

NUEVAS INTERPRETACIONES DEL ESPACIO A TRAVÉS DE LA SUPERGRÁFICA A MEDIADOS DE LOS AÑOS 60. ESPACIOS FÍLMICOS VS. ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

NEW INTERPRETATIONS OF SPACE THROUGH SUPERGRAPHICS IN THE MID-SIXTIES. FILMIC SPACES VS. ARCHITECTURAL SPACES

Ignacio Grávalos Lacambra

doi: 10.4995/ega.2022.16125

A mediados de los años sesenta se produjo un cuestionamiento del espacio del movimiento moderno. Tanto desde posiciones contraculturales como desde el pop se ensayaron intervenciones tendientes a desmaterializar sus límites. La supergráfica se convirtió en una estrategia con la que poder escenificar todas estas transformaciones.

La filmografía de esos años recoge numerosos ejemplos que permitieron experimentar nuevas espacialidades a través de los tratamientos gráficos de las superficies arquitectónicas. Estas propuestas alimentaron el imaginario arquitectónico de una generación que introdujo alteraciones sustanciales en el espacio moderno. La comprensión de las producciones de lo real y lo ficticio, indistintamente, venían

a integrar los modos de pensar el espacio, componiendo una tercera dimensión que no pertenecía exclusivamente ni a lo real ni a la ficción, sino al imaginario social. La construcción de la realidad, por tanto, estuvo influida y determinada en gran medida por las nuevas espacialidades cinematográficas.

PALABRAS CLAVE: SUPERGRÁFICA, CINE Y ARQUITECTURA, POP, OP ART, ESPACIO

The mid-sixties saw the Modern Movement space being questioned. Attempts that tended to dematerialise the limits of space were carried out from both countercultural and pop perspectives. Supergraphics became a strategy with which to stage all these transformations. Filmography from these years

presents many examples of the new spatialities that arose through the graphic treatment of architectural surfaces. These proposals fuelled the architectural imaginary of a generation that introduced substantial modifications to modern space. The equal understanding of productions from the real and fictional spheres came to integrate different ways of thinking about space, adding a third dimension that did not seem to belong exclusively to either the real or the fictional spheres, but rather to the social imaginary. The construction of reality, therefore, was largely influenced and determined by new cinematographic spatialities.

KEYWORDS: SUPERGRAPHICS, FILM AND ARCHITECTURE, POP, OP ART, SPACE



La crisis de la espacialidad moderna

El modo de interpretar el espacio ha estado muy influido por la sensibilidad inherente a cada generación. A mediados de los años sesenta se produjo un cuestionamiento del legado del movimiento moderno. En este contexto crítico, la concepción espacial adquirió un protagonismo relevante, convirtiéndose en uno de los temas ineludibles del pensamiento filosófico y cultural (Busbea 2007). Tanto desde las visiones del pop como desde aproximaciones contraculturales, los límites del espacio fueron desprendiéndose de su carácter aséptico para ir recuperando una tactilidad perdida desde los inicios del siglo xx. A pesar de que la arquitectura moderna no fue siempre blanca, en el imaginario tecno-utópico así fue considerada, atribuyéndole connotaciones ideológicas vinculadas al cientificismo, la homogeneidad, la pureza o el higienismo 1 (Hispano 2007). En la producción cultural el arquetipo del muro blanco se fue transformando paulatinamente al compás de la creciente desconfianza que estas asociaciones generaban en la generación *baby boom*.

Desde una posición premeditadamente antagónica, los espacios de la contracultura suponían una estetización del desapego de lo moderno a través de una interpretación hipertexturizada del muro. Tal y como analizaba Susan Sontag en *Notas sobre el camp*, se reivindicaba una estética de la superficialidad que, al contrario de lo que sucedía en la modernidad, ‘encarna una victoria del estilo sobre el contenido, de la estética sobre la moralidad, de la ironía sobre la tragedia’ (Sontag 1996, p.270). Del mismo

modo, y desde una perspectiva pop alentada por autores como Robert Venturi, Denise Scott Brown o Charles Moore, el muro fue objeto de descomposición a partir de intervenciones gráficas. Frente a los espacios puros y limpios del movimiento moderno se proponía su desintegración, con numerosos elementos que ofrecían una continua estimulación sensorial. La disolución de la concepción cartesiana del espacio, en este sentido, pasó a ser considerada como una metáfora de la disolución del movimiento moderno.

La sensualización hipergráfica del espacio

A través de una prolífica producción ensayística, Sontag profundizó en una nueva revalorización de la superficie. ‘La materia, el tema, está en el exterior (...)’ (Sontag 1996, p.43), afirmaba la autora, considerando la apariencia como el elemento desencadenante de la experiencia espontánea y, alejándose de ese modo de lecturas interpretativas heredadas de la generación anterior. La autora incidía en la preminencia de la textura, la superficie sensual y el estilo sobre el contenido. Su ensayo *Contra la interpretación* (1996), publicado en 1966, tuvo una gran influencia en la incipiente generación *baby boom* 2, construyendo un imaginario de la tactilidad que exigía una mayor atención hacia los aspectos sensitivos, privilegiando la independencia de la mirada subjetiva y la experiencia perceptiva frente a la objetivación positivista.

En este contexto, interesa aquí desarrollar los experimentos espaciales que se realizaron a través de la supergráfica, en los que la super-

The modern spatiality crisis

The way in which space is interpreted has been considerably influenced by the inherent sensitivity of each generation. The mid-sixties saw the Modern Movement legacy being questioned. In this critical context, the understanding of space acquired an important role, becoming one of the main centre points for philosophical and cultural thought (Busbea, 2007). From both the Pop and countercultural perspectives, the limits of space lost their aseptic character and recovered a tactility that had been lost since the beginning of the 20th century. Despite modern architecture not always having been white, in the technoutopian imaginary it was considered as such, with ideological connotations linked to scientism, homogeneity, purity and hygienism 1 being attributed to it (Hispano, 2007). In cultural productions, the archetype of white walls was gradually transformed, in line with the growing distrust that these associations generated for the baby boom generation.

