

# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE ARQUITECTURA



### El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica: Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar

Tesina que para obtener el título de Arquitecta presenta  
Ligia Reyes Cortés

Responsables académicos:

Mtro. Mauricio Trápaga Delfín  
Arq. Virginia Cristina Barrios Fernández  
Lic. Jaime García Estrada

Agosto 2022  
Ciudad Universitaria, CDMX



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

Aproximación personal al diseño escénico y la dirección de arte.....	1
Introducción .....	3
Objetivos y metas.....	5
Metodología.....	6
Valores arquitectónicos identificables en el diseño escenográfico .....	7
Creación cinematográfica como referente en el diseño arquitectónico .....	8
La ciudad en el cine de Almodóvar .....	12
Panorama histórico de la dirección de arte.....	13
Diseño de producción y su papel en el cine.....	15
Procesos de diseño.....	16
El guion.....	16
Desgloses.....	19
a) <i>Breakdown</i> de arte y desglose de ambientación .....	19
b) Desglose de personaje y control de maquillaje.....	20
El universo cinematográfico .....	21
a) <i>Moodboard</i> .....	22
b) <i>Establishing</i> .....	23
c) <i>Color script</i> .....	24
Personajes .....	26
Diseño del espacio arquitectónico / set principal .....	27
a) Usuario / Personaje .....	28
b) Requerimientos del espacio arquitectónico.....	28
c) Resultante arquitectónica .....	32
d) Valores arquitectónicos contenidos en el diseño del set principal .....	36
Conclusión.....	38
Fuentes de consulta.....	39
Glosario.....	41
Anexos .....	43



## Aproximación personal al diseño escénico y la dirección de arte

Definir la arquitectura y la labor del arquitecto fue una de las primeras problemáticas que en la Facultad de Arquitectura recuerdo que se nos presentó; eternas discusiones sobre si es arte, técnica o, incluso, una responsabilidad social como la entiende Samuel Mockbee. «La arquitectura es un arte social. Y como arte social, es nuestra responsabilidad asegurarnos de que estamos entregando una arquitectura que no sólo satisfaga las comodidades funcionales, sino también el confort espiritual».

Definiciones dadas por los ganadores del Pritzker durante sus discursos de premiación, como la de Alejandro Aravena «La arquitectura es dar forma a los lugares donde vive la gente, no es más complicado que eso, pero tampoco más sencillo que eso», contrastan con la de Jay A. Pritzker «La arquitectura pretende trascender la simple necesidad de refugio y seguridad convirtiéndose en una expresión de arte».

Si bien al principio era un tema de mucho debate y conflicto, fue durante el trascurso de los años de estudio que aprendí a no encasillar el quehacer del arquitecto, entendiendo que su radio de acción es tan amplio como lo es la definición de la disciplina; sumado a esto, la interconexión con las demás esferas del conocimiento como tecnología, ciencia y arte me permitió entender la arquitectura a través de diversas disciplinas como la fotografía, el cine y las artes plásticas.

Esta interconexión me encaminó hacia una postura más artística de la arquitectura y gracias a las herramientas que constituyen nuestra formación académica, como el entendimiento del espacio, la luz y las técnicas constructivas, pude desempeñarme en el ámbito profesional como diseñadora de escenografía para eventos y espectáculos. El acercamiento al montaje y al mundo audiovisual me llevó a la abstracción de las formas convencionales de arquitectura y a la reflexión de que aun siendo efímera conserva sus valores de habitabilidad.

Al igual que la arquitectura clásica, la arquitectura efímera como los pabellones y la escenografía para teatro o cine tienen como finalidad construir un espacio (mundo) artificial



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

en el que se llevarán a cabo actividades de vida cotidiana. Aún sin necesidad de permanencia en el tiempo, dan respuesta a las necesidades de un momento concreto y al ser finitas dan cabida a la creatividad y la experimentación, de igual modo su programa es más libre y puede presentar alteraciones espaciales. Su resultante puede servir de inspiración o incluso ser una plataforma de estudio para la arquitectura más tradicional.

La arquitectura se entiende por medio del espacio edificado, pero también por el espacio no material, vacío, invisible. La labor del arquitecto es crear proyectos que expresen y signifiquen, que hablen de historia y cultura, que nos contextualicen y nos traduzcan una época. Proyectos que partan del deseo a la realidad construida.

