: Jeanie Macpherson. Fotografía: Bert Glennon, J. Peverell Marley, Ray Rennahan y Archie Stout. Música: ------. Reparto: Theodore Roberts, Charles de Rochefort, Estelle Taylor, Julia Faye, Terrence Moore, James Neill, Lawson Butt, Clarence Burton, Noble Johnson, Edythe Chapman, Richard Dix, Rod La Rocque, Leatrice Joy, Nita Naldi, Robert Edeson. Productora: Paramount Pictures. Duración: 146'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Diez mandamientos, ***Los*** (The Ten Commandments, 1956). Director: Cecil B. DeMille. Guión: Aeneas MacKenzie, Jesse L. Lasky Jr., Jack Gariss y Fredric M. Frank. Fotografía: Loyal Griggs. Música: Elmer Bernstein. Reparto: Charlton Heston, Yul Brynner, Anne Baxter, Edward G. Robinson, Yvonne De Carlo, Debra Paget, John Derek, Cedric Hardwicke, Nina Foch, Martha Scott, Judith Anderson, Vincent Price. Productora: Paramount Pictures. Duración: 219'. Color. Estados Unidos.

Diligencia, ***La*** (Stagecoach, 1939). Director: John Ford. Guión: Dudley Nichols (Historia: Ernest Haycox). Fotografía: Bert Glennon. Música: Varios (canciones populares americanas siglo XIX). Reparto: John Wayne, Claire Trevor, Thomas Mitchell, Andy Devine, George Bancroft, Donald Meek, Louise Platt, John Carradine, Berton Churchill, Tom Tyler, Tim Holt. Productora: Warner Bros. Pictures: Productor: Jack L. Warner. Duración: 99'. B/N. Estados Unidos.

Doctor Frankenstein, ***El*** (Frankenstein, 1931). Director: James Whale. Guión: Garret Ford y Francis Edward Faragoh (Novela: Mary Shelley). Fotografía: Arthur Edeson. Música: David Brockman. Reparto: Boris Karloff, Colin Clive, Mae Clarke, John Boles, Edward van Sloan, Dwight Frye, Frederick Kerr. Productora: Universal Pictures. Duración: 71'. B/N. Estados Unidos.

Doctor Mabuse, ***El*** (Dr. Mabuse, der Spieler, 1922). Director: Fritz Lang. Guión: Thea von Harbou y Fritz Lang (Novela: Norbert Jacques). Fotografía: Carl Hoffmann. Música: ------. Reparto: Rudolf Klein-Rogge, Alfred Abel, Aud Egede Nissen, Bernhard Goetzke, Paul Richter, Gertrude Welcker. Productora: U.F.A. Duración: 272'. B/N. Muda. Alemania.

Doctor Zhivago (1965). Director: David Lean. Guión: Robert Bolt (Novela: Boris Pasternak). Fotografía: Freddie Young y Nicolas Roeg. Música: Maurice Jarre. Reparto: Omar Sharif, Julie Christie, Geraldine Chaplin, Alec Guinness, Rod Steiger, Tom Courtenay, Ralph Richardson, Siobhan McKenna, Rita Tushingham, Geoffrey Keen, Bernard Kay, Jack MacGowran, Adrienne Corri, Wolf Frees, Gwen Nelson, Noel Willman, Gérard Tichy, Klaus Kinski, Jeffrey Rockland, José María Caffarel, Tarek Sharif, Mark Eden, Erik Chitty, Lucy Westmore, Virgilio Teixeira. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Productor: Carlo Ponti. Duración: 197. Color. Estados Unidos.

Dos en la carretera (Two for the Road, 1967). Director: Stanley Donen. Guión: Frederic Raphael. Fotografía: Roger Deakins. Música: Carter Burwell. Reparto: Frances McDormand, William H. Macy, Steve Buscemi, Peter Stormare, Harve Presnell, John Carroll Lynch, Kristin Rudrud, Tony Denman, Steve Reevis. Productora: Polygram Filmed Entertainment / Working Title Films. Duración: 97'. Color. Estados Unidos.

Dune (1984). Director: David Lynch. Guión: David Lynch (Novela: Frank Herbert). Fotografía: Freddie Francis. Música: Toto y Brian Eno. Reparto: Kyle MacLachlan, Francesca Annis, Jürgen Prochnow, Patrick Stewart, Kenneth McMillan, Sting, Max von Sydow, Sean Young, Virginia Madsen, Brad Dourif, Siân Phillips, José Ferrer, Everett McGill, Dean Stockwell, Freddie Jones, Alicia Witt, Richard Jordan, Jack Nance, Linda Hunt, Silvana Mangano, Ernesto Laguardia. Productora: Universal Pictures. Productor: Raffaella De Laurentiis. Du-

ración: 145′. Color. Estados Unidos.

Easy Rider. Buscando mi destino (Easy Rider, 1969). Director: Dennis Hopper. Guión: Terry Southern, Peter Fonda y Dennis Hopper. Fotografía: Laszlo Kovacs. Música: Steppenwolf, Mars Bonfire, Jimi Hendrix, The Byrds y Roger McGuinn. Reparto: Peter Fonda, Dennis Hopper, Jack Nicholson, Karen Black, Antonio Mendoza, Phil Spector, Luana Anders, Toni Basil, Mac Mashourian, Warren Finnerty. Productora: Columbia Pictures / Pando Company / Raybert Productions. Duración: 94′. Color. Estados Unidos.

Ed Wood (1994). Director: Tim Burton. Guión: Scott Alexander & Larry Karaszewski. Fotografía: Stefan Caspsky. Música: Howard Shore. Reparto: Johnny Depp, Martin Landau, Patricia Arquette, Sarah Jessica Parker, Bill Murray, Lisa Marie, Jeffrey Jones, Vincent D'Onofrio, G.D.Spradlin, Juliet Landau, Mike Starr, Brent Hinkley, Max Casella. Productora: Touchstone Pictures. Duración: 124′. B/N. Estados Unidos.

Entreacto (Entr'acte, 1924). Director: René Clair. Guión: René Clair, Francias Picabia. Fotografía: Jimmy Berliet. Música: Erik Satie y Henri Sauguet. Reparto: Jean Börlin, Inge Frïss, Francis Picabia, Marcel Duchamp, Man Ray, Darius Milhaud, Erik Satie. Productora: Les Ballets Suedois. Duración: 22′. B/N. Muda. Francia.

Espartaco (Spartaco, il gladiatore della Tracia, 1913). Director: Giovanni Enrico Vidali. Guión: Giovanni Enrico Vidali (Novela: Raffaello Giovagnoli). Fotografía: ------. Música: Modest Altschuler. Reparto: Luciano Albertini, Enrico Bracci, Alberto Capozzi, Signor Fretti, Maria Gandini, Mario Guaita-Ausonia, Achille Majeroni. Productora: Pasquali e C. Duración: 88′. B/N. Muda. Italia.

Espejismos (Show People, 1928). Director: King Vidor. Guión: Agnes Christine Johnston, Laurence Stallings, Wanda Tuchock y Ralph Spence. Fotografía: John Arnold. Música: ------. Reparto: Marion Davies, William Haines, Dell Henderson, Paul Ralli, Tenen Holtz, Harry Gribbon, Sidney Bracey, Polly Moran, Albert Conti, Charles Chaplin. Productora: MGM / Cosmopolitan Productions. Duración: 83′. Color. Muda. Estados Unidos.

Estación central de Brasil (Central do Brasil, 1998). Director: Walter Salles. Guión: João Emanuel Carneiro, Marcos Bernstein. Fotografía: Walter Carvalho. Música: Antonio Pinto, Jaques Morelenbaum. Reparto: Fernanda Montenegro, Vinicius de Oliveira, Marilia Pêra, Soia Lira, Othon Bastos, Otávio Augusto, Stela Freitas, Caio Junqueira, Matheus Nachtergaele. Productora: MACT Productions / Videofilmes. 115′. Color. Brasil.

Estación Termini (Stazione Termini: indiscretion of an American Wife, 1952). Director: Vittorio De Sica. Guión: Cesare Zavattini, Luigi Chiarini, Giorgio Prosperi. Fotografía: Oswald Morris & GR Aldo. Música: Alessandro Cicognini. Reparto: Jennifer Jones, Montgomery Clift, Gino Cervi, Richard Beymer, Nando Bruno, Oscar Blando, Memmo Carotenuto. Productora: Coproducción Italia-USA; Columbia Pictures. Duración: 110′. B/N. Italia.

Estrella del Norte, ***La*** (The North Star, 1943). Director: Lewis Milestone. Guión: Lillian Hellman. Fotografía: James Wong Howe. Música: Aaron Copland y Ira Gershwin. Reparto: Anne Baxter, Dana Andrews, Walter Huston, Walter Brennan, Ann Harding, Jane Withers, Farley Granger, Eric von Stroheim, Jack Perrin, Dean Jagger. Productora: RKO Radio Pictures / Samuel Goldwyn Production. Duración: 101′. B/N. Estados Unidos.

Fantasma de la ópera, El (The Phantom of the Opera, 1925). Director: Rupert Julian. Guión: Elliott J. Clawson (Novela: Gaston Leroux). Fotografía: Charles van Enger, Virgil Miller y Milton Bridenbecker. Música: ------. Reparto: Lon Chaney, Mary Philbin, Norman Kerry, Snitz Edwards, Gibson Gowland, Arthur Edmund Carewe. Productora: Universal Pictures. Duración: 92′. B/N. Muda. Estados Unidos.

Fargo (1996). Director: Joel y Ethan Cohen. Guión: Joel y Ethan Cohen, Fotografía: Roger Deakins. Música: Carter Burwell. Reparto: Frances McDormand, William H. Macy, Steve Buscemi, Peter Stormare, Harve Presnell, John Carroll Lynch, Kristin Rudrud, Tony Denman, Steve Reevis. Productora: Polygram Filmed Entertainment/Working Title Films. Duración: 97′. Color. Estados Unidos.

Fausto (Faust, eine deutsche Volkssage, 1926). Director: F.W. Murnau. Guión: Hans Kyser (Novela: Johann Wolfgang Goethe). Fotografía: Carl Hoffmann. Música: ------. Reparto: Emil Jannings, Gösta Ekman, Camilla Horn, William Dieterle, Yvette Guilbert, Frida Richard, Eric Barclay, Hanna Ralph, Werner Fuetterer, Hans Brausewetter. Productora: Universum Film (UFA) / Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Duración: 100'. B/N. Muda. Alemania.

Fitzcarraldo (1982). Director: Werner Herzog. Guión: Werner Herzog. Fotografía: Thomas Mauch. Música: Popol Vuh. Reparto: Klaus Kinski, Claudia Cardinale, Paul Hittscher, Miguel Ángel Fuentes, José Lewgoy, Grande Otélo. Productora: Coproducción Alemania del Oeste-Perú, Werner Herzog Filmproduktion. Duración: 157'. Color. Alemania del Oeste (RFA).

Flash Gordon (1954-1955). Serie de TV (39 episodios). Director: Joseph Zigman, Gunther von Fritsch y Wallace Worsley Jr.. Guión: Alex Raymond, Bruce Elliot, Earl Markham y Edward Gruskin. Fotografía: Jean Isnard. Música: Kurt Heuser y Roger-Roger. Reparto: Steve Holland, Irene Champlin, Joseph Nash, Henry Beckman, Marie Powers, Erich Dunskus, Wera Frydtberg. Productora: Coproducción USA-Alemania; Inter-Continental Film Productions / Interwest / La Telediffusion / Luedecker Productions.

Flash Gordon (Mike Hodges, 1980). Director: Mike Hodges. Guión: Lorenzo Semple Jr. (Cómic: Alex Raymond). Fotografía: Gilbert Taylor. Música: Howard Blake (Canciones: Queen). Reparto: Sam Neill Sam J. Jones, Melody Anderson, Topol, Max von Sydow, Timothy Dalton, Ornella Muti, Richard O'Brien, Philip Stone, Brian Blessed, Peter Wyngarde, John Osborne, Mariangela Melato. Productora: Dino de Laurentiis. Distribuida por Universal Pictures. Duración: 110'. Color. Reino Unidos.

Fuga de Logan, ***La*** (Logan's Run, 1976). Director: Michael Anderson. Guión: David Zelag Goodman. Fotografía: Ernest Laszlo. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Michael York, Richard Jordan, Peter Ustinov, Jenny Agutter, Roscoe Lee Browne, Farrah Fawcett. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Duración: 120'. Color. Estados Unidos.

Gabinete del doctor Caligari, ***El*** (Das Kabinett des Dr. Caligari, 1920). Director: Robert Wiene. Guión: Carl Mayer y Hans Janowitz. Fotografía: Willy Rameister. Música: ------. Reparto: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolf Klein-Rogge, Hans Heinz von Tawardowski. Productora: Decla Bioscop. Duración: 63'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Gigante (Giant, 1956). Director: George Stevens. Guión: Ivan Moffat y Fred Guiol (Novela: Edna Ferber). Fotografía: William Mellor. Música: Dimitri Tiomkin. Reparto: Elizabeth Taylor, James Dean, Rock Hudson, Carroll Baker, Jane Withers, Chill Wills, Mercedes McCambridge, Sal Mineo, Dennis Hopper, Judith Evelyn, Paul Fix, Rod Taylor, Earl Holliman, Robert Nichols. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 201'. Color. Estados Unidos.

Giulio Cesare e Brutus (1909). Director: Giovanni Pastrone.

Golem, ***El*** (Der Golem, wie er in die Welt kam, 1920). Director: Paul Wegener y Carl Boese. Guión: Paul Wegener y Henrik Galeen (Novela: Gustav Meyrinck). Fotografía: Karl Freund. Música: ------. Reparto: Paul Wegener, Albert Steinrück, Lyda Salmonova, Ernst Deutsch, Hans Stürm, Max Kronert, Otto Gebühr, Lothar Müthel, Loni Nest. Productora: Projektions-AG. Duración: 80'. B/N. Muda. Alemania.

Gorki Park (1983). Director: Michael Apted. Guión: Dennis Potter (Novela: Martin Cruz Smith). Fotografía: Ralf D. Bode. Música: James Horner. Reparto: William Hurt, Lee Marvin, Brian Dennehy, Joanna Pacula, Ian Bannen, Alexander Knox, Ian Mcdiarmid. Productora: Orion Pictures. Duración: 128'. Color. Estados Unidos.