From a purposefully antagonistic position, the counterculture spaces saw an aestheticisation of the detachment from the modern sphere through a hypertextured interpretation of walls. As analysed by Susan Sontag in ‘Notes on “Camp”’, the aesthetics of superficiality were reclaimed which, contrary to what happened in modernity, ‘incarnates a victory of ‘style’ over ‘content,’ ‘aesthetics’ over ‘morality,’ of irony over tragedy’ (Sontag, 1996, p.270). In the same way, and from a pop perspective, promoted by authors such as Robert Venturi, Denise Scott Brown and Charles Moore, walls were decomposed through graphic interventions. As a response to the pure, clean spaces of the Modern Movement, the disintegration of walls was proposed, which included numerous elements offering continuous sensory stimulation. The dissolution of the Cartesian conception of space, in this sense, came to be seen as a metaphor for the dissolution of the Modern Movement.

The hypergraphic sensualising of space

In a prolific collection of essays, Sontag developed a new reassessment of surfaces. The author wrote, ‘The matter, the subject, is on the outside (...)’ (Sontag, 1996, p.43), considering appearance to be the root for spontaneous experience and thus distancing herself from



the interpretative readings inherited from the previous generation. Sontag emphasised the pre-eminence of texture, sensuous surfaces and style over content. Her essay 'Against interpretation and other essays' (1996) had a great influence on the emerging baby boom 2 generation and constructed a tactile imaginary that demanded greater attention be paid to sensory aspects. This imaginary privileged the independence of the subjective gaze and the perceptual experience over positivist objectification.

With this serving as a context, it is worth looking further into the spatial experiments that were carried out using supergraphics, in which surfaces stopped being understood as the final delimiting layer of the space, and were rather considered as a support for visual proposals that expressed a desire for depth. 'Supergraphics', a term coined by the art critic Ray C. Smith (1967a), was a widely-used resource by both architects and artists throughout the seventies who fed back into each other. Smith emphasised the experimental character of space as opposed to the merely decorative understanding of it. A debate was generated about the validity of this strategy as an integral instrument from the architectural discipline. A series of signs, signals, graphics, letters and numbers or anagrams became the defining qualities of space. Smith classified this type of approach as something he called 'Supermannerism' (1967b), which was inspired by Camp, Pop and Op Art. These approaches started from very different cultural positions, however, they did converge and intertwine on numerous occasions. Camp came from a countercultural background and was influenced by hippie imagery, while Pop, in its diametrically opposite position, saw a fascination with consumerist objects. Op Art interpreted kinetic-visual spaces from a Gestalt world perspective. Supergraphics were first developed using the codes of Pop, with one of the first foundational milestones being the renovation of the Grand's Restaurant by R. Venturi and W. Short. In the renovation, typography was used as a project idea to explore new possibilities, providing the space with ornamentation, scale and unity. Venturi explained the use of this strategy in the following way:

In popular architecture, ornamentation is often no more than a simplified version of the ornamentation of cult art, translated by means of painted forms on flat surfaces or silhouettes into two-dimensional systems. (...) Nowadays,

1. Fotograma de *El planeta de las mujeres invasoras* (1966) vs *Office of Moore Turnbull* (Moore, 1965)

ficie dejó de entenderse como capa delimitadora final del espacio, para pasar a concebirse como soporte de propuestas visuales que manifestaban una voluntad de profundidad. La "supergráfica", término acuñado por el crítico de arte Ray C. Smith (1967a), fue un recurso ampliamente utilizado tanto por arquitectos como por artistas a lo largo de los años sesenta que se iban retroalimentando mutuamente. El autor incidía en el carácter experimental del espacio frente a una concepción meramente decorativa. Se estableció un debate sobre la validez de esta estrategia como instrumento integrante de la disciplina arquitectónica. Una serie de signos, señales, grafismos, letras y números o anagramas pasaron a protagonizar las cualidades definitorias del espacio. El mismo Smith clasificó este tipo de planteamientos bajo lo que denominó un "Supermanierismo" (1967b), inspirado en el Camp, el Pop y el *Op Art*. Dichas aproximaciones partían desde posiciones culturales muy diversas si bien confluyeron y se entrecruzaron en numerosas ocasiones. El *camp* disponía de una ascendencia contracultural, imbuido de una imaginería hippie; el pop, en sus antípodas, contenía una fascinación por los objetos de consumo mientras que el *Op Art* interpretaba espacios cinético-visuales provenientes del mundo gestáltico.

La supergráfica fue desarrollada inicialmente bajo los códigos del pop, teniendo uno de los primeros hitos fundacionales en la reforma del *Grand's Restaurant* realizada por R. Venturi y W. Short. En ella, la tipografía se utilizaba como idea de proyecto explorando nuevas posibilidades, otorgando al espacio ornamento, escala y unidad. Ven-

1. Still from 'Planet of the Female Invaders' (1966) vs. office space by Moore Turnbull (Moore, 1965)

turi, argumentaría su utilización estratégica en los siguientes términos:

En la arquitectura popular el ornamento no es, a menudo, sino una versión simplificada de la ornamentación del arte culto, trasladada mediante formas pintadas sobre superficies planas o siluetas a sistemas bidimensionales. (...) En nuestros días, estos simplificados, repetitivos y pictóricos modos de ornamentación quedan justificados, en primer lugar, por razones de economía y estandarización industrial y, segundo, por la falta de artesanos (Sanmartín 1986, p.129).

Pero es en la segunda década de los sesenta cuando se perpetúa como un *modus operandi* espacial en muchas de las intervenciones interiores, afianzado en el imaginario arquitectónico por las numerosas publicaciones en revistas especializadas como *Progressive Architecture*, *Casabella*, *Domus* o, a nivel popular, en publicaciones como *Life*. Su utilización provocó la aparición de una serie de espacios plásticos que a partir de la reconfiguración de las propiedades cromáticas provocaban confusión, desequilibrio y vértigo. La supergráfica desarrollaba recursos destinados a descomponer el espacio, a provocar una alteración de las propiedades ópticas a través del cambio de escala, la distorsión y el camuflaje 3.

La capacidad semántica de estos elementos desprestigiados por la ortodoxia del Movimiento Moderno surgió entonces con una jerarquía indiscutible, legitimada por la omnipresente iconografía de la cultura popular. Respondían a una voluntad generacional de fundir las fronteras entre las artes plásticas y la arquitectura. Así lo atestigua el manifiesto de estudiantes de arquitectura de Viena realizado en 1965 en el que se señalan tendencias que prefigurarían el futuro como 'el en-



1

sanchamiento de las facultades de la percepción: los cinco sentidos (...) o la anulación de fronteras entre artes plásticas y arquitectura' (Ragon 1970, p.131).