Han pasado algunos años desde aquellas eternas discusiones e intentos de definir la arquitectura, retomando la problemática con la que comenzó la carrera, ahora, después del camino recorrido, yo me quedaría con la definición que Frank Gehry tiene de esta profesión...

*La arquitectura es una pequeña parte de esta ecuación humana, pero para quienes la practicamos creemos en su potencial para marcar la diferencia, para iluminar y enriquecer la experiencia humana, para penetrar en las barreras del malentendido y para proporcionar un hermoso contexto para el drama de la vida.*



## Introducción

Tanto la arquitectura como el cine son consideradas artes, la primera es, en palabras de Le Corbusier (1920), «el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz»; el segundo, considerado el séptimo arte, se define como el arte de representar sobre la pantalla, a través de la fotografía, imágenes en movimiento, mediante las cuales crea la posibilidad de retener el tiempo y permitirnos ver hacia atrás. Ambas son formas de comunicación que conllevan procesos de diseño, los cuales requieren de sensibilidad plástica, de capacidad creadora y de ingenio constructivo.

Desde sus orígenes, el universo cinematográfico ha ido construyendo su narrativa visual haciendo uso de los elementos que otras artes desarrollaron; Louis Lumière, por ejemplo, fue un fotógrafo de su época, un especialista de la instantánea con un gran sentido de la composición y del encuadre. Las escenas exteriores, las escenas de género, los noticieros, el reportaje, los filmes de viajes son los principales géneros creados por Lumière y su escuela (Rivera, 2007). Así, el cine realista de Lumière plasma y transmite los valores de su época.

La evolución del lenguaje cinematográfico vio la necesidad de generar espacios que respondieran a una lógica de uso y de estética, así, fue Georges Méliès quien ve en este nuevo arte una forma de ser creador de un nuevo espectáculo, el cinematográfico, su originalidad se revela cuando aborda el trucaje y dedica ochenta mil francos oro a construir, en 1897, un estudio en su bella propiedad de Montreuil (Rivera, 2007).

La industria del cine en la década de 1920 se valió de diseñadores que tuvieran formación arquitectónica y un gran entendimiento del espacio para materializar sus proyectos. Durante esos años veremos colaboraciones principalmente en Alemania y Francia de grandes arquitectos como: Hans Poelzing que construyó el set para la película expresionista *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920) de Carl Boese y Paul Wegner; Robert Mallet-Stevens que trabajó en el diseño de escenografía para película de Marcel L'Herber, *L'Inhumaine* (1924), y cuya arquitectura fue filmada por Man Ray en la película surrealista *Les Mystères du Château de Dé* (1928/29); Le Corbusier colaboró con Pierre Chenal en el documental *L'Architecture*





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

*d'aujourd'hui* (1929); y László Moholy Nagy, quien contribuyó con una secuencia de efectos especiales al largometraje futurista *Things to Come* (1936) de Alexander Korda (Koeck,2013).

De tal modo, la noción del espacio y la narrativa surgen como los elementos más importantes en la relación arquitectura-cine. «La narrativa cinematográfica y el espacio arquitectónico representados en una película constantemente se influyen uno al otro; cada cambio en la narrativa afecta la representación del espacio, así como el uso determinado de cierto espacio altera la narrativa cinematográfica» (Barut, 2020).

Este trabajo busca enfatizar la relación que existe entre el cine y la arquitectura a partir de la reflexión de elementos compartidos como el espacio, el tiempo, la narrativa, la construcción y la perspectiva, desde la aproximación de la técnica y del lenguaje cinematográfico.

El documento se centra en la relación que existe entre el espacio arquitectónico y la narrativa visual mediante la elaboración de la carpeta de arte para el largometraje *Dolor y gloria* escrita y dirigida por Pedro Almodóvar.



## Objetivos y metas

Para el desarrollo de este proyecto fue necesario establecer una serie de objetivos previos, con la finalidad de entender y analizar el contenido de este documento y posteriormente obtener conclusiones derivadas del trabajo realizado. Con base en esto se enumeran cada uno de los objetivos.