Gran desfile, ***El*** (The Big Parade, 1925). Director: King Vidor. Guión: Harry Behn. Fotografía: John Arnold. Música: ------. Reparto: John Gilbert, Renée Adorée, Hobart Bosworth, Claire McDowell, Claire Adams, Robert Ober, Tom O´Brien, Karl Dane, Rosita Marstini. Productora: MGM. Duración: 126'. B/N. Estados Unidos.

Guerra de las galaxias, ***Las*** (Star Wars, George Lucas ,1977). Director: George Lucas. Guión: George Lucas. Fotografía: Gilbert Taylor. Música: John Williams. Reparto: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness, David Prowse, Peter Mayhew, Anthony Daniels, Kenny Baker, Phil Brown, Shelagh Fraser, Garrick Hagon, Denis Lawson, Alex McCrindle, Richard LeParmentier, Drewe Henley, Jack Purvis, Don Henderson, William Hootkins, Malcolm Tierney, Maury Chaykin. Productora: 20th Century Fox / Lucasfilm Ltd. Production. Duración: 121'. Color. Estados Unidos.

Guerra de los mundos, ***La*** (The War of the Worlds, 1953). Director: Byron Haskin. Guión: Barré Lyndon (Novela: H.G. Wells). Fotografía: George Barnes. Música: Leith Stevens. Reparto: Gene Barry, Ann Robinson, Les Tremayne, Henry Brandon, Robert Cornthwaite, Jack Kruschen. Productora: Paramount Pictures. Duración: 85'. Color. Estados Unidos.

Hacia rutas salvajes (Into the Wild) (Into the Wild, 2007). Director: Sean Penn. Guión: Sean Penn (Libro: Jon Krakauer). Fotografía: Sean Penn (Libro: Jon Krakauer). Música: Sean Penn (Libro: Jon Krakauer). Reparto: Emile Hirsch, Marcia Gay Harden, William Hurt, Jena Malone, Brian Dierker, Vince Vaughn, Kristen Stewart, Catherine Keener, Hal Holbrook, Thure Lindhardt, Signe Egholm Olsen, Zach Galifianakis, Haley Ramm, R.D. Call. Productora: Paramount Vantage / River Road Entertainment. Duración: 150'. Color. Estados Unidos.

Halcón maltés, ***El*** (The Maltese Falcon, 1941). Director: John Huston. Guión: John Huston. Fotografía: Arthur Edeson. Música: Adolph Deutsch. Reparto: Clark Gable Humphrey Bogart, Mary Astor, Gladys George, Peter Lorre, Barton MacLane, Lee Patrick, Sydney Greenstreet, Elisha Cook Jr., Ward Bond, Walter Huston, Jerome Cowan. Productora: Warner Bros. Productor: Hal B. Wallis. Duración: 100'. B/N. Estados Unidos.

Hasta que llegó su hora (C'era una volta il west, 1968). Director: Sergio Leone. Guión: Sergio Leone y Sergio Donati (Historia: Dario Argento, Bernardo Bertolucci, Sergio Leone). Fotografía: Tonino Delli Colli. Música: Ennio Morricone. Reparto: Claudia Cardinale, Charles Bronson, Henry Fonda, Jason Robards, Gabriele Ferzetti, Frank Wolff, Woody Strode, Jack Elam, Al Mulock, Lionel Stander, Paolo Stoppa, Keenan Wynn. Productora: Paramount Pictures. Duración: 165'. Color. Italia.

Héroe público número 1, ***El*** (Public Hero #1, 1935). Director: J. Walter Ruben. Guión: Wells Root y J. Walter Ruben. Fotografía: Gregg Toland. Música: Edward Ward. Reparto: Lionel Barrymore, Jean Arthur, Chester Morris, Joseph Calleia, Paul Kelly, Lewis Stone, Paul Hurst, George E. Stone, Sam Baker. Productora: MGM. Duración: 89'. B/N. Estados Unidos.

Hijo de Caíd, ***El*** (The Son of the Sheik, 1926). Director: George Fitzmaurice. Guión: Frances Marion y Fred De Gresac (Novela: Edith Maude Hull). Fotografía: George Barnes. Música: ------. Reparto: Rudolph Valentino (AKA Rodolfo Valentino), Vilma Bánky, George Fawcett, Montagu Love, Karl Dane, Bull Montana, Bynunsky Hyman, Agnes Ayres. Productora: Feature Productions / United Artist. Duración: 68'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Hijo pródigo, ***El*** (The Prodigal, 1955). Director: Richard Thorpe. Guión: Joseph Breen, Samuel James Larsen y Maurice Zimm. Fotografía: Joseph Ruttenberg. Música: Bronislau Kaper. Reparto: Lana Turner, Edmund Purdom, Louis Calhern, Audrey Dalton, James Mitchell, Neville Brand, Walter Hampden, Taina Elg, Francis L. Sullivan, Joseph Wiseman, John Dehner, Sandy Descher, Cecil Kellaway. Productora: MGM. Duración: 112'. Color. Estados Unidos.

Hombre del Sur, ***El*** (The Southerner, 1945). Director: Jean Renoir. Guión: Jean Renoir, Hugo Butler (Novela: George Sessions Perry). Fotografía: Lucien N. Andriot. Música: Werner Janssen. Reparto: Zachary Scott, Betty Field, J. Carrol Naish, Beulah Bondi, Percy Kilbride, Charles Kemper, Blanche Yurka, Norman Lloyd, Estelle Taylor, Paul Harvey, Noreen Nash, Jack Norworth. Productora: Loew-Hakim. Duración: 92'. Muda. Estados Unidos.

Hombre que pudo reinar, ***El*** (The man who would be king, 1975). Director: John Huston. Guión: John Huston & Gladys Hill (Historia: Rudyard Kipling). Fotografía: Oswald Morris. Música: Maurice Jarre. Reparto: Sean Connery, Michael Caine, Christopher Plummer, Saeed Jaffrey, Doghmi Larbi, Shakira Caine, Karroom Ben Bouih, Jack May, Mohammed Shamsi, Albert Moses, Paul Antrim, Graham Acres. Productora: Columbia Pictures. Duración: 129'. Color. Estados Unidos.

Horizontes perdidos (Lost Horizon, 1937). Director: Frank Capra. Guión: Robert Riskin (Novela: James Hilton). Fotografía: Joseph Walker. Música: Dimitri Tiomkin. Reparto: Ronald Colman, Jane Wyatt, John Howard, Edward Everett Horton, H.B. Warner, Thomas Mitchell, Isabel Jewell, Sam Jaffe. Productora: Columbia Pictures. Duración: 132'. B/N. Estados Unidos.

Huracán sobre la isla (The Hurricane, 1937). Director: John Ford. Guión: Dudley Nichols (Novela: Chas. Nordhoff y James N. Hall). Fotografía: Bert Glennon. Música: Alfred Newman. Reparto: Dorothy Lamour, Jon Hall, Mary Astor, C. Aubrey Smith, Thomas Mitchell, Raymond Massey, John Carradine, Jerome Cowan. Productora: United Artists. Productor: Samuel Goldwyn. Duración: 102'. B/N. Estados Unidos.

Hurdes (Tierra sin pan), ***Las*** (1933). Director: Luis Buñuel. Guión: Luis Buñuel. Fotografía: Eli Lotar. Música: Johannes Brahms. Reparto: Documental. Productora: Ramón Acín. Duración: 30'. B/N. Estados Unidos.

Ilusionista, ***El*** (The Illusionist, 2006). Director: Neil Burger. Guión: Neil Burger (Historia: Steven Millhauser). Fotografía: Dick Pope. Música: Philip Glass. Reparto: Edward Norton, Paul Giamatti, Jessica Biel, Rufus Sewell, Eddie Marsan, Jake Wood, Tom Fisher, Aaron Johnson, Eleanor Tomlinson. Productora: Yari Film Group / Bob Yari Productions/Contagious Entertainment / Michael London Productions / Stillking Films. Duración: 110'. Color. Estados Unidos.

Infierno, ***El*** (L' inferno, 1911). Director: Francesco Bertolini, Adolfo Padovan y Giuseppe De Liguoro. Guión: Poema: Dante Alighieri. Fotografía: Emilio Roncarolo. Música: Película muda / Versión restaurada: Tangerine Dream. Reparto: Salvatore Anzelmo Papa, Arturo Pirovano, Giuseppe de Liguoro, Augusto Milla, Attilio Motta. Productora: Coproducción Italia-Reino Unido; Helios. Duración: 70'. B/N. Muda. Italia.

Inhumana, ***La*** (L'inhumaine, Marcel L'Herbier, 1924). Director: Marcel L'Herbier. Guión: Marcel L'Herbier, Pierre Dumarchais y Georgette Leblanc. Fotografía: Roche y Georges Specht. Música: ------. Reparto: Jaque Catelain, Léonid Walter de Malte, Philippe Hériat, Fred Kellerman, Georgette Leblanc, Marcelle Pradot, Prince Tokio. Productora: Cinégraphic. Duración: 135'. B/N. Muda. Francia.

Intolerancia (Intolerance: Love´s Struggle Throughout the Ages, 1916). Director: D.W.Griffith. Guión: D.W. Griffith. Fotografía: Billy Bitzer. Música: Joseph Carl Breil. Reparto: Lillian Gish, Mae Marsh, Robert Harron, Constance Talmadge, Miriam Cooper, Alfred Paget, Walter Long, Seena Owen, Elmo Lincoln, Bessie Love. Productora: The Triangle Film Corporation / Wark Producing Corporation. Duración: 197'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Invasores de Marte (Invaders from Mars, 1953). Director: William Cameron Menzies. Guión: Franklin Coen y Edward G. O'Callaghan. Fotografía: Clifford Stine. Música: Henry Mancini, Hans J. Salter y Herman Stein. Reparto: Jeff Morrow, Faith Domergue, Rex Reason, Lance Fuller, Russell Johnson, Douglas Spencer, Robert Nichols, Karl Ludwig Lindt. Productora: Universal International Pictures. Duración: 87'. Color. Estados Unidos.

Invención de Hugo, ***La*** (Hugo Cabret, 2011). Director: Martin Scorsese, Guión: John Logan (Libro: Brian Selznick). Fotografía: Robert Richardson. Música: Howard Shore. Reparto: Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Ben Kingsley, Sacha Baron Cohen, Jude Law, Emily Mortimer, Michael Stuhlbarg, Ray Winstone, Christopher Lee, Richard Griffiths, Helen McCrory, Frances de la Tour. Productora: GK Films / Infinitum Nihil / Warner Bros. Pictures. Duración: 127'. Color. Estados Unidos.

Isla, ***La*** (The Island, 2005). Director: Michael Bay. Guión: Caspian Tredwell-Owen, Alex Kurtzman-Counter y Roberto Orci (Historia: Caspian Tredwell-Owen). Fotografía: Mauro Fiore. Música: Steve Jablonsky. Reparto:

Ewan McGregor, Scarlett Johansson, Djimon Hounsou, Sean Bean, Steve Buscemi, Michael Clarke Duncan, Ethan Phillips, Max Baker, Shawnee Smith, Brian Stepanek, Yvette Nicole Brown, Eric Stonestreet. Productora: DreamWorks Pictures / Warner Bros. Pictures. Duración: 127'. Color. Estados Unidos.

King Kong (1933). Director: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. Guión: James Ashmore Creelman y Ruth Rose (Idea: Edgar Wallace). Fotografía: Eddie Linde, Vernon L. Walker y J.O. Taylor. Música: Max Steiner. Reparto: Fay Wray, Robert Armstrong, Bruce Cabot, Noble Johnson, James Flavin, Sam Hardy, Frank Reicher. Productora: RKO Radio Pictures. Duración: 100'. B/N. Estados Unidos.

Kismet (1930). Director: John Francis Dillon. Guión: Howard Estabrook. Fotografía: John F. Seitz. Música: Leon Rosebrook y Edward Ward. Reparto: Otis Skinner, Loretta Young, David Manners, Sidney Blackmer, Mary Duncan, Montagu Love, Ford Sterling. Productora: First National Pictures. Duración: 90'. B/N. Estados Unidos.

Ladrón de Bagdag, ***El*** (The Thief of Bagdag, 1924). Director: Raoul Walsh. Guión: Lotta Woods y Douglas Fairbanks. Fotografía: Arthur Edeson. Música: Mortimer Wilson. Reparto: Douglas Fairbanks, Julanne Johnson, Anna May Wong, Sojin, Snitz Edwards, Charles Belcher, Brandon Hurst. Productora: United Artists. Duración: 90'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Ladrón de Bagdag, ***El*** (The Thief of Bagdad, 1940). Director: Ludwig Berger, Michael Powell y Tim Whelan. Guión: Lajos Biro, Miles Malleson. Fotografía: Georges Périnal. Música: Miklós Rózsa. Reparto: John Justin, Sabu, June Duprez, Conrad Veidt, Rex Ingram, Miles Malleson. Productora: London Films. Productor: Alexander Korda. Duración: 109'. Color. Italia.

Lawrence de Arabia (1962). Director: David Lean. Guión: Robert Bolt, Michael Wilson. Fotografía: Fred A. Young. Música: Maurice Jarre. Reparto: Peter O'Toole, Omar Sharif, Alec Guinness, Jack Hawkins, Anthony Quinn, Anthony Quayle, Claude Rains, Arthur Kennedy, José Ferrer, Donald Wolfit, I.S. Johar, Gamil Ratib, Michel Ray, John Dimech, Zia Mohyeddin, Howard Marion-Crawford, Jack Gwillim, Fernando Sancho, Hugh Miller, Jack Hedley. Productora: Columbia Pictures (Horizon Pictures Production). Duración: 222'. Color. Estados Unidos.

Lightplay: Black-White-Grey (Ein Lichtspiel: Schwarz-Weiss-Grau, 1930). Director: Làszló Moholy-Nagy. Duración: 6'. B/N. Alemania.

Lo que el viento se llevó (Gone With The Wind, 1939). Director: Victor Fleming, George Cukor y San Wood. Guión: Sidney Howard, Oliver H.P. Garrett, Ben Hecht, Jo Swerling y John Van Druten (Novela: Margaret Mitchell). Fotografía: Ernest Haller. Música: Max Steiner. Reparto: Vivien Leigh, Clark Gable, Olivia de Havilland, Leslie Howard, Hattie McDaniel, Thomas Mitchell, Barbara O'Neil, Butterfly McQueen, Ona Munson, Ann Rutherford, Evelyn Keyes, Mickey Kuhn. Productora: Selznick International Pictures / Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Duración: 238'. Color. Estados Unidos.

Lucrecia Borgia (Lucrezia Borgia, 1922). Director: Richard Oswald. Guión: Richard Oswald (Novela: Harry Scheff). Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Conrad Veidt, Liane Haid, Albert Bassermann. Productora: UFA. Duración: 75'. B/N. Muda. Alemania.