Supergráfica y *Op Art*. Experiencias fílmicas

Desde una lógica posmoderna, que empieza a fraguarse a finales de los años sesenta, existió la voluntad por dar voz a los relatos menores. En el contexto cinematográfico, y dando por descontado la existencia de películas que han constituido paradigmas imprescindibles en la producción fílmica (*Blow-up*, *Fahrenheit 451*, *Playtime*, *Barbarella* o *2001: una odisea del espacio*, entre otras), se considera necesario incorporar el estudio de producciones alternativas que orbitaron en torno a los casos canónicos. La toma en consideración de estos “relatos menores” resulta fundamental para la elaboración de un imaginario formado por un *collage* cinematográfico. Las películas aquí seleccionadas, por tanto, constituyen algunos ejemplos dentro de una multitud de fragmentos visuales que conjuntamente conformaron un amplio espectro cultural. Su elección viene determinada por las primeras apariciones de elementos de supergráfica con ambiciones espaciales.

A partir de 1965 la filmografía registra una dialéctica muy acusada entre la desconfianza ecodistópica y el optimismo tecnoutópico (Grávalos, 2020), relacionada directamente con la sociedad de consumo. Frente a la imaginería del desastre (Sontag 1996, p. 274-295), que perfilaba el futuro como ruina y destrucción, el pop escenificaba una fascinación por el progreso que se trasladó a la representación del espacio. La texturización de las superficies empezaba a determinar una espacialidad muy voluntariamente alejada de los muros blancos, abstractos y asépticos asociados a la utopía moderna. La producción fílmica y la arquitectónica se retroalimentaron mutuamente (Santos, 2017), conformando un imaginario de la supergráfica procedente tanto de la realidad como de la ficción.

Una de las primeras producciones cinematográficas en las que se puso en valor la potencialidad supergráfica fue *El planeta de las mujeres invasoras* (Crevenna, 1966), película de serie B que muestra un espacio que adopta composiciones gráficas similares a las realizadas por Dough Michels y Charles Moore a partir de 1965 (Fig. 1). El planteamiento escenográfico contiene una vocación futurista referida aquí a una civilización extraterres-

these simplified, repetitive and pictorial modes of ornamentation are justified, firstly, by reasons of economy and industrial standardisation and, secondly, by a lack of craftsmen (Sanmartín, 1986, p. 129).

However, in the second half of the sixties, supergraphics were perpetuated as a spatial *modus operandi* in many interior interventions and was established in the architectural imaginary by numerous publications in specialised magazines such as 'Progressive Architecture', 'Casabella', 'Domus' and, on a popular level, in publications such as 'Life'. The use of supergraphics brought about the emergence of a series of plastic spaces which, through the reconfiguration of the chromatic properties, caused confusion, imbalance and vertigo. It developed resources that were aimed at decomposing space, altering optical properties through a change of scale, distortion and camouflage ³.

The semantic ability of these elements, which were disparaged by the orthodox Modern Movement, then appeared with an unquestionable hierarchy that was legitimised by the omnipresent iconography of popular culture. These elements responded to a generational willingness to merge borders between the plastic arts and architecture. This was attested to in the manifesto by architecture students in Vienna in 1965, in which they noted trends that would prefigure the future like 'the expansion of perception capacities; the five senses (...) or the elimination of the borders between plastic arts and architecture' (Ragon, 1970, p. 131).

Supergraphics and *Op Art*. Filmic experiences

From this post-modern logic, which began to be forged at the end of the seventies, there was a willingness to give a voice to lesser-told stories.



2

In the cinematographic context, and accepting the existence of particular films that constituted essential paradigms for film production ('Blow-up', 'Fahrenheit 451', 'Playtime', 'Barbarella' and '2001: A Space Odyssey', among others), it is considered necessary to incorporate the study of alternative productions that orbited around the canonical cases. Considering these films as 'lesser-told stories' is essential for the development of an imaginary that consists of a cinematographic collage. The films selected here, therefore, constitute some examples within a multitude of visual fragments that jointly conformed to make a broad cultural spectrum. Their selection is motivated by them being the films with the first appearances of supergraphic elements with spatial ambitions. From 1965, filmography registered a particularly pronounced dialectic between eco-dystopian distrust and techno-utopian optimism (Grávalos, 2020), which was directly related to consumer society. In opposition to the 'imagination of disaster' (Sontag, 1996, p. 274-295), which outlined the future as ruin and destruction, Pop depicted a fascination with progress that was transferred to the representation of space. The texturisation of surfaces started to determine a spatiality that was very voluntarily distanced from the white, abstract and aseptic walls that were associated with modern utopia. Filmic and architectural production mutually fed back into each other (Santos, 2017), creating an imaginary of supergraphics from both the real and fictional perspective.

One of the first cinematographic productions in which the potentiality of supergraphics was presented was 'Planet of the Female Invaders' (Crevenna, 1966), which was a B-movie showing a space that adopted graphic compositions similar to those made by Dough Michels and Charles Moore from 1965 onwards (Fig. 1). The scenographic approach contains a futuristic vocation referring in this case to

tre. No se pueden obviar las recurrentes asociaciones de este tipo de propuestas a una concepción científica y tecnológica de la sociedad, en esos años muy ligados en el imaginario fílmico a los conceptos de destrucción, fracaso y maldad. La película, rodada en blanco y negro, limita las enormes posibilidades de su exuberancia gráfica, pero consigue aun así modificar completamente la percepción de los espacios interiores, repletos de elementos pictóricos que lo expanden ilimitadamente. Los espacios se muestran como un texto constantemente significado y puntuado por señales, signos o símbolos, que subrayaban su sentido narrativo.