1. Identificar y hacer énfasis en los puntos de convergencia que existen entre los conceptos de arte, cine y arquitectura.
2. Con base en los valores arquitectónicos, tanto los factores de evaluación utilitario, así como los factores de juicio estético; identificar aquellos que se pueden encontrar también en el diseño escenográfico.
3. Hacer una aproximación a la dirección de arte; su historia, definición y rol dentro del cine y medios audiovisuales.
4. Remarcar la importancia que tiene la ciudad en la narrativa de este largometraje, Madrid vista a través del lente de la cámara del director, Pedro Almodóvar; partiendo del concepto que el urbanismo actúa sobre las condiciones de vida de la ciudadanía.
5. Al igual que en la arquitectura, la dirección de arte requiere de un detallado proceso de diseño. Basándose en el guion Dolor y gloria, realizar el desglose de arte, ambientación, personajes y maquillaje; necesarios para el diseño de los sets.
6. Finalmente se pretende obtener, mediante el diseño de 6 sets, espacios dotados de carácter que cumplan con las exigencias narrativas del guion en la que los personajes puedan desarrollarse de manera óptima. Logrando una carpeta de diseño capaz de transmitir el peculiar punto de vista de Almodóvar.





## Metodología

Este documento ha seguido una metodología de trabajo que permitió el estudio de todos aquellos ámbitos que se relacionan con el tema central de este proyecto, enfocado en la importancia que tiene el espacio tanto para la narrativa fílmica como para la arquitectura efímera dentro de un rodaje.

Mediante el diseño de 6 sets, partiendo de los desgloses de arte, ambientación y personajes, aterrizando cada uno en láminas de investigación, ambientación y utilería, así como la elaboración de *concept arts*, planos de director y de construcción prestando atención al correcto lenguaje gráfico para su lectura; por último, se modeló cada set con el *software SketchUp*.

Para la elaboración de esta memoria se procedió a la consulta de fuentes bibliográficas como las citadas a lo largo de los capítulos que conforman este documento y ofrecen un panorama más amplio de los temas tratados en la misma.



## Valores arquitectónicos identificables en el diseño escenográfico

Definir los elementos que hacen de una obra edificada, arquitectura, ha llevado a diversos teóricos a encontrar y delimitar los elementos contenidos y replicables en las distintas construcciones a través de la historia. Mismos elementos que deberían ser visibles en todo tipo de arquitectura.

Se ha mencionado anteriormente que la arquitectura debe satisfacer las necesidades humanas, partiendo de esta premisa diversos tratados de teoría de la arquitectura versan sobre los diferentes valores que engloba la arquitectura y que son necesarios en el proceso de concepción y elaboración de proyectos arquitectónicos.

Estos valores arquitectónicos se pueden dividir en dos grupos según su valor: utilitario y el estético. «El Valor utilitario asume la adecuación a objetivos materiales e implica razonamiento lógico en tanto que el Valor estético que significa satisfacción de exigencias psíquicas supone la Intuición» (Yañez, 1996).

La escenografía para cine, al ser una arquitectura efímera, cumple con algunos de los valores visibles en la Tabla 1. Valores utilitarios como: espacio, construcción y adaptabilidad; pero sobre todo los valores de juicio estético: concepción espacial, estímulos de la sensibilidad, proporción, verdad, unidad, carácter, originalidad, y congruencia cultural.

Tabla 1.  
Valores arquitectónicos

VALOR ARQUITECTÓNICO		
Valores componentes	Factores de juicio	Aspectos
Estético	Concepción espacial Estímulos de la sensibilidad Proporción Verdad Unidad Carácter Originalidad Calidad de ejecución Congruencia cultural (estilo)	



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

### VALOR ARQUITECTÓNICO

Valores componentes	Factores de juicio	Aspectos
Utilitario	Espacios	Áreas, dimensiones y formas Disposición general Circulaciones y nexos
	Clima	Temperatura Iluminación Ventilación Protección contra agentes molestos y nocivos
	Terreno	Topografía Accesos Espacios abiertos
	Construcción	Estabilidad Sistema constructivo Materiales Instalaciones Durabilidad
	Adaptabilidad	Crecimiento Transformación
	Economía	Costo Financiamiento Operación

Fuente: Elaboración propia con información de Yáñez, 1996.