Luna a un metro, ***La***. Sueños de un astrónomo (La reve d'un astronome ou la Lune a un métre, 1898). Director: Georges Méliès. Guión: Georges Méliès. Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Georges Méliès. Productora: Georges Méliès / Star Film. Duración: 3'. B/N. Muda. Francia.

Lunes al sol, ***Los*** (2002). Director: Fernando León de Aranoa. Guión: Fernando León de Aranoa y Ignacio del Moral. Fotografía: Alfredo Mayo. Música: Lucio Godoy. Reparto: Javier Bardem, Luis Tosar, José Ángel Egido, Nieve de Medina, Enrique Villén, Celso Bugallo, Joaquín Climent, Aída Folch, Serge Riaboukine, Laura Domínguez, Fernando Tejero. Productora: Coproducción España-Italia-Francia; Elías Querejeta / Mediapro / Eyescreen / Quo Vadis Cinéma. Duración: 113'. Color. España.

Madame DuBarry (1919). Director: Ernst Lubitsch. Guión: Norbert Falk y Hanns Kräly. Fotografía: Alfred Hansen. Música: ------. Reparto: Pola Negri, Emil Jannings, Harry Liedtke, Eduard won Winterstein, Reinhold Schünzel. Productora: Projektions-AG Union. Duración: 120'. B/N. Muda. Alemania.

Mago de Oz*, *El (The Wizard of Oz, 1939). Director: Victor Fleming. Guión: Noël Langley, Florence Ryerson y Edgar Alan Wolfe (Cuento: Frank L. Baum). Fotografía: Harold Rosson. Música: Herbert Stothart (Canción: E.Y. Harburg & Harold Arlen). Reparto: Judy Garland, Frank Morgan, Ray Bolger, Bert Lahr, Jack Haley, Billie Burke, Margaret Hamilton, Charley Grapewin, Clara Blandick. Productora: MGM. Productor: Mervyn Le Roy. Duración: 98'. Color. Estados Unidos.

Marcantonio e Cleopatra (1913). Director: Enrico Guazzoni. Guión inspirado: William Shakespeare, Pietro Cossa y Plutarco. Fotografía: Alessandro Bona. Música: ------. Reparto: Gianna Terribili-Gonzales, Amleto Novelli, Ignazio Lupi, Elsa Lenard, Matilde Di Marzio, Ruffo Geri, Ida Carloni Talli, Bruto Castellani, Giuseppe Piemontesi. Productora: Società Italiana Cines. Duración: 74'. B/N. Muda. Italia.

Mares de China*, *Los (China Seas, 1935). Director: Tay Garnett. Guión: Jules Furthman y James Keven McGuiness (Novela: Crosbie Garstin). Fotografía: Ray June. Música: Herbert Stothart. Reparto: Clark Gable, Jean Harlow, Wallace Beery, Lewis Stone, Dudley Digges, G. Aubrey Smith, Robert Benchley, William Henry. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Duración: 90'. B/N. Estados Unidos.

Maria Antonieta (Marie Antoinette, 1938). Director: W.S. Van Dyke. Guión: Donald Ogden Stewart, Ernest Vajda, Claudine West. Fotografía: William H. Daniels, George J. Folsey, Leonard Smith. Música: Herbert Stothart. Reparto: Norma Shearer, Tyrone Power, John Barrymore, Robert Morley, Anita Louise, Marilyn Knowlden. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer Duración: 149'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Máscara de hierro*, *La (The Iron Mask, 1929). Director: Allan Dwan. Guión: Jack Cunningham y Douglas Fairbanks (AKA Elton Thomas) (Novela: Alexandre Dumas père). Fotografía: Henry Sharp. Música: ------. Reparto: Douglas Fairbanks, Margarite de la Motte, William Bakewell, Nigel de Brulier, Ulrich Haupt, Belle Bennett, Rolfe Sedan, Dorothy Revier, Leon Bary, Stanley Standford, Gino Corrado. Productora: United Artists. Duración: 85'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Memorias de África (Out of África, 1985). Director: Sydney Pollack. Guión: Kurt Luedtke (Novela: Isak Dinesen). Fotografía: David Watkin. Música: John Barry. Reparto: Robert Redford, Meryl Streep, Klaus Maria Brandauer, Michael Kitchen, Malick Bowens, Michael Gough, Suzanna Hamilton, Rachel Kempson, Joseph Thiaka, Stephen Kinyanjui. Productora: Mirage Entertainment / Universal Pictures. Duración: 160'. Color. Estados Unidos.

Mesalina (Messalina, 1924). Director: Enrico Guazzoni. Guión: Enrico Guazzoni. Fotografía: Victor Arménise y Alfredo Lenci. Música: ------. Reparto: Rina De Liguoro, Calisto Bertramo, Gildo Bocci, Bruto Castellani, Mario Cusmich, Édouard de Max, Aristide Garbini, Rita Jolivet, Gino Talamo, Lucia Zanussi, Augusto Mastripietri, Alfredo de Felice, Gianna Terribili-Gonzales, Adolfo Trouché. Productora: Guazzoni Film. Duración: 62'. B/N. Muda. Italia.

Metrópolis (Metropolis, 1927). Director: Fritz Lang. Guión: Thea von Harbou. Fotografía: Karl Freund y Günther Rittau. Música: Bernd Schultheis y Gottfried Huppertz. Reparto: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George, Fritz Alberti, Grete Berger, Heinrich Gotho, Georg John, Olaf Storm. Productora: U.F.A. Duración: 153'. B/N. Muda. Alemania.

Metrópolis de Osamu Tezuka (Osamu Tezuka no Metoroporisu, 2001). Director: Rintaro. Guión: Katsuhiro Otomo (Cómic: Osamu Tezuka). Fotografía: Animación. Música: Toshiyuki Honda. Reparto: Animación. Productora: TriStar Pictures / Metropolis Committee / Bandai Visual Company. Duración: 109'. Color. Japón.

Misión, La (The Mission, 1986). Director: Roland Joffé. Guión: Robert Bolt. Fotografía: Chris Menges. Música: Ennio Morricone. Reparto: Robert De Niro, Jeremy Irons, Ray McAnally, Aidan Quinn, Cherie Lunghi,

Ronald Pickup, Liam Neeson, Chuck Low, Rolf Gray, Bercelio Moya, Daniel Berrigan. Productora: Warner Bros. Pictures. Productor: David Puttnam. Duración: 125'. Color. Reino Unido.

Misterios del castillo de dados, ***Los*** (Les Místeres du Chatea du Dé, 1929). Director: Man Ray. Guión: Man Ray. Fotografía: Jacques-André Boiffard y Man Ray. Música: ------. Reparto: Georges Auric, Le Comte de Beaumont, Le Vicomte de Noailles, Marie-Laure de Noailles. Productora: Le Vicomte de Noailles. Duración: 27'. B/N. Muda. Francia.

Moana (1926). Director: Robert J. Flaherty. Guión: Robert J. Flaherty. Fotografía: Robert J. Flaherty. Música: ------. Reparto: Documental. Productora: Famous Players-Lasky Corporation. Duración: 85'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Mogambo (1953). Director: John Ford. Guión: John Lee Mahin (Obra: Wilson Collison). Fotografía: Bruce Surtees y Frederick A. Young. Música-Canción: Robert Burns. Reparto: Clark Gable, Ava Gardner, Grace Kelly, Donald Sinden, Eric Pohlmann, Denis O'Dea, Philip Stainton, Laurence Naismith. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Duración: 115'. Color. Estados Unidos.

Momia, ***La*** (The Mummy, 1999). Director: Stephen Sommers. Guión: Stephen Sommers. Fotografía: Adrian Biddle. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Arnold Vosloo, Jonathan Hyde, Kevin J. O'Connor, Oded Fehr, Erick Avari, Bernard Fox, Stephen Dunham, Corey Johnson, Tuc Watkins, Omid Djalili, Aharon Ipalé, Patricia Velasquez, Carl Chase, Mohammed Afifi. Productora: Universal Pictures. Duración: 125'. Color. Estados Unidos.

Montañas de la luna, ***Las*** (Mountains of the Moon, 1990). Director: Bob Rafelson. Guión: William Harrison y Bob Rafelson (Novela: William Harrison). Fotografía: Roger Deakins. Música: Michael Small. Reparto: Patrick Bergin, Iain Glen, Fiona Shaw, Richard E. Grant, Peter Vaughan, Delroy Lindo, John Savident, Adrian Rawlins, Leslie Phillips, Anna Massey, Bernard Hill, Roshan Seth, James Villiers, Roger Ashton-Griffiths y Omar Sharif. Productora: TriStar. Duración: 130'. Color. Estados Unidos.

Muerte tiene un precio, ***La*** (Per qualche dollaro in più, 1965). Director: Sergio Leone. Guión: Sergio Leone y Luciano Vincenzoni. Fotografía: Massimo Dallamano. Música: Ennio Morricone. Reparto: Clint Eastwood, Lee Van Cleef, Gian María Volonté, Luigi Pistilli, Mara Krup, Roberto Camardiel, Klaus Kinski, Mario Brega, Aldo Sambrell, Benito Stefanelli. Productora: Coprod. Italia-España-Alemania. Duración: 130'. Color. Italia.

Mujer del faraón, ***La*** (Das Weiss des Pharao, 1922). Director: Ernst Lubitsch. Guión: Norbert Falk y Hanns Kräly. Fotografía: Theodor Sparkuhl, Alfred Hansen. Música: ------. Reparto: Emil Jannings, Paul Biensfeldt, Friedrich Kühne, Albert Bassermann, Harry Liedtke, Dagny Servaes, Tina Dietrich. Productora: Europäische Film-Allianz. Duración: 110'. B/N. Muda. Alemania.

Mujercitas (Little Woman, 1949). Director: Mervyn Leroy. Guión: Victor Heerman, Sarah Y. Mason, Andrew Solt (Novela: Louisa May Alcott. Fotografía: Robert H. Planck, Charles Edgar Schoenbaum. Música: Adolph Deutsch. Reparto: June Allyson, Elizabeth Taylor, Peter Lawford, Janet Leigh, Margaret O'Brien, Mary Astor, Lucile Watson, C. Aubrey Smith, Leon Ames, Rossano Brazzi. Productora: Metro-Goldyn-Mayer. Duración: 121'. Estados Unidos.

Mundo futuro (Futureworld, 1976). Director: Richard T. Heffron. Guión: George Schenck y Mayo Simon. Fotografía: Howard Schwartz. Música: Fred Karlin. Reparto: Peter Fonda, Blythe Danner, Arthur Hill, John P. Ryan, Stuart Margolin, Yul Brynner, Robert Cornthwaite, Angela Greene, Darrell Larson, Nancy Bell. Productora: American International Pictures. Duración: 104'. Color. Estados Unidos.

Muro de tinieblas (High Wall, 1947). Director: Curtis Bernhardt. Guión: Sydney Boehm y Lester Cole (Historia: Alan R. Clark, Bradbury Foote). Fotografía: Paul Vogel. Música: Bronislau Kaper. Reparto: Robert Taylor, Audrey Totter, Herbert Marshall, Dorothy Patrick, H.B. Warner, Warner Anderson, Moroni Olsen, John Ridgely, Morris Ankrum, Elisabeth Risdon, Vince Barnett, Jonathan Hale. Productora: MGM. Duración: 99'.

B/N. Estados Unidos.

My Fair Lady (1964). Director: George Cukor. Guión: Alan Jay Lerner (Obra: George Bernard Shaw). Fotografía: Harry Stradling. Música: Frederick Loewe. Reparto: Audrey Hepburn, Rex Harrison, Stanley Holloway, Wilfrid Hyde-White, Gladys Cooper, Jeremy Brett, Theodore Bikel. Productora: Warner Bros. Pictures: Productor: Jack L. Warner. Duración: 170'. Color. Estados Unidos.

Nacimiento de una nación, El (The birth of a nation, 1915). Director: D.W. Griffith. Guión: D.W. Griffith y Frank E. Woods (Novela: Thomas F. Dixon Jr.). Fotografía: G.W. Bitzer. Música: G.W. Bitzer. Reparto: Richard Berczeller, Walter Slezak, Lucy Doraine, Victor Varconi, Kurt Ehrle, Paul Askonas, Béla Balázs, Willi Forst, Franz Herterich, Georg Reimers, Hans Thimig, Julius von Szöreghy. Productora: David W. Griffith Corp. Duración: 190'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Nanuk, el esquimal (Nanook of the North, 1922). Director: Robert J. Flaherty. Guión: Robert J. Flaherty. Fotografía: Robert J. Flaherty. Música: ------. Reparto: Documental. Productora: Revillon Frères. Duración: 79'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Nerón (Nerone, 1909). Director: Luigi Maggi. Guión: Arrigo Frusta. Fotografía: Giovanni Vitrotti. Reparto: Alberto Capozzi, Mary Cléo Tarlarini, Lidia de Roberti. Productora: Ambrosio Film. B/N. Muda. Italia.

Nibelungos: la muerte de Sigfrido, ***Los*** (Los Nibelungos parte I) (Die Nibelungen: Siegfried (Siegfrieds Tod) (Die Nibelungen-Teil I), 1924). Director: Fritz Lang. Guión: Fritz Lang, Thea von Harbou. Fotografía: Carl Hoffmann, Günther Rittau y Walter Ruttmann. Música: Gottfried Huppertz. Reparto: Paul Richter, Margarete Schön, Hanna Ralph, Theodor Loos, Hans Adalbert von Schlettow, Rudolf Klein-Rogge, Bernhard Goetzke, Erwin Biswanger. Productora: UFA. Duración: 143'. B/N. Muda. Alemania.

Nibelungos: la venganza de Krimilda, ***Los*** (Los Nibelungos parte II). (Die Nibelungen: Kriemhilds Rache (Die Nibelungen-Teil II), 1924). Director: Fritz Lang. Guión: Thea von Harbou. Fotografía: Carl Hoffmann, Günther Rittau y Eugen Schüfftan. Música: Gottfried Huppertz, Richard Wagner. Reparto: Margarete Schön, Rudolf Klein-Rogge, Georg John, Theodor Loos, Hans Adalbert von Schlettow, Bernhard Goetzke, Erwin Biswanger. Productora: UFA. Duración: 150'. B/N. Muda. Alemania.