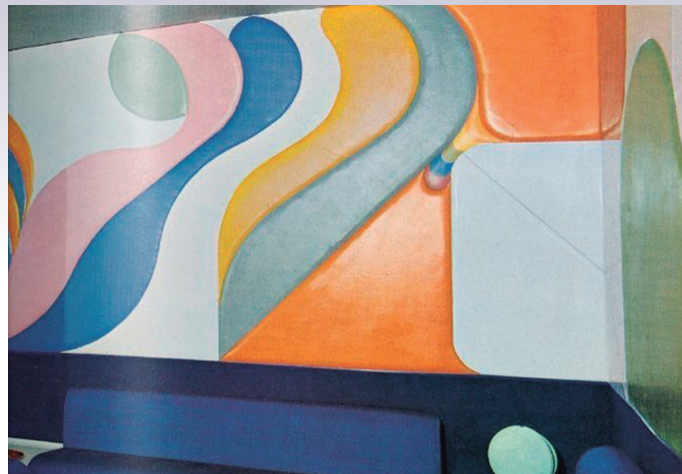
Por un lado, la supergráfica procuraba un acercamiento entre la realidad artística y la arquitectónica y, de ese modo, su incorporación a la vida cotidiana, intento que habían formulado inicialmente las vanguardias de inicio de siglo pero que se había ido desvaneciendo a lo largo de su transcurso (Huysen 2002). Por otra parte, se asistía a una transformación comunicativa del espacio, defendida en ese periodo tanto por Scott Brown como por Venturi a través de su producción ensayística. La incorporación del lenguaje popular al repertorio de la disciplina artística legitimaba la aparición de elementos gráficos que ampliaban los atributos canó-

nicos del espacio. La arquitectura, contendrá así una capa última que será interpretada como un simple maquillaje por parte de los arquitectos ortodoxos de la modernidad o como un estilo integral, en su sentido más profundo, desde una sensibilidad sontagniana.

En el mismo año en que se estrena *El planeta de las mujeres invasoras*, el estudio MLTW (Moore, Lyndon, Turnbull y Whitaker) realiza la Bathhouse en Sea Ranch (Fig. 2), intervención en la que los gráficos de la diseñadora Barbara Stauffacher ⁴ alteraban la percepción espacial dotándola de un efecto emocional. Esta última, en el contexto californiano, introdujo el rigor geométrico y gráfico de su formación suiza frente a la explosividad de la imagería contracultural (Shaughnessy 2010). Moore, que incorporaba la pintura como un mecanismo narrativo del espacio, argumentaba que:

El propósito del supergrafismo era atacar la realidad. Los supergráficos de los sesenta, con sus brillantes colores, reflejaban el estado de ánimo de la época. Estaban destinados a cambiar la impresión producida por un edificio o una pared, o cualquier otra cosa sobre la que se los pintara (Juanes, p.195).

Los tratamientos pictóricos adoptados por Moore durante esos años, tanto en las diversas intervenciones domésticas como en las del Condominio de Sea Ranch, mani-



3

2. Fotograma de *El planeta de las mujeres invasoras* (1966) vs *Bathhouse en Sea Ranch* (MLTW, 1966)

3. Fotograma de *El planeta de las mujeres invasoras* (1966) vs *Puzzle Disco en Roma* (Takahashi, Agrelli, Cronna, 1965)

2. Still from 'Planet of the Female Invaders' (1966) vs. 'Bathhouse for Sea Ranch Condominium' (MLTW, 1966)
3. Still from 'Planet of the Female Invaders' (1966) vs. 'Puzzle Disco' in Rome (Takahashi, Agrelli, Cronna, 1965)

fiestan una gran influencia de Jean Labatut, quien lo introdujo en las propiedades cinéticas de los signos y la legibilidad del espacio a través de secuencias. El propio Labatut hizo numerosas referencias al término *camoufleur* (Otero-Pailós 2010, p.125), que en un contexto militar se refería a aquellos individuos que tenían por misión desmaterializar la forma arquitectónica mediante tratamientos pictóricos para así mimetizarla en el paisaje. La supergráfica va a permitir subvertir cuestiones perceptivas a través de esas mismas estrategias de cambio de escala y de distorsión de los límites.

Los espacios presentes en *El planeta de las mujeres...*, serán prácticamente replicados seis años más tarde en los interiores de la discoteca Puzzle de Roma, realizados por Shu Takahashi, Giovanni Agrelli y Mario Cronna (Fig. 3), trasladando la atmósfera interior, al igual que sucedía en la película, a otras dimensiones sensoriales. No en vano fueron

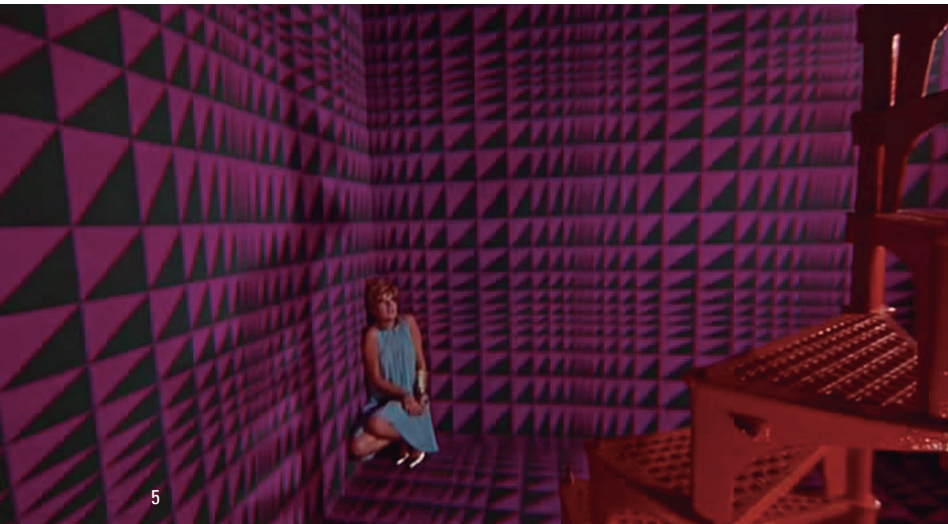
los locales musicales los que sirvieron de banco de pruebas a lo largo de los años sesenta y setenta para experimentar diversas sensaciones en un continuum psicodélico de sonido y color como elementos estructuradores de un tribalismo electrónico tendente a ampliar las relaciones del espectador con el espacio.