## Creación cinematográfica como referente en el diseño arquitectónico

Hasta ahora se han aludido las aportaciones e influencias que ha tenido la arquitectura en el cine y el teatro, principalmente en el diseño y construcción escénica; sin embargo, sería incorrecto decir que estas no han contribuido de alguna manera en la concepción y composición de las obras arquitectónicas.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

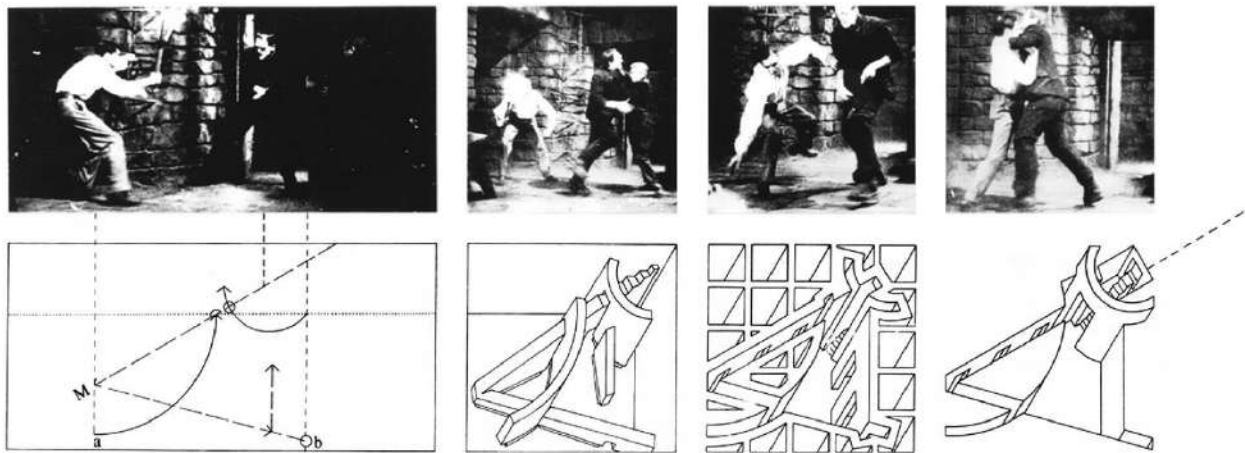
Ligia Reyes Cortés

*Si hablamos de los préstamos que la arquitectura ha podido hacer al cine, entonces la noción de secuencia es muy importante, como recuerda Paul Virilio. Dicho de otro modo, nociones tales como la de desplazamiento, la de velocidad, la de memoria en relación con un recorrido impuesto o con un recorrido conocido, nos permiten componer un espacio arquitectónico, no sólo a partir de aquello que se ve, sino a partir de aquello que se memoriza en una sucesión de secuencias que se encadenan sensitivamente (Nouvel, 2000).*

Para arquitectos como Jean Nouvel o Bernard Tschumi el movimiento forma parte de su método de composición y entienden los espacios arquitectónicos como un agente en el discurso narrativo. Tschumi estudia la imagen en movimiento, la transforma en trazos y posteriormente en arquitectura con emociones plásticas; su interpretación espacial progresiva de una secuencia cinematográfica.

Figura 1.

Guion No. 2.



Fuente: Bernard Tschumi © BTA 1978

Con la invención del cinematógrafo se rompe la barrera de espacio y tiempo, la imagen en movimiento crea una nueva dimensión explorada por la arquitectura y el cine; estatismo y dinamismo, cualidades paralelas entre ambas expresiones artísticas. Teóricos como Sergéi Eisenstein «encuentra en el concepto de trayectoria un punto de unión entre las dos disciplinas, por ser precisamente ésta la variable principal que define ambas experiencias artísticas y fenomenológicas» (Villarreal, 2011).



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Arquitectos como Le Corbusier crean a partir de la trayectoria un punto de vista continuamente cambiante a medida que el usuario recorre sus edificios. Fue en la Villa Savoye, en Poissy, donde su *promenade architecturale* (paseo arquitectónico) se desarrolló al máximo.

El dinamismo de su propuesta arquitectural, en conjunto con la distribución y su articulación espacial, por medio de la rampa, dan al lugar una experiencia secuencial. Todas las vistas en perspectiva de la obra de Le Corbusier parecieran estar pensadas para ser capturadas en un ángulo de visión amplio (*long shot*) al más puro estilo cinematográfico.

Figura 2.

*Ville Savoye.*



Fuente: Imagen propia.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

*Sin lugar a duda, el montaje se considera como la más grande aportación de la cinematografía a las expresiones artísticas. La manera como imagen tras imagen se van encadenando para la construcción de una nueva realidad, no había sido experimentada por ninguna disciplina artística. El montaje crea una realidad propia e independiente percibida por el espectador mientras observa el film. Una realidad que es, en muchos de los casos, paralela a la “construida” y representada en el set cinematográfico (Villarreal,2011).*

Elementos como el encuadre son retomados por la arquitectura en el diseño del entorno que se quiere proyectar. Dependiendo de la inclinación o la distancia de la cual el espectador percibe la obra se pueden conseguir diferentes expresiones de la realidad. En cine, el encuadre se traduce a un plano, que es la unidad narrativa más pequeña, pero significativa, del hecho audiovisual; en arquitectura, es la manera en que observamos los edificios.