Ninotchka (1939). Director: Ernst Lubitsch. Guión: Charles Brackett, Billy Wilder y Walter Reisch (Historia: Melchior Lengyel). Fotografía: William Daniels (AKA William H. Daniels). Música: Werner R. Heymann. Reparto: Greta Garbo, Melvyn Douglas, Bela Lugosi, Ina Claire, Sig Ruman, Felix Bressart, Alexander Granach, Rolfe Sedan, Gregory Gaye, Edwin Maxwell, Richard Carle. Productora: MGM. Duración: 110'. B/N. Estados Unidos.

Núcleo, ***El*** (The Core, 2003). Director: John Amiel. Guión: Cooper Layne, John Rogers. Fotografía: John Lindley. Música: Christopher Young. Reparto: Aaron Eckhart, Hilary Swank, Stanley Tucci, Delroy Lindo, Nicole Leroux, DJ Qualls, Tchéky Karyo, Bruce Greenwood, Alfre Woodard, Richard Jenkins, Christopher Shyer. Productora: Paramount Pictures. Duración: 110'. Color. Estados Unidos.

Nueva York, ***año 2012*** (The Ultimate Warrior, 1975). Director: Robert Clouse. Guión: Robert Clouse. Fotografía: Gerald Hirschfeld. Música: Gil Melle. Reparto: Yul Brynner, Max Von Sydow, Joanna Miles, William Smith, Richard Kelton, Stephen McHattie, Darrell Zwerling, Lane Bradbury, Nate Esformes, Mel Novak, Mickey Caruso, Gary Johnson. Productora: MGM. Duración: 94'. Color. Estados Unidos.

Oblivion (2003). Director: Joseph Kosinski. Guión: Joseph Kosinski, Michael Arndt, Karl Gajdusek (Cómic: Joseph Kosinski, Arvid Nelson). Fotografía: Claudio Miranda. Música: Anthony Gonzalez, M.8.3, Joseph Trapanese. Reparto: Tom Cruise, Andrea Riseborough, Olga Kurylenko, Morgan Freeman, Nikolaj Coster-Waldau, Zoe Bell, Melissa Leo, Lindsay Clift, Jaylen Moore, Julie Hardin, Paul Gunawan, Jay Oliver, Jason Stanly. Productora: Universal Pictures / Chernin Enterntainment. Duración: 126'. Color. Estados Unidos.

Olivia (Quality Street, 1937). Director: George Stevens. Guión: Allan Scott (Obra: J.M. Barrie). Fotografía: Robert De Grasse. Música: Roy Webb. Reparto: Katharine Hepburn, Franchot Tone, Eric Blore, Fay Bainter, Cora Witherspoon, Estelle Winwood, Joan Fontaine. Productora: MGM. Duración: 83'. B/N. Estados Unidos.

Olvidados, ***Los*** (1950). Director: Luis Buñuel. Guión: Luis Buñuel y Luis Alcoriza. Fotografía: Gabriel Figueroa. Música: Gustavo Pittaluga y Rodolfo Halffter. Reparto: Alfonso Mejía, Roberto Cobo, Estela Inda, Miguel Inclán, Alma Delia Fuentes, Francisco Jambrina. Productora: Ultramar Films. Duración: 88'. B/N. México.

Opus IV (1925). Director: Walter Ruttmann. Guión: Walter Ruttmann. Fotografia: Walter Ruttmann. Reparto: Animación. Productora: Walter Ruttmann. Duración: 4'. B/N. Muda. Francia.

Orfanato, ***El*** (2007). Director: Juan Antonio Bayona. Guión: Sergio G. Sánchez. Fotografia: Oscar Faura. Música: Fernando Velázquez. Reparto: Belén Rueda, Fernando Cayo, Géraldine Chaplin, Roger Príncep, Mabel Rivera, Montserrat Carulla, Andrés Gertrúdix, Edgar Vivar, Óscar Casas.Productora: Roday Rodar. Duración: 100'. Color. España.

Parque Jurásico (Jurassic Park, 1993). Director: Steven Spielberg. Guión: David Koepp y Michael Crichton (Novela: Michael Crichton). Fotografía: Dean Cundey. Música: John Williams. Reparto: Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough, Ariana Richards, Joseph Mazzello, Wayne Knight, Samuel L. Jackson, Bob Peck, Martin Ferrero, B.D. Wong, Miguel Sandoval, Gerald R. Molen. Productora: Universal Pictures/ Amblin Entertainment. Duración: 120'. Color. Estados Unidos.

Pelle el conquistador (Pelle erobreren, 1987). Director: Bille August. Guión: Bille August (Novela: Martin Andersen Naxo). Fotografía: Jörgen Persson. Música: Stefan Nilsson. Reparto: Max von Sydow, Pelle Hvenegaard, Astrid Villaume, Lars Simonsen, Erik Paaske, Thure Lindhardt. Productora: Coproducción Dinamarca-Suecia; Per Holst Filmproduktion / Svensk Filmindustri (SF) / Odyssey Entertainment. Duración: 138'. Color. Dinamarca.

Pink Floid: El Muro (The wall, 1982). Director: Alan Parker. Guión: Roger Waters. Fotografía: Peter Biziou. Música: Pink Floyd. Reparto: Bob Geldof, Christina Hargreaves, James Laurenson, Bob Hoskins, Eleanor David, Kevin McKeon, David Bringham, Alex McAvoy, Michael Ensign, Joanne Whalley, Albert Moses, Roger Waters. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Duración: 99'. Color. Reino Unido.

Planeta de los simios, ***El*** (Planet of the Apes, 1968). Director: Franklin J. Schaffner. Guión: Michael Wilson y Rod Serling (Novela: Pierre Boulle). Fotografía: Leon Shamroy. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Charlton Heston, Roddy McDowall, Kim Hunter, Maurice Evans, James Whitmore, James Daly, Linda Harrison. Productora: 20th Century Fox. Duración: 112'. Color. Estados Unidos.

Playtime (1967). Director: Jacques Tati. Guión: Jacques Tati & Jacques Lagrange. Fotografía: Jean Badal y Andréas Winding. Música: Francis Lemarque. Reparto: Jacques Tati, Barbara Dennek, Jacqueline Lecomte, Valérie Camille, France Rumilly, Rita Maiden, Erika Dentzler, Nicole Ray, Billy Kearns, Georges Faye, John Abbey. Productora: Spectra Films / Jolly Film. Duración: 155'. Color. Francia.

Pompeya (Gli ultimi giorni di Pompei, 1913). Director: Mario Caserini y Eleuterio Rodolfi. Guión: Mario Caserini (Novela: Edward George Bulwer-Lytton). Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Fernanda Negri Pouget, Eugenia Tettoni Fior, Ubaldo Stefani, Antonio Grisanti, Cesare Gani Carini, Vitale Di Stefano, Carlo Campogalliani, Ercole Vaser. Productora: S.A. Ambrosio. Duración: 88'. B/N. Muda. Italia.

Primavera (Maytime, 1932). Director: Robert Leonard. Guión: Noel Langley (Obra: Rida Johnson Young). Fotografía: Oliver T. Marsh. Música: Sigmund Romberg. Reparto: Jeanette MacDonald, Nelson Eddy, John Barrymore, Herman Bing, Tom Brown, Lynne Carver, Rafaela Ottiano, Charles Judels, Paul Porcasi, Sig Ruman. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Duración: 132'. B/N. Estados Unidos

Príncipe de Egipto, ***El*** (The Prince of Egypt, 1998). Director: Simon Wells, Steve Hickner y Brenda Chapman. Guión: Philip LaZebnik. Fotografía: Animación. Música: Hans Zimmer (Canciones: Stephen Schwartz). Reparto: Animación. Productora: DreamWorks Animation / DreamWorks SKG. Duración: 99'. Color. Estados Unidos.

Profesión: el espacialista (The Stunt Man, 1980). Director: Richard Rush. Guión: Lawrence B. Marcus (Novela: Paul Brodeur). Fotografía: Mario Tosi. Música: Dominic Frontière. Reparto: Peter O'Toole, Barbara Hershey, Steve Railsback, John Garwood, Allen Garfield, Alex Rocco, Adam Roarke, Chuck Bail. Productora: 20th Century Fox. Duración: 130'. Color. Estados Unidos.

Proscritos, Los (Berg Ejvind och Hans hustru, 1918). Director: Victor Sjöström. Guión: Sam Ask y Victor Sjöström (Obra: Jóhann Sigurjónsson). Fotografía: Julius Jaenzon. Música: ------. Reparto: Victor Sjöström, Edith Erastoff, John Ekman, Jenny Tschernichin-Larsson, Artur Rolén, Nils Ahrén, William Larsson. Productora: Svenska Biografteatern AB. Duración: 102'. B/N. Muda. Suecia.

Puerta del diablo, ***La*** (The Devil's Doorway, 1950). Director: Anthony Mann. Guión: Guy Trosper. Fotografía: John Alton. Música: Daniele Amfitheatrof. Reparto: Robert Taylor, Louis Calhern, Paula Raymond, Marshall Thompson, James Mitchell. Productora: MGM. Duración: 84'. Color. Estados Unidos.

Quinto elemento, ***El*** (Le cinquième élément, 1997). Director: Luc Besson. Guión: Luc Besson y Robert Mark Kamen (Argumento: Luc Besson). Fotografía: Thierry Arbogast. Música: Eric Serra. Reparto: Bruce Willis, Gary Oldman, Milla Jovovich, Luke Perry, Ian Holm, Chris Tucker, Brion James, Maïwenn Le Besco, Tommy 'Tiny' Lister, Hon Ping Tang . Productora: Gaumont. Duración: 127'. Color. Francia.

Quo Vadis? (1912). Director: Enrico Guazzoni. Guión: Enrico Guazzoni (Novela: Henryk Sienkiewicz). Fotografía: Eugenio Bava, Alessandro Bona. Música: ------. Reparto: Amleto Novelli, Gustavo Serena, Amelia Cattaneo, Carlo Cattaneo, Lea Giunchi, Augusto Mastripietri, Cesare Moltini, Olga Brandini, Ignazio Lupi, Giovanni Gizzi, Lia Orlandini, Matilde Guillaume, Ida Carloni Talli, Bruto Castellani, Giuseppe Gambardella . Productora: Cinès. Duración: 120'. Color. Muda. Italia.

Quo Vadis? (2001). Director: Jerzy Kawalerowicz. Guión: Andrzej Jaroszewicz. Fotografía: Andrzej Jaroszewicz. Música: Jan A.P. Kaczmarek. Reparto: Pawel Delag, Magdalena Mielcarz, Boguslaw Linda, Michal Bajor, Jerzy Trela, Franciszek Pieczka, Krzysztof Majchrzak, Rafal Kubacki, Andrzej Tomecki, Jerzy Nowak, Zbigniew Walerys, Agnieszka Wagner, Danuta Stenka, Malgorzata Foremniak, Teresa Marczewska. Productora: Coproducción Polonia-USA.170'. Color. Polonia.

Regador regado, ***El*** (L' arroseur arrosé, 1895). Director: Louis Lumière. Guión: Louis Lumière. Fotografía: Louis Lumière. Música: ------. Reparto: François Clerc, Benoît Duval. Productora: Lumière. Duración: 1'. B/N. Muda. Francia.

Regreso a la Tierra (This Island Earth, 1955). Director: Joseph M. Newman. Guión: Franklin Coen y Edward G. O'Callaghan. Fotografía: Clifford Stine. Música: Henry Mancini, Hans J. Salter, Herman Stein. Reparto: Peter Fonda Jeff Morrow, Faith Domergue, Rex Reason, Lance Fuller, Russell Johnson, Douglas Spencer, Robert Nichols, Karl Ludwig Lindt . Productora: Universal International Pictures. Duración: 87'. Color. Estados Unidos.

Reina de Saba, ***La*** (The Queen of Sheba, 1921). Director: J. Gordon Edwards. Guión: J. Gordon Edwards y Virginia Tracy. Fotografía: ------. Música: Erno Rapee. Reparto: Betty Blythe, Fritz Leiber, Claire de Lorez, George Siegmann, Herbert Heyes. Productora: Fox Film Corporation. Duración: 90'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Resplandor, ***El*** (The Shining, 1980). Director: Stanley Kubrick. Guión: Stanley Kubrick y Diane Johnson (Novela: Stephen King). Fotografía: Rachel Elkind y Wendy Carlos. Música: John Alcott. Reparto: Jack Nicholson, Shelley Duval, Danny Lloid, Scatman Crothers, Barry Nelson, Phillip Stone, Joe Turkel, Norman Gay.

Productora: Warner Bros. Picture / Hawk Films / Peregrine. Duración: 146'. Color. Estados Unidos.

Retrato de Dorian Gray, ***El*** (The Picture of Dorian Gray, 1945). Director: Albert Lewin. Guión: Albert Lewin (Novela: Oscar Wilde). Fotografía: Harry Stradling. Música: Herbert Stothart. Reparto: Hurd Hatfield, George Sanders, Donna Reed, Angela Lansbury, Peter Lawford, Lowell Gilmore, Richard Fraser, Morton Lowry. Productora: MGM. Duración: 110'. B/N. Estados Unidos.

Revolución interplanetaria (Interplanetary Revolution, 1924). Director: Z. Komisarenko, Y. Merkulov y N. Khodataev.

Rey de reyes (The King of Kings, 1927). Director: Cecil B. DeMille. Guión: Jeanie Macpherson. Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: H.B. Warner, Dorothy Cumming, Ernest Torrence, Jacqueline Logan, William Boyd, Joseph Schildkraut. Productora: Pathé Exchange Inc. Duración: 115'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Rey león, ***El*** (The Lion King, 1994). Director: Rob Minkoff y Roger Allers. Guión: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. Fotografía: Animación. Música: Hans Zimmer (Canciones: Elton John, Tim Rice). Reparto: Animación. Productora: Walt Disney Pictures. Duración: 85'. Color. Estados Unidos.

Robin de los bosques (The Adventures of Robin Hood, 1938). Director: Michael Curtiz y William Keighley. Guión: Norman Reilly Raine y Seton I. Miller. Fotografía: Tony Gaudio y Sol Polito. Música: Erich Wolfgang Korngold. Reparto: Errol Flynn, Olivia de Havilland, Basil Rathbone, Claude Rains, Patric Knowles, Eugene Cooper, Alan Hale. Productora: Warner Bros. Pictures. Productor: Hal B. Wallis. Duración: 106'. Color. Estados Unidos.

Rojos (Reds, 1981). Director: Warren Beatty. Guión: Warren Beatty y Trevor Griffiths. Fotografía: Vittorio Storaro. Música: Stephen Sondheim y Dave Grusin. Reparto: Warren Beatty, Diane Keaton, Jack Nicholson, Edward Herrmann, Jerzy Kozinski, Paul Sorvino, Maureen Stapleton, Nicolas Coster, M. Emmet Walsh, Gene Hackman, Ian Wolfe, Bessie Love, George Plimpton. Productora: Paramount Pictures. Duración: 200'. Color. Estados Unidos.