Al igual que la supergráfica, el *op art* adquirió dimensiones extraordinarias a través de grandes lienzos que, inspirados en las obras de Victor Vasarely y Bridget Riley, protagonizaban espacios insólitos. En 1965 se estrenó *La décima víctima* (*La decima vittima*. Petri, 1965) (Fig. 4), película en que las escenografías derivadas del *op art*, y de nuevo en un contexto futurista, se conciben con una vocación explícitamente arquitectónica. Los espacios interiores de *La décima víctima*, como también sucedía en *Modesty Blaise* (Losey, 1966) (Fig. 5) o *Who are you, Polly Maggoo?* (Klein, 1966) (Fig. 6) contenían patrones geométricos derivados del *op art* que invadían la totalidad de los muros y pavimentos aportando una condición cinética al espacio. Dada su inestabilidad extrema, la realidad sólo los experimentará muy puntualmente y a través de instalaciones efímeras, como en el caso del Pabellón de México realizado por Ramírez Vázquez, Eduardo Terrazas y Lance Wyman para los Juegos Olímpicos de Mé-

an extra-terrestrial civilisation. We cannot ignore the recurring associations of this type of proposal with a scientific and technological understanding of society, which in these years were closely linked in the filmic imaginary to the concepts of destruction, failure and evil. The film, which was shot in black and white, restricts the enormous possibilities of its graphic exuberance, but still manages to completely modify the perception of interior spaces, which are full of pictorial elements that expand them limitlessly. The spaces are shown as a text that is constantly marked and punctuated by signs, signals, or symbols that highlight the narrative meaning.

On the one hand, supergraphics looked to bring together artistic and architectural realities and, therefore, their incorporation into everyday life. This attempt was originally proposed by the avant-gardes at the beginning of the century but faded over the course of the century (Huyssen, 2002). On the other hand, a communicative transformation of space was also being witnessed. This was a transformation that was advocated for by both Scott Brown and Venturi in their essays. The incorporation of popular language into the repertoire of the artistic discipline legitimised the emergence of graphic elements that widened the canonical attributes of space. Architecture, therefore, contained a final layer that was interpreted as a simple make-up by the architects of modernity or as an integral style, in its deepest sense, from a Sontag perspective.

In the same year that 'Planet of the Female Invaders' was released, the MLTW studio (Moore, Lyndon, Turnbull and Whitaker) created 'Bathhouse for Sea Ranch Condominium' (Fig. 2), which was an intervention in which graphics by the designer Barbara Stauffacher ⁴ altered spatial perception, giving it an emotional effect. This latter work, developed in a Californian context, contrasted the geometric and graphic





4. Fotograma de *La décima víctima* (1965) vs Pabellón de México (Ramírez, 1968)

5. Fotogramas de *Modesty Blaise* (1966) vs Scuola a Prato (Meozzi, 1975)

6. Fotogramas de *Who are you, Polly Maggoo* (1966) vs Siemens Casino (Hollein, 1972)

4. Still from 'The 10th Victim' (1965) vs. the Mexican Pavilion (Ramírez, 1968)

5. Stills from 'Modesty Blaise' (1966) vs. Scuola a Prato (Meozzi, 1975)

6. Stills from 'Who are you, Polly Maggoo?' (1966) vs. Siemens Casino (Hollein, 1972)

xico de 1968, o en intervenciones experimentales producidas principalmente por la arquitectura radical italiana y austriaca.

Modesty Blaise, que expande este planteamiento hacia el espacio exterior (Fig. 7), presenta una puesta en escena más ambiciosa, anulando la delimitación de los planos y proporcionando un carácter unitario, etéreo, envolvente y adimensional. No se trataba de una estetización del muro sino de la incorporación de una nueva espacialidad y que tenía en el vértigo y la desmaterialización unas de sus intenciones primeras. En un recorrido tendente a combatir la comprensión de la realidad, la década de los sesenta produjo innumerables espacios ilusorios y ficticios. Recordemos que en la década de los sesenta, tal y como habían argumentado autores de referencia como Theodore Roszak o Timothy Leary, el concepto de la experiencia se había expandido y ampliado a través de los territorios psicodélicos, poniendo en crisis la interpretación de lo real. Como bien afirma en ese mismo sentido Giulio Carlo Argan, el fin último no trataba de desorientar sino de abolir la distinción entre sensaciones 'reales' e 'ilusorias', '*permitiendo así a la conciencia utilizar con igualdad de valor todas las informaciones visuales*' (Argan 1984, 663).

La superficie dejó de ser entendida como límite en su sentido más coercitivo y muchos de los esfuerzos arquitectónicos se centraron en anular su condición claustrofóbica en un contexto generacional que ansiaba liberarse de límites impuestos. Más allá de los intentos de la supergráfica de anular la comprensión cartesiana del espacio, se ensayó la conversión de los recursos

pictóricos en volúmenes reales que proporcionaran una profundidad ilusoria. *La prisionera* (*La prissonnière*. Clouzot, 1968)(Fig. 8) exhibe un espacio repleto de obras dinámicas, incidiendo en las posibilidades de la nueva sensibilidad óptica. Estas van a sufrir una transformación, pasando de considerarse obras aisladas expuestas a ser concebidas como obras constitutivas del espacio arquitectónico.

Esta desestructuración espacial se radicalizará años más tarde en *El hombre de la pistola de oro* (*The Man with the Golden Gun*. Hamilton, 1974)(Fig. 9), película en la que los muros de la vivienda del villano, espacio de la maldad y laboratorio de la modernidad por excelencia en la filmografía, se mostraban descompuestos en geometrías autónomas y a través de su materialidad pictórica y reflectante, proporcionaba espacios indefinidos, magnéticos y ambiguos. El espacio en este caso adquiriría una condición fragmentada en el que la pérdida de referencias cartesianas y los constantes cambios de escala impedían la legibilidad de los elementos simbólicos. El tratamiento superficial transitaba del pop hacia lo psicodélico produciendo efectos alucinógenos tanto por la iluminación como por la distorsión de patrones geométricos.

El espacio propuesto, suponía una radicalización de la supergráfica en la que los propios signos gráficos asumían una jerarquía compositiva desligada del muro. La utilización de líneas generadoras de profundidad o de grandes masas de color para desvirtuar la definición espacial serán constantes en las escenografías cinematográfica de aquellos años, apareciendo en todo tipo de géneros y caracterizando especialmente aquellas produccio-

rigour of Stauffacher's Swiss training against the explosiveness of countercultural imagery (Shaughnessy, 2010). Moore, who incorporated painting as a narrative mechanism for space, stated that:

The purpose of supergraphics was to attack reality. Supergraphics from the sixties, with their radiant colours, reflected the mood of the era. They were destined to change the impression produced by a building or a wall, or whatever else they were painted on (Juanes, p. 195).