Rosita, ***la cantante callejera*** (Rosita, 1923). Director: Ermst Lubitsch. Guión: Edward Knoblock. Fotografía: Charles Rosher. Música: ------. Reparto: Mary Pickford, Holbrook Blinn, Irene Rich, George Walsh, Charles Belcher. Productora: Ernst Lubitsch Production. Duración: 98'. B/N. Muda. Estado Unidos.

Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir (La sortie des ouvries des usines Lumière à Lyon Monplaisir, 1895). Director: Louis Lumière. Guión: Louis Lumière. Fotografía: Louis Lumière. Música: ------. Reparto: Documental. Productora: Lumière. Duración: 1'. B/N. Muda. Francia.

Sangre de Mayo (2008). Director: José Luis Garci. Guión: José Luis Garci y Horacio Valcárcel. Fotografía: Félix Monti. Música: Pablo Cervantes. Reparto: Quim Gutiérrez, Paula Echevarría, Manuel Galiana, Enrique Villén, Fernando Guillén, Fernando Guillén Cuervo, Tina Sainz, Natalia Millán, Carlos Larrañaga, Lucía Jiménez, Miguel Rellán. Productora: Nickel Odeón Dos / TeleMadrid. Duración: 152'. Color. España.

Sastre de Torjok, ***El*** (Zakroyshchik iz Torzhka, 1925). Director: Yakov Protazanov. Guión: Valentin Turkin. Fotografía: Pyotr Yermolov. Música: ------. Reparto: Igor Ilyinsky, Olga Zhiznyeva, Anatoli Ktorov, Vera Maretskaya, Lidiya Deikun, Iosif Tolchanov, Serafima Birman, Yeva Milyutina, Vladimir Uralsky. Productora: Mezhrabpom-Rus. Duración: 67'. B/N. Muda. Unión Soviética (URSS).

Schiavo di Cartagine, ***Lo*** (1910). Director: Luigi Maggi.

Secreto del Dr. Kildare, ***El*** (The Secret of Dr. Kildare, 1939). Director: Harold S. Bucquet. Guión: Max Brand, Harry Ruskin y Willis Goldbeck. Fotografía: Alfred Gilks. Música: David Snell. Reparto: Lew Ayres, Lionel Barrymore, Lionel Atwill, Helen Gilbert, Nat Pendleton, Laraine Day, Sara Haden, Samuel S. Hinds, Emma Dunn, Alma Kruger. Productora: Loew's / MGM. Duración: 84'. B/N. Estados Unidos.

Selva esmeralda, La (The Emerald Forest, 1985). Director: John Boorman. Guión: Rospo Pallenberg. Fotografía: Philippe Rousselot. Música: Junior Homrich & Brian Gascoigne. Reparto: Powers Boothe, Charley Boorman, Meg Foster, Dira Pass, William Rodríguez, Yara Vaneau, Estee Chandler. Productora: MGM / UA. Duración: 110'. Color. Reino Unido.

Señor de los anillos: El retorno del rey, ***El*** (The Lord of the Rings. The Return of the King, 2003). Director: Peter Jackson. Guión: Frances Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson (Novela: J.R.R. Tolkien). Fotografía: Andrew Lesnie. Música: Howard Shore. Reparto: Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Sean Astin, Andy Serkis, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, John Noble, Miranda Otto, David Wenham, Bernard Hill, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Liv Tyler, Karl Urban, Christopher Lee, Brad Dourif, Ian Holm, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Lawrence Makoare, Marton Csokas, Sean Bean. Productora: Coproducción USA-Nueva Zelanda; New Line Cinema. Duración: 201'. Color. Estados Unidos.

Señor de los anillos: La comunidad del anillo, ***El*** (The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring, 2001). Director: Peter Jackson. Guión: Frances Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson (Novela: J.R.R. Tolkien). Fotografía: Andrew Lesnie. Música: Howard Shore. Reparto: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Sean Astin, Sean Bean, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Cate Blanchett, Hugo Weaving, Liv Tyler, Ian Holm, Christopher Lee, Lawrence Makoare, Craig Parker, Marton Csokas. Productora: New Line Cinema / Wingnut Films. Duración: 180'. Color. Estados Unidos.

Señor de los anillos: Las dos torres, ***El*** (The Lord of the Rings. The Two Towers, 2002). Director: Peter Jackson. Guión: Frances Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson (Novela: J.R.R. Tolkien). Fotografía: Andrew Lesnie. Música: Howard Shore. Reparto: Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Sean Astin, Andy Serkis, John Rhys-Davies, Orlando Bloom, Bernard Hill, Miranda Otto, David Wenham, Dominic Monaghan, Billy Boyd, Christopher Lee, Liv Tyler, Karl Urban, Brad Dourif, Hugo Weaving, Cate Blanchett, Craig Parker, John Leigh, Sean Bean, John Noble. Productora: Coproducción USA-Nueva Zelanda; New Line Cinema. Duración: 170'. Color. Estados Unidos.

Séptima Cruz, ***La*** (The Seventh Cross, 1944). Director: Fred Zinnemann. Guión: Helen Deutsch (Novela: Anna Seghers). Fotografía: Karl Freund. Música: Roy Webb. Reparto: Spencer Tracy, Signe Hasso, Hume Cronyn, Jessica Tandy, Agnes Moorehead, Herbert Rudley, Felix Bressart, Ray Collins, Alexander Granach, Katherine Locke, George Macready, Paul Guilfoyle. Productora: MGM. Duración: 110'. B/N. Estados Unidos.
Serenata argentina (Down Argentine Way, 1940). Director: Irving Cummings. Guión: Rian James, Ralph Spence, Darrell Ware y Karl Tunberg. Fotografía: Ray Rennahan y Leon Shamroy. Música: Cyril J. Mockridge. Reparto: Don Ameche, Betty Grable, Carmen Miranda, Charlotte Greenwood, J. Carrol Naish, Henry Stephenson, Kay Aldridge, Leonid Kinskey, Chris-Pin Martin, Robert Conway, Gregory Gaye, Bobby Stone. Productora: Twentieth Century Fox Film Corporation. Duración: 89'. Color. Estados Unidos.

Show de Truman (Una vida en directo), ***El*** (The Truman Show, 1998). Director: Peter Weir. Guión: Andrew Niccol. Fotografía: Peter Biziou. Música: Burkhard Dallwitz. Reparto: Jim Carrey, Laura Linney, Noah Emmerich, Ed Harris, Natascha McElhone, Holland Taylor, Paul Giamatti, Adam Tomei, Harry Shearer, Brian Delate, Philip Baker Hall, Peter Krause, O-Lan Jones. Productora: Paramount Pictures / Scott Rudin Productions. Duración: 103'. Color. Estados Unidos.

Siete años en el Tibet (Seven Years in Tibet, 1997). Director: Jean-Jacques Annaud. Guión: Becky Johnson (Biografía: Heinrich Harrer). Fotografía: Robert Fraisse. Música: John Williams. Reparto: Brad Pitt, David Thewlis, B.D. Wong, Lhakpa Tsamchoe, Jetsun Pema, Jamtsho Wangchuk, Mako Jamyang, Ric Young. Productora: Mandalay Entertainment. Duración: 136'. Color. Estados Unidos.

Sinfonía diagonal (Diagonal Symphonie, 1924). Director: Viking Eggeling. Guión: Viking Eggeling. Fotografia: Viking Eggeling, Erna Niemeyer. Fotografía: Animación. Reparto: Animación. Productora: Viking Eggeling. Duración: 8'. B/N. Muda. Francia.

Sky Captain y el mundo del mañana (Sky Captain and the world of tomorrow, 2004). Director: Kerry

Conram. Guión: Kerry Conram. Fotografía: Eric Adkins. Música: Ed Shearmur. Reparto: Jude Law, Gwyneth Paltrow, Angelina Jolie, Giovanni Ribisi, Michael Gambon, Bai Ling, Trevor Baxter, Omid Djalili, Julian Curry. Productora: Coproducción USA-GB-Italia, Paramount Pictures / Aurelio de Laurentiis. Duración: 106'. Color. Estados Unidos.

Smoking/No Smoking (Alain Resnais, 1993). Director: Michael Curtiz. Guión: Michael Curtiz y Ladislaus Vajda. Fotografía: Renato Berta. Música: John Pattison. Reparto: Sabine Azéma, Pierre Arditi. Productora: France 2 Cinéma / Caméra One / Arena Films Duración: 293'. Color. Francia.

Sodoma y Gomorra (Sodom und Gomorrha (Die Legende von Sünde und Strafe), 1922). Director: Michael Curtiz. Guión: Michael Curtiz y Ladislaus Vajda. Fotografía: Gustav Ucicky. Música: Giuseppe Becce. Reparto: Richard Berczeller, Walter Slezak, Lucy Doraine, Victor Varconi, Kurt Ehrle, Paul Askonas, Béla Balázs, Willi Forst, Franz Herterich, Georg Reimers, Hans Thimig, Julius von Szöreghy. Productora: Coproducción Austria-Alemania; Sascha-Filmindustrie AG. Duración: 124'. B/N. Muda. Austria.

Soga, ***La*** (Rope). Director: Alfred Hitchcock. Guión: Arthur Laurents y Hume Cronyn. Fotografía: Joseph Valentine y William V. Skall. Música: Leo F. Forbstein. Reparto: James Stewart, John Dall, Farley Granger, Cedric Hardwicke, Joan Chandler, Douglas Dick, Constance Collier, Dick Hogan. Productora: Warner Bros. Pictures / Transatlantic Pictures. Duración: 80'. Color. Estados Unidos.

Sueños de Akira Kurosawa, ***Los*** (Yume (Dreams) Akira Kurosawa's Dreams, 1990) Director: Akira Kurosawa. Guión: Akira Kurosawa. Fotografía: Takao Saito. Música: Shinichiro Ikebe. Reparto: Yuri Raksha, Maxime Monzouk, Martin Scorsese, Akira Terao, Mitsuko Baisho, Mieko Harada, Toshie Negishi, Mitsunori Isaki, Toshihiko Nakano, Yoshitaka Zushi, Hisashi Igawa, Chôsuke Ikariya, Chishû Ryû. Productora: Coproducción Japón-USA; Distribuida por Warner Bros. Pictures. Duración: 120'. Color. Japón.

Susan Lenox (Susan Lenox (Her Fall and Rise), 1931). Director: Richard Boleslawski. Guión: Wanda Tuchok (Novela: David Graham Philips). Fotografía: William Daniels. Música: William Axt. Reparto: Greta Garbo, Clark Gable, Jean Hersholt, John Miljan, Hale Hamilton, Hilda Vaughn. Productora: MGM. Duración: 74'. B/N. Estados Unidos.

Terremoto (Earthquake, 1974). Director: Mark Robson. Guión: George Fox & Mario Puzo. Fotografía: Philip H. Lathrop. Música: John Williams. Reparto: Charlton Heston, Ava Gardner, George Kennedy, Geneviève Bujold, Lorne Greene, Richard Roundtree, Walter Matthau, Marjoe Gortner, Barry Sullivan, Lloyd Nolan, Victoria Principal, Pedro Armendáriz Jr.. Productora: Universal Pictures presents a Mark Robson / Filmakers Group Production. Duración: 129'. Color. Estados Unidos.

Tesoro de Sierra Madre, ***El*** (The treasure of Sierra Madre, 1948). Director: John Huston. Guión: John Huston (Novela: Ben Traven). Fotografía: Ted McCord. Música: Max Steiner. Reparto: Humphrey Bogart, Walter Huston, Tim Holt, Bruce Bennett, Barton MacLane, Alfonso Bedoya, Arturo Soto Rangel, Manuel Dondé, José Torvay, Margarito Luna. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 126'. B/N. Estados Unidos.

Thais (Perfido incanto, 1917). Director: Anton Giulio Bragalia. Guión: Riccardo Cassano (Novela: Anatole France). Fotografía: Luigi Dell'Otti. Música: ------. Reparto: Thaïs Galitzky, Augusto Bandini, Alberto Casanova, Ileana Leonidoff, Dante Paletti, Mario Parpagnoli. Productora: Novissima Film. Duración: 37'. B/N. Muda. Italia.

The Subterraneans (1960). Director: Ranald MacDougall. Guión: Robert Thom (Novela: Jack Kerouac). Fotografía: Joseph Ruttenberg. Música: André Previn. Reparto: Leslie Caron, George Peppard, Janice Rule, Roddy McDowall, Anne Seymour, Jim Hutton, Scott Marlowe, Arte Johnson, Ruth Storey, Bert Freed, Gerry Mulligan. Productora: MGM. Duración: 89'. Color. Estados Unidos.

The Unwritten Law: A Thrilling Drama based of the Thaw-White Tragedy (c. 1907). Director: ------. Guión: ------ Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: ------. Productora: ------. Duración: 12'. B/N. Muda.

Estados Unidos.

Thelma and Louise (1991). Director: Ridley Scott. Guión: Callie Khouri. Fotografía: Laszlo Kovacs. Música: Hans Zimmer. Reparto: Susan Sarandon, Geena Davis, Harvey Keitel, Michael Madsen, Brad Pitt, Christopher McDonald, Stephen Tobolowsky. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Duración: 128'. Color. Estados Unidos.
They make me fire (1937). Director: W.S. Van Dyke. Guión: Leon Gordon, John Meehan, Tess Slesinger (Historia: George Auerbach). Fotografía: Oliver T. Marsh. Música: Franz Waxman. Reparto: Barbara Stanwyck, Robert Taylor, Jean Hersholt, Joseph Calleia, John Eldredge, Samuel S. Hinds, Phyllis Clare, Leonard Mudie, Jed Prouty, Pedro de Cordoba, Rafael Storm, William Stack, Edgar Edwards. Productora: Metro-Goldwyn-Mayer. Duración: 88'. B/N. Estados Unidos.

THX1138 (1971). Director: George Lucas. Guión: George Lucas y Walter Murch (Historia: George Lucas). Fotografía: Dave Meyres y Albert Kihn. Música: Lalo Schifrin. Reparto: Robert Duvall, Donald Pleasence, Don Pedro Colley, Maggie McOmie, Ian Wolfe, Marshall Efron, Sid Haig, John Pearce, Irene Forrest, Gary Alan Marsh, John Seaton, Eugene I. Stillman, Jack Walsh, Mark Lawhead. Productora: Warner Bros. / American Zoetrope Production. Duración: 88'. Color. Estados Unidos.

Tiempos Modernos (Modern Times, 1936). Director: Charles Chaplin. Guión: Charles Chaplin. Fotografía: Rollie Totheroh y Ira Morgan. Música: Charles Chaplin. Reparto: Charles Chaplin, Paulette Goddard, Henry Bergman, Chester Conklin, Stanley Stanford, Hank Mann, Louis Natheaux, Allan Garcia. Productora: United Artists. Duración: 89'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Toma de Roma, ***La*** (La presa di Roma, 1905). Director: Filoteo Alberini. Guión: Filoteo Alberini. Fotografía: Filoteo Alberini. Música: ------. Reparto: Ubaldo Maria Del Colle, Carlo Rosaspina. Productora: Alberini & Santoni. B/N. Muda. Italia.

Topaz (1969). Director: Alfred Hitchcock. Guión: Samuel A. Taylor (Novela: Leon Uris). Fotografía: Jack Hildyard. Música: Maurice Jarre. Reparto: Frederick Stafford, John Forsythe, Dany Robin, John Vernon, Karin Dor, Michel Piccoli, Philippe Noiret, Claude Jade, Michel Subor, Per-Axel Arosenius, Roscoe Lee Browne, Edmon Ryan, Sonja Kolthoff, Tina Hedström, John Van Dreelen, Donald Randolph. Productora: Universal Pictures. Duración: 127'. Color. Estados Unidos.

Tormenta en el Montblanc (Stürme über dem Montblanc, 1930). Director: Arnold Fanck. Guión: Arnold Fanck. Fotografía: Sepp Allgeier, Richard Angst y Hans Schneeberger. Música: Paul Dessau, Otto Firl y Edmund Meisel. Reparto: Leni Riefenstahl, Sepp Rist, Ernst Udet, Mathias Wieman, Friedrich Kayßler, Alfred Beierle, Rähmi, Harald Reinl, Luggi Foeger. Productora: Aafa-Film AG. Duración: 110'. B/N. Alemania

Tormenta perfecta, ***La*** (The Perfect Storm, 2000). Director: Wolfgang Petersen, Guión: Bill Wittliff (Novela: Sebastian Junger). Fotografía: John Seale. Música: James Horner. Reparto: George Clooney, Mark Wahlberg, Diane Lane, John C. Reilly, William Fichtner, John Hawkes, Allen Payne, Mary Elizabeth Mastrantonio, Karen Allen, Cherry Jones, Christopher McDonald, Bob Gunton, Michael Ironside, Rusty Schwimmer, Joseph D. Reitman. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 129'. Color. Estados Unidos.

Trampa, ***La*** (Entrapment, 1999). Director: Jon Amiel. Guión: Ronald Bass (AKA Ron Bass) y William Broyles. Fotografía: Phil Meheux. Música: Christopher Young. Reparto: Sean Connery, Catherine Zeta-Jones, Will Patton, Maury Chaykin, Ving Rhames, Kevin McNally, Terry O'Neill. Productora: 20th Century Fox / Regency Enterprises. Duración: 115'. Color. Sonora. Estados Unidos.

Transamerica (2005). Director: Duncan Tucker. Guión: Duncan Tucker. Fotografía: Stephen Kazmierski. Música: David Mansfield. Reparto: Felicity Huffman, Kevin Zegers, Fionnula Flanagan, Graham Greene, Burt Young, Elizabeth Peña. Productora: IFC Films. Duración: 103'. Color. Estados Unidos.

Tu eres mío (Hold Your Man, 1933). Director: Sam Wood. Guión: Howard Emmett Rogers (Historia: Anita Loos). Fotografía: Harold Rosson. Música: Jimmy McHugh. Reparto: Jean Harlow, Clark Gable, Stuart Er-

win, Dorothy Burgess, Muriel Kirkland, Garry Owen, Barbara Barondess, Elizabeth Patterson, Inez Courtney, Blanche Friderici, Helen Shipman. Productora: MGM. Duración: 87'. B/N. Estados Unidos.

Túnica sagrada, ***La*** (The Robe, 1953). Director: Henry Koster. Guión: Philip Dunne (Novela: Lloyd C. Douglas). Fotografía: Leon Shamroy. Música: Alfred Newman. Reparto: Richard Burton, Jean Simmons, Victor Mature, Michael Rennie, Jay Robinson, Dean Jagger. Productora: 20th Century Fox. Duración: 135'. Color. Estados Unidos.

Twister (1996). Director: Jan de Bont. Guión: Michael Crichton y Anne-Marie Martin. Fotografía: Jack N. Green. Música: Mark Mancina. Reparto: Helen Hunt, Bill Paxton, Cary Elwes, Jami Gertz, Philip Seymour Hoffman, Lois Smith, Alan Ruck, Todd Field, Zach Grenier, Jeremy Davies, Abraham Benrubi, Jake Busey, Sean Whalen, Scott Thomson, Joey Slotnick, Wendle Josepher, Gregory Sporleder, Anthony Rapp. Productora: Warner Bros. Pictures / Universal Pictures / Amblin Entertainment production. Duración: 113'. Color. Estados Unidos.

Ultimátum a la Tierra (The Day the Earth stood still, 1951). Director: Robert Wise. Guión: Edmund H. North (Historia: Harry Bates). Fotografía: Leo Tover. Música: Bernard Herrmann. Reparto: Michael Rennie, Patricia Neal, Hugh Marlowe, Sam Jaffe, Billy Gray, Frances Bavier, Lock Martin. Productora: 20th Century Fox. Duración: 89'. B/N. Estados Unidos.

Último emperador, ***El*** (The Last Emperor, 1987). Director: Bernardo Bertolucci. Guión: Mark Peploe y Bernardo Bertolucci. Fotografía: Vittorio Storaro. Música: Ryuichi Sakamoto, David Byrne, Cong Su. Reparto: John Lone, Peter O'Toole, Joan Chen, Ying Ruocheng, Victor Wong, Dennis Dun, Ryuichi Sakamoto, Cary-Hiroyuki Tagawa. Productora: Coproducción GB-Italia-China; Columbia Pictures / Hemdale Corporation / TAO Film / Recorded Picture Company (RPC). Duración: 160'. Color. Estados Unidos.

Últimos días de Pompeya, ***Los*** (Gli ultimi giorni di Pompei, 1908). Director: Luigi Maggi. Guión: Arrigo Frusta (Novela: Edward Bulwer Lytton). Fotografía: Roberto Omegna. Música: ------. Reparto: Lidia de Roberti, Umberto Mozzato, Mirra Principi, Luigi Maggi. Productora: Ambrosio-Film. B/N. Muda. Italia.

Últimos días de Pompeya, ***Los*** (Gli ultimi giorni di Pompei, 1913). Director: Mario Caserini, Eleuterio Rodolfi. Guión: Arrigo Frusta (Novela: Edward Bulwer Lytton). Fotografía: ------. Música: ------. Reparto: Fernanda Negri Pouget, Eugenia Tettoni Fior, Ubaldo Stefani, Antonio Grisanti, Cesare Gani Carini, Vitale Di Stefano, Carlo Campogalliani, Ercole Vaser. Productora: S.A. Ambrosio. Duración: 88'. B/N. Muda. Italia.

Último samurai, ***El*** (The Last Samurai, 2003). Director: Edward Zwick. Guión: John Logan, Edward Zwick y Marshall Herskovitz. Fotografía: John Toll. Música: Hans Zimmer. Reparto: Steve McQueen Tom Cruise, Ken Watanabe, Billy Connolly, Tony Goldwyn, Timothy Spall, Koyuki, Masato Harada, Togo Igawa, William Atherton, Seizo Fukumoto, Scott Wilson, Shin Koyamada, Masashi Odate. Productora: Warner Bros. Pictures. Duración: 144'. Color. Estados Unidos.

Una fantasía del porvenir (Just Imagine, 1930). Director: David Butler. Guión: Buddy G. DeSylva, Lew Brown y Ray Henderson. Fotografía: Ernest Palmer. Música: Lew Brown, Buddy G. DeSylva, Ray Henderson. Reparto: El Brendel, Maureen O'Sullivan, John Garrick, Marjorie White, Frank Albertson, Hobart Bosworth, Kenneth Thomson, Mischa Auer, Ivan Linow, Joyzelle Joyner, Wilfred Lucas. Productora: Fox Film Corporation. Duración: 104'. B/N. Muda. Estados Unidos.

Vacaciones del señor Hulot, ***Las*** (Les vacances de M. Hulot, 1953). Director: Jacques Tati. Guión: Jacques Tati y Henri Marquet. Fotografía: Jacques Mercanton y Jean Mousselle. Música: Alain Romans. Reparto: Jacques Tati, Nathalie Pascaud, Michèle Rolla, Valentine Camax, Louis Perrault, André Dubois, Valentine Camax. Productora: Cady Films. Duración: 114'. Color. Francia.

Velo pintado, ***El*** (The Painted Veil, 1934). Director: Richard Boleslawski. Guión: John Meehan, Salka Viertel y Edith Fitzgerald (Novela: W. Somerset Maugham). Fotografía: William Daniels (AKA William H. Daniels).

Música: Herbert Stothart. Reparto: Greta Garbo, Herbert Marshall, George Brent, Warner Oland, Jean Hersholt, Bodil Rosing, Katharine Alexander, Cecilia Parker, Soo Yong, Forrester Harvey. Productora: MGM. Duración: 85'. B/N. Estados Unidos.

Ventana indiscreta*, *La (Rear Window, 1954). Director: Alfred Hitchcock. Guión: John Michael Hayes (Historia: Cornell Woolrich). Fotografía: Robert Burks. Música: Franz Waxman. Reparto: James Stewart, Grace Kelly, Thelma Ritter, Raymond Burr, Judith Evelyn, Wendell Corey. Productora: Paramount Pictures. Duración: 112'. Color. Estados Unidos.

Viaje a la luna (Le voyage dans la Lune,1902). Director: Georges Méliès. Guión: Georges Méliès (Novelas: Julio Verne, H. G. Wells). Fotografía: Michaut, Lucien Tainguy. Música: ------. Reparto: Georges Méliès, Bleuette Bernon, Henri Delannoy, Jeanne d'Alcy. Productora: Star Film. Duración: 14'. B/N. Muda. Francia.

Viaje a través de lo imposible (Le voyage à travers l'impossible, 1904). Director: Georges Méliès. Guión: Georges Méliès (Obra: Adolphe d'Ennery. Novela: Julio Verne). Fotografía: Georges Méliès. Música: ------. Reparto: Georges Méliès. Productora: Georges Méliès / Star Film. Duración: 24'. B/N. Muda. Francia.

Viaje al centro de la Tierra (Journey to the center of the Earth, 1959). Director: Henry Levin. Guión: Charles Brackett, Robert Gunter y Walter Reisch (Novela: Julio Verne). Fotografía: Leo Tover. Música: Bernard Herrmann. Reparto: Pat Boone, James Mason, Diane Baker, Arlene Dahl, Thayer David, Peter Ronson, Alan Napier. Productora: 20th Century Fox. Duración: 127'. Color. Estados Unidos.

Vida de Brian*, *La (Monty Python's The Life of Brian, 1979). Director: Terry Jones. Guión: Terry Gilliam, John Cleese, Michael Palin, Graham Chapman, Eric Idle, Terry Jones. Fotografía: Peter Biziou. Música: Geoffrey Burgon. Reparto: John Cleese, Michael Palin, Graham Chapman, Eric Idle, Terry Jones, Terry Gilliam, Sue Jones-Davies, Carol Cleveland, Terence Bayler, Andrew MacLachlan, Charles McKeown. Productora: HandMade Films. Duración: 93'. Color. Estados Unidos.

Vida futura*, *La (Things to come, 1936). Director: William Cameron Menzies. Guión: H.G. Wells (Novela: H. G. Wells). Fotografía: Georges Perinal. Música: Arthur Bliss. Reparto: Raymond Massey, Ralph Richardson, Cedric Hardwicke, Margaretta Scott, John Clements, Edward Chapman, Maurice Braddell, Sophie Stewart, Ann Todd. Productora: British Lion Film Corporation. Productor: Alexander Korda. Duración: 100'. B/N. Estados Unidos.

Vírgenes de Wimpole Streets*, *Las (The Barretts of Wimpole Street, 1934). Director: Sidney Franklin. Guión: Ernest Vajda (Teatro: Rudolph Besier). Fotografía: William H. Daniels. Música: Werner R. Heymann. Reparto: Norma Shearer, Fredric March, Charles Laughton, Maureen O'Sullivan, Katharine Alexander, Ralph Forbes, Marion Clayton Anderson, Ian Wolfe, Ferdinand Munierm, Una O'Connor, Leo G. Carroll, Vernon Downing, Neville Clark, Matthew Smith, Robert Carleton. Productora: MGM. Duración: 109'. B/N. Estados Unidos.

Viva la libertad (À nous la liberté , 1931). Director: René Clair. Guión: René Clair. Fotografía: Georges Périnal. Música: Georges Auric. Reparto: Raymond Cordy, Henri Marchand, Paul Ollivier, André Michaud, Rolla France, Léon Lorin, William Burke, Jacques Shelly, Marguerite De Morlaye, Maximilienne, Ritou Lancyle, Léon Courtois, Albert Broquin. Productora: Société des Films Sonores Tobis. Duración: 80'. B/N. Francia.

Wonderful Days (Wonderful Days (Sky Blue), 2003). Director: Kim Moon-saeng. Guión: Kim Moon-saeng, Park Jun-young y Park Yong-jun. Fotografía: Animación. Música: Jaeil Sim y Il Won. Reparto: Animación. Productora: Coproducción Corea del Sur-USA. Duración: 90'. Color. Corea del Sur.

Yangtsé en llamas*, *El (The Sand Pebbles, 1966). Director: Robert Wise. Guión: Robert Anderson. Fotografía: Joseph MacDonald. Música: Jerry Goldsmith. Reparto: Steve McQueen, Richard Attenborough, Candice Bergen, Marayat Andriane, Simon Oakland, Joseph Turkel, Mako. Productora: 20th Century Fox. Duración: 179'. Color. Estados Unidos.

CRÉDITOS de las figuras

PARTE 0. INTRODUCCIÓN

Fig. 0.0. Fotografía de Simon Bottomley en http://www.gettyimages.es/

Fig. 0.1. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. 0.2. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. 0.3. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. 0.4. ALBRECHT, Donald, (2000).

Fig. 0.5. ALBRECHT, Donald, (2000).

Fig. 0.6. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. 0.7. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer*.