The pictorial treatments adopted by Moore during these years, in both the diverse domestic interventions and those interventions at the Sea Ranch condominium, demonstrate a strong influence of Jean Labatut, who introduced him to the kinetic properties of signs and the legibility of space through sequences. Labatut himself made many references to the term 'camoufleur' (Otero-Pailós, 2010, p.125), which in a military context referred to those individuals whose mission it was to dematerialise the architectural form through pictorial treatments in order to mimic it in the landscape. Supergraphics made it possible to subvert perceptual matters through these same strategies of changing scale and distorting limits.

The spaces in 'Planet of the Female Invaders' were practically replicated six years later in the interiors of the 'Puzzle' nightclub in Rome, which was developed by Shu Takahashi, Giovanni Agrelli and Mario Coronna (Fig. 3), who recreated the interior atmosphere, just as it had appeared in the film, in other sensorial dimensions. It is not coincidental that it was music venues that served as the testing grounds in the sixties and seventies for experiments that played with different sensations, using a psychedelic continuum of sound and colour and structuring elements from electronic tribalism in a way that would often broaden the spectator's relationship with space.

Just as with supergraphics, Op Art attained extraordinary dimensions through large canvases which, inspired by the works of Victor Vasarely and Bridget Riley, were the protagonists of unusual spaces. In 1965, 'The 10th Victim' was released ('La decima vittima') (Petri, 1965) (Fig. 4), which was a film in which the scenographies resulting from Op Art, and again in a futuristic context, were developed with an explicitly architectural drive. The interior spaces in 'The 10th Victim', just as it



7. Fotograma de *Modesty Blaise* (1966) vs Estadio Universitario (Wyman, 1968)

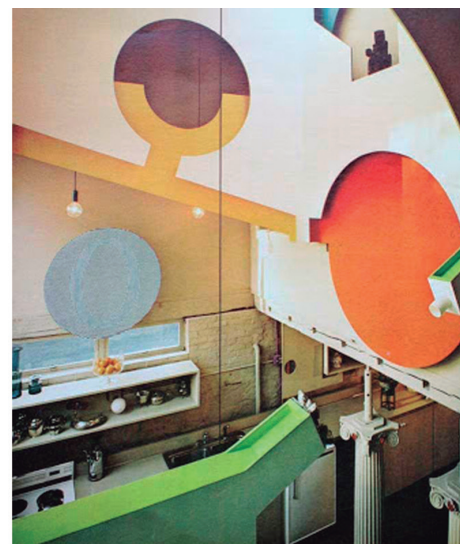
8. Fotograma de *La prisionera* (1968) vs New Heaven House (1966)

7. Still from 'Modesty Blaise' (1966) vs. University Stadium (Wyman, 1968)

8. Still from 'Woman in Chains' (1968) vs. New Haven house (1966)



7



8

happened in 'Modesty Blaise' (Losey, 1966) (Fig. 5) and 'Who are you, Polly Maggo?' (Klein, 1966) (Fig. 6) contained geometric patterns from Op Art that covered the entirety of the walls and floors, bringing a kinetic condition to the space. Given their extreme instability, reality has only experienced these patterns very occasionally and through ephemeral installations, as in the case of the Mexican Pavilion created by Ramírez Vázquez, Eduardo Terrazas and Lance Wyman for the 1968 Olympic Games in Mexico, and in experimental interventions produced mainly by radical Italian and Austrian architecture.

Modesty Blaise, which expands on this approach toward exterior space (Fig. 7), presents a more ambitious mise-en-scène by

nes de bajo presupuesto como *Miss Muerte* (Franco, 1966) o la extravagante *Mr. Freedom* (Klein, 1969) (Fig. 10), que establecía no pocas relaciones con la intervención del *Hallway whit reverse perspective strip* de William Grover.

Como se ha comentado anteriormente, la destrucción de los límites espaciales se produjo desde posiciones artísticas e ideológicas bien distintas. Paralelamente al imaginario pop, la contracultura desarrollaba un estilo propio. La sensibilidad *hippie* introdujo un repertorio muy influenciado por las

morfologías recreadas por las diferentes sustancias psicotrópicas. La visualidad de las propuestas cada vez se alejaba más del mundo matérico y se introducía paulatinamente en el universo de las sensaciones, intenciones en las que el pop, el *op art* y la imaginaria contracultural interseccionaban reiteradamente. La rigidez cartesiana se convertía en una suerte de espacio líquido, como sucede en *Plan diabólico* (*Seconds*. Frankenheimer, 1966) (Fig. 11) en la que la que la realidad acusa una enorme inestabilidad. Bajo esa perspectiva, se privilegiaba la



9. Fotograma de *El hombre de la pistola de oro* (1974) vs Albergo in Padova (Campioni, De Para, Semerano, 1972)

9. Still from 'The Man with the Golden Gun' (1974) vs. Albergo in Padova (Campioni, De Para, Semerano, 1972)

concepción del espacio como onda o flujo, como un *continuum* en el que la realidad sólo era una versión reducida de otra realidad más amplia y compleja.

Conclusiones

Los años sesenta escenificaron una nueva materialidad tendente a cuestionar la visualidad establecida por el racionalismo. Muchas transformaciones se sucedieron velozmente desde diversos ámbitos culturales, de la contracultura al pop, distanciándose abiertamente del movimiento moderno, que en esos años empezaba a dar signos de agotamiento (Montaner 1999). La visualidad cinematográfica se mostró muy permeable a estas experiencias que daban acceso a nuevos espacios, constituyendo un modo alternativo y efímero de pensar las nuevas posibilidades arquitectónicas y contribuyendo así a la formación de un nuevo modelo cultural.