Fig. 0.8. Fotografía del autor. Los Ángeles, agosto 2013.

Fig. 0.9. Fotografía del autor. Los Ángeles, agosto 2013

Fig. 0.10. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. 0.11. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. 0.12. Fotograma de la película capturado por el autor.

PARTE I. LA REALIDAD CINEMATOGRÁFICA

1. LA IDEA DEL ESPACIO EN EL CINE

Fig. I.0. Fotografía de Simon Ronald en http://www.gettyimages.es/

Fig. I.1. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.2. Fotografía de Lucinda Hatcher en http://www.gettyimages.es/

Fig. I.3. Plano de construcción del software Rhinoceros 3D capturado por el autor.

Fig. I.4. Montaje con fotografías del autor.
Plano de construcción del software Rhinoceros 3D / Madrid, abril 2009.

Fig. I.5. *The Stanley Kubrick Archives*. Alison Castle, TASCHEN.

Fig. I.6. BERTHOME, Jean-Pierre, (2003).

Fig. I.7. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.8. Montaje con fotografías del autor. Andorra, junio 2010.

Fig. I.9. BAZIN, André, (1990).

Fig. I.10. COUSINS, Mark, (2006).

Fig. I.11. http://www.gettyimages.es / Fotografía del autor. Roma, febrero 2006.

Fig. I.12. Fotografía de Pablo Ibañez Sanjuan. Poissy, julio 2010.

Fig. I.13. Fotografía de Pablo Ibañez Sanjuan. Poissy, julio 2010.

Fig. I.14. Fotografía del autor. Poissy, julio 2010.

Fig. I.15. Fotomontaje con fotografías del autor.

Fig. I.16. Fotografía de Ramiro Ibañez Sanjuan. Madrid, enero 2013.

Fig. I.17. Fotografía del autor. Madrid, noviembre 2008.

Fig. I.18. Fotografía del autor. Londres, junio 2011.

Fig. I.19. Fotografía de Pablo Ibañez Sanjuan.

Fig. I.20. Fotografía del autor. Madrid, febrero 2010.

Fig. I.21. GARDIES, André, (1993).

Fig. I.22. GARDIES, André, (1993).

Fig. I.23. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.24. *Debutar en el cortometraje.* Chris Patmore, Editorial Acanto.

Fig. I.25. *Debutar en el cortometraje.* Chris Patmore, Editorial Acanto.

Fig. I.26. Fotografía del autor. Madrid, marzo 2010.

Fig. I.27. Fotografía del autor. Madrid, marzo 2010.

Fig. I.28. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.29. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.30. *Los secretos de las obras de arte.* Rainer & Rose-Marie Hagen, TASCHEN.

Fig. I.31. *Los secretos de las obras de arte.* Rainer & Rose-Marie Hagen, TASCHEN.

2. ESPACIOS DE REPRESENTACIÓN ANTERIORES AL CINE. LOS ELEMENTOS PREFÍLMICOS

2.1. EL PAISAJE CINEMATOGRÁFICO

Fig. I.32. BERTHOME, Jean-Pierre, (2003).

Fig. I.33. Fotografía del autor. Gran Cañón del Colorado, Nevada, marzo 2005.

Fig. I.34. http://www.epdlp.com/pintor.php?id=221

Fig. I.35. SITNEY, A., (1993).

Fig. I.36. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.37. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.38 - I.52. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.53. Fotografía del autor. San Francisco, marzo 2005.

Fig. I.54. HARPER, G. y **RAYNER**, J., (2010).

Fig. I.55. Fotografía del autor. *Universal Studios*, Hollywood, Los Ángeles, agosto 2013.

Fig. I.56. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.57. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.58. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.59. HELLMANN, C. y **WEBER-HOF**, C., (2007).

Fig. I.60 - I.68. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.69. Fotografía de Pablo Ibañez Sanjuan. Quarzazate, agosto 2011.

2.2. LA ESCENOGRAFÍA DEL CINE

Fig. I.70. Fotografía del autor. Madrid, 2008.

Fig. I.71. PANOFSKY, E., (1999).

Fig. I.72. NIEVA, Francisco, (2000).

Fig. I.73. NIEVA, Francisco, (2000).

Fig. I.74. http://laopera.net/richard-strauss/elektra-richard-strauss

Fig. I.75. NIEVA, Francisco, (2000) / https://www.flickr.com/photos/miratumismo/9277384728/

Fig. I.76. https://www.flickr.com/photos/davidhergom/9778432006/

Fig. I.77. BATISTE, Jaume, (1991).

Fig. I.78. BATISTE, Jaume, (1991).

Fig. I.79. https://www.flickr.com/photos/jaysea_runner/3584886197/

Fig. I.80. Fotografía del autor. Almagro, abril 2008.

Fig. I.81. https://www.flickr.com/photos/30404815@N06/3209012229/

Fig. I.82. https://www.flickr.com/photos/sftrajan/9338646885/

Fig. I.83. ARTIS, A., (2001).

Fig. I.84. ARTIS, A., (2001).

Fig. I.85. ARTIS, A., (2001).

Fig. I.86. http://alumnos.pabloiglesiassimon.com/lecciones/historiatema9.html

Fig. I.87. http://alumnos.pabloiglesiassimon.com/lecciones/historiatema9.html

Fig. I.88. *L'Homme et la figure de l'art.* Oskar Schlemmer, Ed. Centre national de la Danse.

Fig. I.89. MURCIA, Félix, (2002).

Fig. I.90. http://www.dimeic.com/robert-wilson/

Fig. I.91. Fotografía del autor. Madrid, enero 2007.

Fig. I.92. Fotografía del autor. La ciudad de la Luz, Alicante, octubre 2010.

Fig. I.93. Fotografía del autor. Huelva, abril 2011.

Fig. I.94. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.95. https://www.flickr.com/photos/iokin/2467035771/

Fig. I.96. Fotografía de Juan Marcos Sinisterra. Madrid, mayo 2012.

Fig. I.97. http://www.serpentinegalleries.org/

Fig. I.98. Fotografía de Pablo Ibañez Sanjuan. Teatro Real, Madrid, enero 2013.

Fig. I.99. http://mcd.gob.gt/teatro-al-aire-libre-continua-en-proceso-de-restauracion/

Fig. I.100. Fotografía del autor. Roma, febrero 2006.

Fig. I.101. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.102. http://www.effets-speciaux.info/article?id=437

Fig. I.103. http://www.effets-speciaux.info/article?id=437

Fig. I.104. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.105. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.106. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.107. Infografía de Héctor López del Moral.

2.3. LA ARQUITECTURA SOBRE LA PANTALLA

Fig. I.108. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.109. Fotomontaje del autor. **BATISTE**, Jaume, (1991) / **AZARA**, Pedro y **GURI**, Carles, (2000).

Fig. I.110 - I.116. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. I.117. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos Disney/Metro-Goldwyn-Mayer.

Fig. I.118. Biblioteca central de Los Ángeles. Archivo fotográfico. Paul Castel.

PARTE II. LOS DECORADOS ARQUITECTÓNICOS EN EL CINE. AUSENCIA Y PERMANENCIA

1. LA NECESIDAD DE CONSTRUIR EL CINE

Fig. II.1. BERTHOME, Jean-Pierre, (2003).

Fig. II.2. *Cinémathèque Française.* Archivo fotográfico. Michel Fournier.

Fig. II.3. *Cinémathèque Française.* Archivo fotográfico. Marc Pinaud-Signoret.

Fig. II.4-II. 9. BORDWELL, David; **STAIGER**, Janet y **THOMPSON**, Kristin, (1995).

Fig. II.10. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-778-view-1900-1920.html

2. ARQUITECTURAS AUSENTES CON PERSONALIDAD PROPIA EN EL CINE DE EUROPA

Fig. II.11. *Cinémathèque Française.* Archivo fotográfico. Michel Fournier.

Fig. II.12. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. II.13 - II.19. Fotograma de la película capturado por el autor.

2.1. EL COLOSALISMO EN LAS CONSTRUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS

CABIRIA

Fig. II.20. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.21 - II.23. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. II.24. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.25. ORTIZ VILLETA, Áurea, (1998).

Fig. II.26. BARSACQ, León, (1985).

Fig. II.27. LEPROHON, P., (1971).

Fig. II.28. ALBRECHT, Donald, (2000)

Fig. II.29. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.30. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.31. ALBRECHT, Donald, (2000).

Fig. II.32. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-778-view-1900-1920.html

Fig. II.33. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-778-view-1900-1920.html

Fig. II.34. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.35. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.36. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.37. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-778-view-1900-1920.html

INTOLERANCIA

Fig. II.38. Biblioteca central de Los Ángeles. Archivo fotográfico. Stephan Arnold.

Fig. II.39. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. II.40. Biblioteca central de Los Ángeles. Archivo fotográfico. Stephan Arnold.

Fig. II.41. Biblioteca central de Los Ángeles. Archivo fotográfico. Norman Fritz.

Fig. II.42. http://www.artehistoria.jcyl.es/v2/obras/

Fig. II.43. RAMÍREZ, Juan Antonio, (1993).

Fig. II.44. Fotografía del autor. Los Ángeles, agosto 2013.

Fig. (atrás). Biblioteca central de Los Ángeles. Archivo fotográfico. Stephan Arnold.

2.2. PRÉSTAMOS DE VANGUARDIA Y ARQUITECTURA A UN DECORADO DE CINE

AELITA

Fig. II.45. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.46. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. II.47 - II.55. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.56. ARTIS, A., (2001).

Fig. II.57. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.58. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.59. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.60. ARTIS, A., (2001).

Fig. II.61. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.62. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.

Fig. II.63. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.

Fig. II.64. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.65. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.66. http://www.historiaenobres.net/ficha.php?idioma=es&id=31

Fig. II.67. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.68. Fotograma de la película capturado por el autor.

LA INHUMANA

Fig. II.69. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-780-view-1920-1930.html

Fig. II.70. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. II.71. MALLET-STEVENS, Robert, (1928).

Fig. II.72. MALLET-STEVENS, Robert, (1928).

Fig. II.73. MALLET-STEVENS, Robert, (1928).

Fig. II.74. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.75. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.76. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.

Fig. II.77. Fotografía del autor. París, abril 2014.

Fig. II.78. Fotografía del autor. París, abril 2014.

Fig. II.79. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.80. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.81. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.82. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-780-view-1920-1930.html

Fig. II.83. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.

Fig. II.84. RAGON, Michel, (1979).

Fig. II.85. MALLET-STEVENS, Robert, (1928).

Fig. II.86. http://www.epdlp.com/pintor.php?id=314 / http://www.wikiart.org/en/theo-van-doesburg

Fig. II.87. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.88. ARTIS, A., (2001).

Fig. II.89. LÉGER, Fernand, (1969).

Fig. II.90. Montaje con fotogramas de la película capturados por el autor.

Fig. II.91. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.92. Fotograma de la película capturado por el autor.

2.3. REFLEJOS DE LA CIUDAD DEL MAÑANA EN LAS *ARQUITECTURAS* CINEMATOGRÁFICAS

METRÓPOLIS

Fig. II.93. *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Archivo fotográfico.

Fig. II.94. http://www.filmaffinity.com/es

Fig. II.95. Portada de la novela *Metrópolis* escaneada por el autor.

Fig. II.96. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.97 - II.100. *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Archivo gráfico. Erich Kettelhut.

Fig. II.101. FRANKL, Paul T., (1981).

Fig. II.102 - II.106. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.107. *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Archivo gráfico. Erich Kettelhut.

Fig. II.108.-II.116. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.117. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.

Fig. II.118. TAFURI, Manfredo, (1980).

Fig. II.119. RAGON, Michel, (1979).

Fig. II.120. *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Archivo fotográfico.

Fig. II.121. *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Archivo fotográfico.

Fig. II.122. Fotograma de la película capturado por el autor.

LA VIDA FUTURA

Fig. II.123. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.124. http://www.filmaffinity.com/es
Fig. II.125. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.126. *British Film Institute. Archivo fotográfico.*
Fig. II.127. Fotografía del autor. Londres, agosto 2009.
Fig. II.128. Fotografía del autor. Londres, agosto 2009.
Fig. II.129. RAGON, Michel, (1979).
Fig. II.130. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.131. MOHOLY-NAGY, Sibyl, (1969).
Fig. II.132. RAGON, Michel, (1979).
Fig. II.133. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.
Fig. II.134. *British Film Institute. Archivo fotográfico*.
Fig. II.135. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.136. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.137. TAFURI, Manfredo, (1980).
Fig. II.138. RAGON, Michel, (1979).
Fig. II.139. Fotografía del autor. Los Ángeles, marzo 2005.
Fig. II.140. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.141. http://theredlist.com/wiki-2-20-777-779-view-1930-1940.html
Fig. II.142. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.143. http://www.eileengray.co.uk/
Fig. II.144. Fotograma de la película capturado por el autor.
Fig. II.145. TAFURI, Manfredo, (1980).
Fig. II.146. Fotografía del autor. San Francisco, marzo 2005.
Fig. II.147. *Arquitectura del siglo XX*. Peter Gössel y Gabriele Leuthäuser, TASCHEN.
Fig. II.148. Fotografía del autor. Nueva York, agosto 2012.
Fig. II.149 - II.151. Fotograma de la película capturado por el autor.

3. *ARQUITECTURAS* PERMANENTES Y REUTILIZABLES EN EL CINE DE UN HOLLYWOOD EMERGENTE

3.1. LOS SETS DE *METRO-GOLDWYN-MAYER*

Fig. II.152 - II.156. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer*.
Fig. II.157. AFFRON, Charles y Mirella, (1995).
Fig. II.158. http://www.filmaffinity.com/es
Fig. II.159 - II.163. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer*
Fig. II.164. BARSACQ, León, (1985).

Fig. II.165. BARSACQ, León, (1985).

Fig. II.166. Universidad del Sur de California. Dpto. de Colecciones especiales, biblioteca *Edward L. Doheny.*

Fig. II.167. Universidad del Sur de California. Dpto. de Colecciones especiales, biblioteca *Edward L. Doheny.*

Fig. II.168. Universidad del Sur de California. Dpto. de Colecciones especiales, biblioteca *Edward L. Doheny.*

Fig. II.169. BERTHOME, Jean-Pierre, (2003).

Fig. II.170. ALBRECHT, Donald, (2000).

Fig. II.171 - II.176. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. II.177 - II.178. COUSINS, Mark, (2006).

Fig. II.179. RAMÍREZ, Juan Antonio, (1993).