La comprensión de las producciones de lo real y lo ficticio, en ocasiones categorías indiscernibles, venían a integrar los modos de interpretar el espacio. No se trataba de una secuencia unidireccional arte-cine-realidad, sino de un pensamiento simbiótico en el que la realidad y la ficción se retroalimentaban mutuamente. La construcción de la realidad, por tanto, se mostraba en constante revisión, inspirada, influida y determinada en gran medida por las nuevas espacialidades cinematográficas que no hacían sino anticipar los espacios de la posmodernidad. ■

Notas

1 / Hispano (2007) señala cuatro películas que hicieron adulto el género de la ciencia ficción a través del simbolismo del "cubo blanco": *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968), *THX1138* (Lucas, 1971), *La amenaza de Andrómeda* (Wise, 1971) y *El dormilón* (Allen, 1973).

2 / Sontag, por entonces, ya se había infiltrado en un amplio espectro del imaginario cultural no solo a través de sus artículos aparecidos en *Partisan Review* o del *New York Review of Books* sino también por sus colaboraciones en revistas

eliminating the delimitation of the planes and providing a unitary, ethereal, enveloping and dimensionless character. This was not a case of the aestheticisation of walls but rather an incorporation of a new spatiality, of which one of its first intentions was vertigo and dematerialisation. In an effort to combat the understanding of reality, the sixties produced countless illusory and fictitious spaces. It is worth remembering that in the sixties, just as reference authors such as Theodore Roszak and Timothy Leary had noted, the concept of experience had expanded and widened through psychedelic territories, putting the interpretation of what was real in crisis. Similarly, as Giulio Carlo Argan correctly asserts, the ultimate goal was not to disorientate but to abolish the distinction between 'real' and 'illusory' sensations, "therefore allowing consciousness to use all visual information with equal value" (Argan, 1984, 663).

Surfaces ceased to be understood as a limit in the most coercive sense and many of the architectural efforts were centred on eliminating their claustrophobic condition in a generational context that was yearning to be set free from imposed limits. Beyond the attempts of supergraphics to eliminate the Cartesian understanding of space, the





10

conversion of pictorial resources into real volumes that would provide an illusory depth was proposed. 'Woman in Chains' ('La prisonnière') (Clouzot, 1968) (Fig. 8) shows a space full of dynamic works, highlighting the possibilities of the new optical awareness. These works experienced a transformation from being considered as isolated pieces on display to being understood as component works that made up the architectural space. This spatial deconstruction was later radicalised in 'The Man with the Golden Gun' (Hamilton, 1974) (Fig. 9), which is a film in which the walls in the villain's house (a space of evil and laboratory of modernity par excellence in filmography) were shown to be broken down into autonomous geometries and, through their pictorial and reflective materiality, provided undefined, magnetic and ambiguous spaces. Space in this case acquired a fragmented condition in which the loss of Cartesian references and the constant changes of scale prevented the legibility of the symbolic elements. The treatment of surfaces moved from Pop toward a more psychedelic sphere, producing hallucinogenic effects through both the lighting and the distortion of geometric patterns. The proposed space saw a radicalisation of supergraphics in which the graphic signs themselves assumed a compositional hierarchy detached from walls. The use of depth-generating lines or large amounts of colour to distort spatial definition was constant in the cinematographic scenographies from those years, with them appearing in every type of genre and especially characterising low-budget productions such as 'The Diabolical Dr. Z' (1966) and the extravagant 'Mr. Freedom'

genéricas como *Vogue*, *Harper's* o *Life*. Véase Schreiber, Daniel. *Susan Sontag: Intelectualidad y glamour*. Tajamar. Santiago de Chile, 2018.

3 / Este nuevo lenguaje plástico orientado a la alteración de los límites y la disolución de la jerarquía cartesiana fue ensayado seminalmente por Charles Moore tanto en su vertiente arquitectónica como en la académica, desarrollada en sus cursos de la Yale University. Del mismo modo, estas estrategias fueron introducidas por el arquitecto italiano Leonardo Savioli en su curso de Proyectos de la Universidad de Florencia en 1967, proponiendo "diversos métodos de composición que la arquitectura puede tomar prestados de las artes visuales (Arte ambiental, Pop Art y Op Art)" para experimentar con la "distorsión, transposición de escala, combinación, montaje, descomposición, repetición e iteración, contaminación..." (Rodríguez 2016, p.115) de modo que se pudiera aumentar el repertorio existente.

4 / Barbara Stauffacher tuvo gran relación con la industria hollywoodiense a partir de su colaboración en la serie *Art in Cinema*, de Frank Stauffacher, realizada entre 1946 y 1954.

Referencias

- ARGAN, G.C. (1984). *El arte moderno. La crisis del arte como "ciencia europea"*. Valencia: Fernando Torres editor.
- BUSBEA, L. (2007). *Topologies. The Urban Utopie in France. 1960-1970*. Cambridge: The Mit Press.
- GRÁVALOS, I. (2020). *La crisis de la modernidad y sus repercusiones en el espacio urbano desde una perspectiva cinematográfica (1964-1978)*. Tesis doctoral. Universidad de Zaragoza.
- HISPANO, A. (2007). "Alcanzados por el presente. Notas para una conferencia de la irrupción del futuro presente) en AAVV, *Paradigmas. El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica.
- HUYSEN, A. (2002). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Hidalgo ed.
- JUANES, B. (2017). Blanca, Juanes. *Sea Ranch, Condominio I*. Tesis Doctoral. ET-SAM.

10. Fotograma de *Mr. Freedom* (1969) vs *Hallway whit reverse perspective strip* (1967)

11. Fotograma de *Plan diabólico* (1966) vs *Bathhouse en Sea Ranch*(1966)

10. Still from 'Mr. Freedom' (1969) vs. 'Hallway with reverse perspective stripe' (1967)

11. Still from 'Seconds' (1966) vs. 'Bathhouse for Sea Ranch Condominium' (1966)

- MONTANER, J.M. (1999). *Después del Movimiento Moderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- OTERO-PAILÓS, J. (2010). "LSDesign : Charles W. Moore and the Delirious Interior » en *Architecture's Historical Turn : Phenomenology and the Rise of the Post-modern*. Minnesota, University of Minnesota, p. 125.
- RAGON, M. (1970). *Las ciudades del futuro*. Barcelona : Plaza&Janes.
- RODRÍGUEZ, C. (2016). *Arqueología del futuro*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid.
- SANMARTÍN, A. (ed.). (1986). *Venturi, Rauch & Scott Brown. Obras y proyectos 1959-1985/ Works and Projects 1959-1985*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SANTOS, A. (2017). *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*. Madrid : Cátedra.
- SCHREIBER, D. (2018). *Susan Sontag : Intelectualidad y glamour*. Santiago de Chile : Tajamar.
- SHAUGHNESSY, A. (2010). *Supergraphics. Transforming Space : Graphic Design for Walls, Buildings & Spaces*. Londres : Unit Editions.
- SMITH, R. (1967a). "Supergraphics" en *PA Progressive Architecture*, noviembre, pp.132-137.
- SMITH, R. (1967b) "The Permissiveness of Supermanierism" en *Progressive Architecture*, octubre, pp.169-173.
- SONTAG, S. (1996). *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara.



11

(Klein, 1969) (Fig. 10), which established many ties with the intervention by William Grover in 'Hallway with reverse perspective stripe'. As has been previously mentioned, the destruction of spatial limits was produced from very different artistic and ideological positions. Counterculture developed its own style in parallel to the Pop imaginary. The hippie sentiment introduced a repertoire that was heavily influenced by the morphologies recreated by different psychotropic substances. The visuality of the proposals continually moved further away from the material world and slowly began to enter into the world of sensations, which was something with which Pop, Op Art and countercultural imagery intersected repeatedly. Cartesian rigidity transformed into a sort of liquid space, as can be seen in 'Seconds' (Frankenheimer, 1966) (Fig. 11), in which reality is extremely unstable. From this perspective, the understanding of space as a wave or something that flows was favoured, and was considered as a continuum in which reality was only a reduced version of another broader and more complex one.

Conclusions

The sixties staged a new materiality that questioned the visuality established by rationalism. From counterculture to Pop, many transformations followed in rapid succession, openly distancing themselves from the Modern Movement, which was beginning to show signs of exhaustion (Montaner, 1999). The cinematographic visuality was shown to be particularly permeable to these experiences, which gave access to new spaces. It constructed an alternative and ephemeral way

of thinking about new architectural possibilities and contributed, therefore, to the creation of a new cultural model.

The understanding of productions in the real and fictional sphere, which are sometimes indistinguishable categories, came to integrate different ways of interpreting space. It was not a case of a unidirectional art-cinema-reality chain, but rather a kind of symbiotic thinking in which reality and fiction fed back into each other. The construction of reality, therefore, was shown to be constantly revised, inspired, influenced and determined to a large extent by new cinematographic spatialities, which served to anticipate the spaces of post-modernity. ■

Notes

1 / Hispano (2007) notes four films that brought the science fiction genre to maturity through the symbolism of the "white cube": '2001: A Space Odyssey' (Kubrick, 1968), 'THX 1138' (Lucas, 1971), 'The Andromeda Strain' (Wise, 1971) and 'Sleeper' (Allen, 1973).

2 / By the time of her essay, Sontag had already permeated a wide spectrum of the cultural imaginary not only through her articles in 'Partisan Review' and the 'New York Review of Books', but also through her contributions to mainstream magazines such as 'Vogue', 'Harper's' and 'Life'. See Schreiber, Daniel. 'Susan Sontag: Intelectualidad y glamour'. Tajamar. Santiago de Chile, 2018.

3 / This new plastic language, which was geared toward altering limits and the dissolving of the Cartesian hierarchy, was broadly tested by Charles Moore in both its architectural and academic forms, with the latter happening during his courses at Yale University. In the same way, these strategies were introduced by the Italian architect Leonardo Savioli in his Project course at the University of Florence in 1967, proposing "various methods of composition that architecture can borrow from the visual arts (Environmental Art, Pop Art and Op Art)" to experiment with "distortion, transposition of scale, combination, assembly, decomposition, repetition and iteration, contamination..." (Rodríguez, 2016, p. 115) in such a way that the existing repertoire could be increased.

4 / Barbara Stauffacher had a great relationship with the Hollywood industry through her collaboration in Frank Stauffacher's 'Art in Cinema' series, produced between 1946

References

- ARGAN, G.C. (1984). *El arte moderno. La crisis del arte como "ciencia europea"*. Valencia: Fernando Torres editor.
- BUSBEA, L. (2007). *Topologies. The Urban Utopie in France. 1960-1970*. Cambridge: The Mit Press.bar
- GRÁVALOS, I. (2020). *La crisis de la modernidad y sus repercusiones en el espacio urbano desde una perspectiva cinematográfica (1964-1978)*. Tesis doctoral. Universidad de Zaragoza.
- HISPANO, A. (2007). "Alcanzados por el presente. Notas para una conferencia de la irrupción del futuro presente) en AAVV, *Paradigmas. El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: Fundación Telefónica y La Fábrica.
- HUYSEN, A. (2002). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Hidalgo ed.
- JUANES, B. (2017). Blanca, Juanes. *Sea Ranch, Condominio I*. Tesis Doctoral. ETSAM.
- MONTANER, J.M. (1999). *Después del Movimiento Moderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- OTERO-PAILÓS, J. (2010). "LSDesign : Charles W. Moore and the Delirious Interior » en *Architecture's Historical Turn : Phenomenology and the Rise of the Postmodern*. Minnesota, University of Minnesota, p. 125.
- RAGON, M. (1970). *Las ciudades del futuro*. Barcelona : Plaza&Janes.
- RODRÍGUEZ, C. (2016). *Arqueología del futuro*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid.
- SANMARTÍN, A. (ed.). (1986). *Venturi, Rauch & Scott Brown. Obras y proyectos 1959-1985/ Works and Projects 1959-1985*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SANTOS, A. (2017). *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*. Madrid : Cátedra.
- SCHREIBER, D. (2018). *Susan Sontag : Intelectualidad y glamour*. Santiago de Chile : Tajamar.
- SHAUGHNESSY, A. (2010). *Supergraphics. Transforming Space : Graphic Design for Walls, Buildings & Spaces*. Londres : Unit Editions.
- SMITH, R. (1967a). "Supergraphics" en *PA Progressive Architecture*, noviembre, pp.132-137.
- SMITH, R. (1967b) "The Permissiveness of Supermanierism" en *Progressive Architecture*, octubre, pp.169-173.
- SONTAG, S. (1996). *Contra la interpretación*. Madrid: Alfaguara.