Fig. II.180. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. II.181. BERTHOME, Jean-Pierre, (2003)

Fig. II.182 - II.185. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. II.186. Plano grafiado por el autor.

Fig. II.187 - II.191. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. II.192. BERTHOME, Jean-Pierre, (2003)

Fig. II.193. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.194. Fotograma de la película capturado por el autor.

Fig. II.195. GOROSTIZA, Jorge, (1997)

Fig. II.196 - II.203. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer*.

Fig. II.204. http://www.gettyimages.es/

Fig. II.205. http://www.gettyimages.es / Fotografía del autor. Potsdam, diciembre 2013.

Fig. II.206 - II.213. Archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer.*

Fig. II.214 - II.218. Fotografías de Randall Knox.

Fig. II.219. Fotografía del autor. Los Ángeles, agosto 2013.

PARTE III. EL DESENLACE

Fig. III.0. http://www.gettyimages.es/

Los créditos siguientes pertenecen a las imágenes incluidas en el apartado POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.

Fig. III.1. *American West Movie Theaters*. Bernard Plossu, See books.

Fig. III.2. Fotografía del autor. Los Ángeles, agosto 2013.

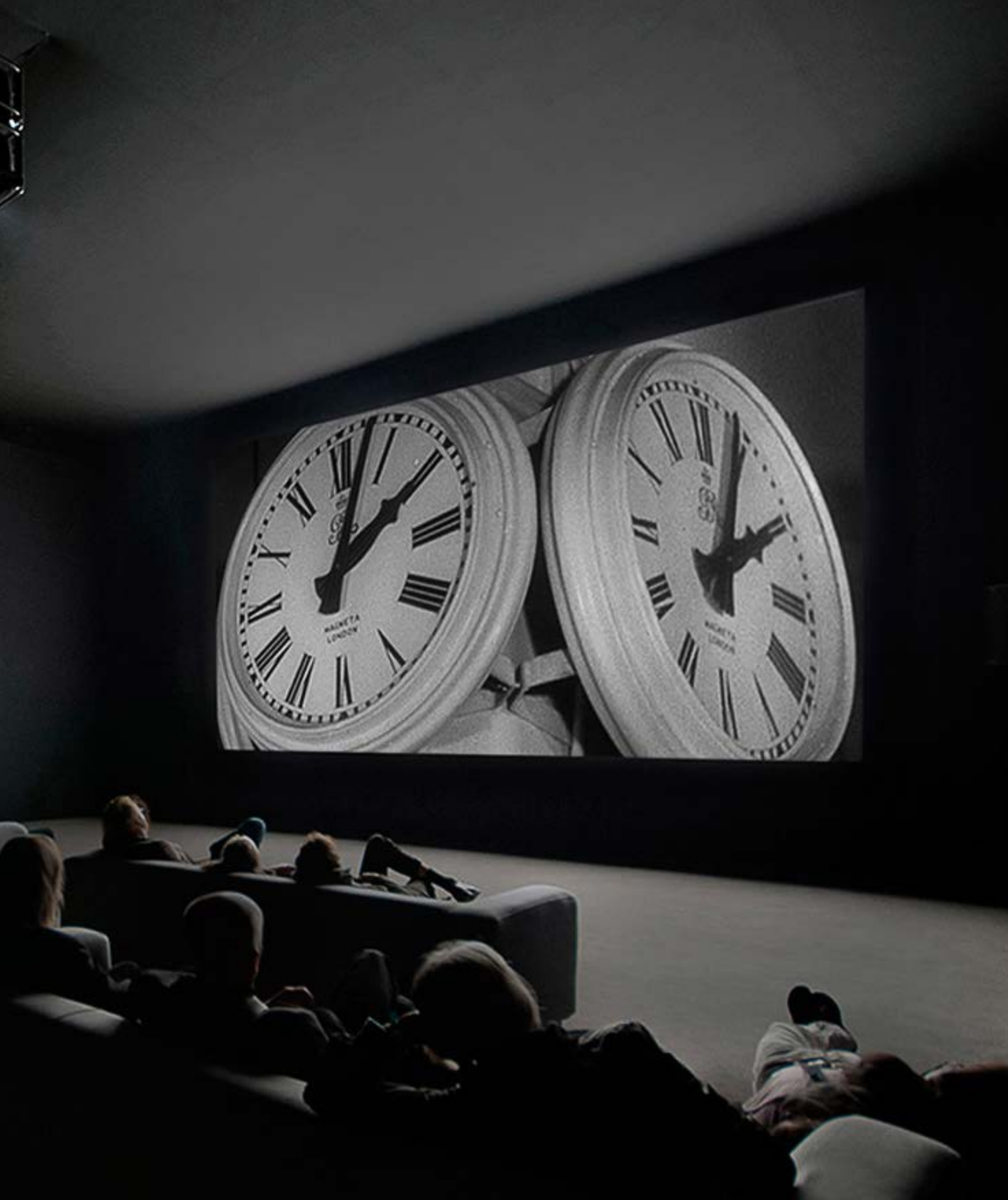
Fig. III.3. *Deutsche Kinemathek Bibliothek.* Archivo fotográfico.

Fig. III.4. Fotografía de Pablo Ibañez Sanjuan. Quarzazate, agosto 2011.

Todas las fotografías que figuran en el catálogo de los sets de *Metro-Goldwyn-Mayer* han sido facilitadas por el archivo fotográfico de los estudios cinematográficos *Disney*/*Metro-Goldwyn-Mayer* y la Universidad del Sur de California, concretamente en el Departamento de Colecciones especiales de la biblioteca conmemorativa *Edward L. Doheny*, ambas sedes ubicadas en Hollywood, Los Ángeles.

Imagen de salida: Fotograma de *The Clock* (Christian Marclay, 2010)

Valencia, septiembre 2014



RESUMEN

LA FRONTERA DILUIDA. Arquitecturas efimeras en el cine. De Europa a Hollywood

El cine aparece desde el preciso momento en que se confiere movimiento real a la imagen. Y no lo hace solo, sino acompañado de un arte ya consolidado como la arquitectura. Un encuentro reciente que ha permitido que ambas disciplinas vayan cogidas de la mano, nutriéndose la una a la otra.

Con la aparición de los primeros decorados tridimensionales, la arquitectura empieza a dominar el plano fílmico y permite la conquista del espacio cinematográfico; su construcción y su desplazamiento hacia la cámara, a la vez que aumentaba la sensación de profundidad y de realidad. Una realidad ficticia que se configura a través de este espacio cinematográfico y de una serie de elementos que lo constituyen tras ser estos filmados: el paisaje, la escenografía y la arquitectura. La proyección en la pantalla de este espacio, junto a cada uno de estos elementos, genera una realidad cinematográfica breve, fugaz, efímera, como lo son cada uno de sus elementos cuando se imprimen en la pantalla.

Son los adjetivos —breve, fugaz, efímera— con los que se tienden a definir a la *arquitectura* que se construye para el cine, los decorados arquitectónicos. No obstante, no siempre es así. Lo temporal puede estar asociado, en ocasiones, a la permanencia, a lo estable, a la transformación. Entre los primeros años de la década de los diez y los útimos años de la década de los cuarenta del siglo XX, en Europa se construyeron auténticos decorados arquitectónicos efímeros, tras terminar la filmación nunca más se volvieron a utilizar. Eran demasiado exclusivos, provocaban un gran efecto, bien por la fuerza visual que emanaban, bien porque fueron pasto de los movimientos artísticos del momento. En cambio, la industria norteamericana de Hollywood eran partidaria de volver a utilizar, tras el rodaje, los decorados que construían. Buscaban la durabilidad, no el efecto.

La frontera diluida, en primer lugar, estudia y valora cada uno de los elementos que configuran la realidad cinematográfica: espacio, paisaje, escenografía y arquitectura. Seguidamente, desarrolla el concepto efímero en un sentido más amplio, abarcarcando un significado más panorámico si cabe. Y lo hace con la identificación y estudio, en el marco histórico y geográfico establecido, de los decorados arquitectónicos del cine más relevantes que se construyeron bajo un marcado carácter efímero basado en el tiempo, y aquellos otros que, a pesar de construirse bajo esa idea inicial, permanecieron estables como si fueran auténticas *arquitecturas*.

RESUM

LA FRONTERA DILUIDA. *Arquitectures* efimeres en el cine. D' Europa a Hollywood

El cine apareix des de el precis moment en que se conferix moviment real a l'image. I no ho fa nomes, sino acompanyat d'un art ya consolidat com l'arquitectura. Un trobament recent que ha permes que abdos disciplines vagen agarrades de la ma, nutrint-se l'una a l'atra.

En l'aparicio dels primers decorats tridimensionales, l'arquitectura comença a dominar el pla fílmico i permet la conquista de l'espai cinematografic; la seua construccio i el seu desplaçament cap a la cambra, a la volta que aumentava la sensacio de profunditat i de realitat. Una realitat ficticia que se configura a través d'este espai cinematografic i d'una serie d'elements que ho constituixen despres de ser estos filmats: el païsage, l'escenografia i l'arquitectura. La proyeccio en la pantalla d'este espai, junt a cada un d'estos elements, genera una realitat cinematografica breu, fugaç, efimera, com ho son cada un dels seus elements quan s'imprimen en la pantalla.

Son els adjectius —breu, fugaç, efimera— en els que se tendixen a definir a l'arquitectura que se construix per al cine, els decorats arquitectonics. No obstant, no sempre es aixina. Lo temporal pot estar associat, en ocasions, a la permanencia, a lo estable, a la transformacio. Entre els primers anys de la decada dels deu i els ultims anys de la decada dels quaranta del segle XX, en Europa se construiren autentics decorats arquitectonics efimers; despres de terminar la filmación mai mes se tornaren a utilisar. Eren massa exclusius, provocaven un gran efecte, be per la força visual que emanaven, be perque foren pastura dels moviments artistics del moment. En canvi, l'industria nortamericana d'Hollywood eren partidaria de tornar a utilisar, despres de el rodage, els decorats que construien. Buscaven la durabilitat, no l'efecte.

La frontera diluida, en primer lloc, estudia i valora cada un dels elements que configuren la realitat cinematografica: espai, païsage, escenografia i arquitectura. Seguidament, desenrolla el concepte efimer en un sentit mes ample, comprenent un significat mes panoramic si cap. I ho fa en l'identificacio i estudi, en el marc historic i geografic establit, dels decorats arquitectonics del cine mes rellevants que se construiren baix un marcat caracter efimer basat en el temps, i aquells atres que, a pesar de construir-se baix eixa idea inicial, permanecieron estables com si foren autentiques *arquitectures*.

ABSTRACT

THE DILUTED BORDER. Ephemeral *architecture* in film. From Europe to Hollywood

The film appears from the very moment that real image motion is imparted. And it does alone, but accompanied by an already established art as architecture. A recent meeting has allowed two disciplines go hand in hand, feeding one another.

With the appearance of the first three-dimensional scenery, the architecture begins to dominate the film plane and allows the conquest of cinematic space; its construction and its displacement towards the camera, while increasing the sense of depth and reality. A fictional reality that is configured through this cinematic space and a number of elements that make up what these after being filmed: the landscape, the scenery and architecture. The projection on the screen of this space, with each of these items, generate a brief, fleeting, ephemeral film reality, as are each of its elements are printed on the screen.

Are -brief, fleeting, ephemeral adjectives that tend to define the architecture that is built for film, architectural decorations. However, it is not always so. The time may be associated, at times, to stay, to the stable, for processing. Among the first years of the decade of the last ten years of the forties of the twentieth century in Europe ephemeral architectural real sets were built; after finishing filming will never use again. They were too exclusive, a large effect caused either by the visual power emanating, either because they were destroyed by the artistic movements of the time. Instead, the American industry were favored Hollywood reused after the shooting, they were building the sets. They were looking for durability, not the effect.

The diluted border first, studies and evaluates each of the elements making up the film reality: space, landscape, scenery and architecture. Thereafter, develops the ephemeral concept in a broader sense, encompassing a panoramic meaning if possible. And what makes the identification and study, historical and geographical framework established, the architectural decorations of the most relevant films that were built under a strong ephemeral time-based, and those which, although built on this idea initial, were stable as being authentic *architectures.*

El cine aparece desde el preciso momento en que se confiere movimiento real a la imagen. Y no lo hace solo, sino acompañado de un arte ya consolidado como la arquitectura. Un encuentro reciente que ha permitido que ambas disciplinas vayan cogidas de la mano, nutriéndose la una a la otra.

Con la aparición de los primeros decorados tridimensionales, la arquitectura empieza a dominar el plano fílmico y permite la conquista del espacio cinematográfico; su construcción y su desplazamiento hacia la cámara, a la vez que aumentaba la sensación de profundidad y de realidad. Una realidad ficticia que se configura a través de este espacio cinematográfico y de una serie de elementos que lo constituyen tras ser estos filmados: el paisaje, la escenografía y la arquitectura. La proyección en la pantalla de este espacio, junto a cada uno de estos elementos, genera una realidad cinematográfica breve, fugaz, efímera, como lo son cada uno de sus elementos cuando se imprimen en la pantalla.

Son los adjetivos —breve, fugaz, efímera— con los que se tienden a definir a la *arquitectura* que se construye para el cine, los decorados arquitectónicos. No obstante, no siempre es así. Lo temporal puede estar asociado, en ocasiones, a la permanencia, a lo estable, a la transformación. Entre los primeros años de la década de los diez y los últimos años de la década de los cuarenta del siglo XX, en Europa se construyeron auténticos decorados arquitectónicos efímeros; tras terminar la filmación nunca más se volvieron a utilizar. Eran demasiado exclusivos, provocaban un gran efecto, bien por la fuerza visual que emanaban, bien porque fueron pasto de los movimientos artísticos del momento. En cambio, la industria norteamericana de Hollywood eran partidaria de volver a utilizar, tras el rodaje, los decorados que construían. Buscaban la durabilidad, no el efecto.

La frontera diluida, en primer lugar, estudia y valora cada uno de los elementos que configuran la realidad cinematográfica: espacio, paisaje, escenografía y arquitectura. Seguidamente, desarrolla el concepto efímero en un sentido más amplio, abarcando un significado más panorámico si cabe. Y lo hace con la identificación y estudio, en el marco histórico y geográfico establecido, de los decorados arquitectónicos del cine más relevantes que se construyeron bajo un marcado carácter efímero basado en el tiempo, y aquellos otros que, a pesar de construirse bajo esa idea inicial, permanecieron estables como si fueran auténticas *arquitecturas*.

En el cine los límites son siempre difusos, pueden ser asaltados en cualquier momento

Rainer Werner Fassbinder