Se puede proyectar una arquitectura con tintes más dramáticos y ricos en experiencias sensoriales a través del entendimiento que tienen del espacio otras disciplinas. Podemos pensarlos como espacios de historias de las personas que en ellos viven, estructuras de múltiples narrativas simultáneas que se despliegan a lo largo de los edificios que creamos; entenderlos como espacios de nuestra vida cotidiana con los que nos involucramos de manera esencialmente cinematográfica.

«La arquitectura es un complejo sistema de relaciones en lo programático y lo funcional, en lo emotivo, lo social y como parte de una experiencia» (Scheeren, 2016). De esta forma el edificio no es más un objeto material, es un actor urbano, un personaje que define la vida de una ciudad, adquiere la cualidad de alguien que escribe historias.

Figura 3.

*Form follows fiction.*



Fuente: YouTube -TED *Why great architecture should tell a story* |Ole Scheeren.





## La ciudad en el cine de Almodóvar

El urbanismo es una disciplina que con el apoyo de otras áreas como la economía, la sociología, la geografía, la historia, la ingeniería y la arquitectura; se encarga del ordenamiento y planeación física de las ciudades, así como del desarrollo de éstas. Para Lanversin (1979), el urbanismo es «la organización del espacio nacional en función de la población»; partiendo de esta premisa, podremos decir que los avances tecnológicos y constructivos en la planeación de las ciudades será mayormente global, pero su resultante arquitectónica será local ya que será congruente con sus procesos sociales y culturales.

El estudio de la evolución de la ciudad nos permite observar los elementos valiosos que cada asentamiento urbano busca perpetuar a través de la historia. Expresiones materiales que los describen e identifican como miembros de una sociedad.

Jean-Claude Seguin (Camarero, 2020) asegura que, sin lugar a duda, Madrid es el principal protagonista en la filmografía de Almodóvar. Roma tuvo a su Fellini, Manhattan tiene a su Woody Allen y Madrid tiene a Pedro; es por esto por lo que encuentro relevante hacer mención del nostálgico Madrid de Salvador Mallo y la importancia que tiene su urbanismo en la narrativa de esta película.

La ciudad se puede analizar en sus calles, edificios, sonidos, mitos, ritmos e historias. El diseño de producción busca retratar estos componentes a través del lente de una cámara ya que, las cualidades atmosféricas de los ambientes son esenciales para establecer un estado de ánimo y proyectar un sentimiento o emoción sobre el mundo que rodea la película.

Leer la ciudad y experimentar el espacio urbano nos ofrece una experiencia cinética. Cine y arquitectura están intrínsecamente relacionados no sólo por sus estructuras espaciales y temporales, sino también porque articulan espacios vividos, creando imágenes integrales de la vida cotidiana (Pallasmaa, 2001).

Almodóvar estudia minuciosamente la ciudad y la utiliza como lienzo para la creación de sus historias y la influencia que esta tiene sobre sus personajes. Lugares como el *Hotel Miguel*





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

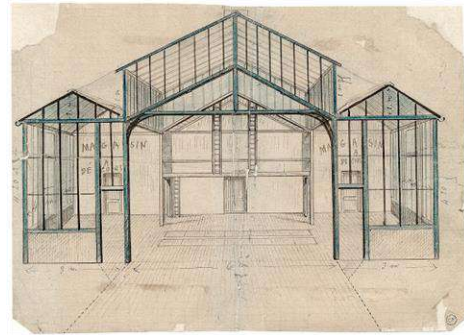
Ángel, la sala *Mirador*, los barrios *Embajadores* o *Vallecas* son el telón de fondo que, en esta ocasión son parte del universo fílmico de *Dolor y gloria*.

### Panorama histórico de la dirección de arte

Jamie García Estrada (1995) resume las cualidades que ha ido adquiriendo a través de los años la dirección artística hasta llegar a lo que hoy podríamos definir como el área dentro del cine encargada de que la apariencia plástica de una película sea homogénea, balanceada, verosímil y sensible.

Se sabe que antes de la invención del cine y la televisión toda puesta en escena se llevaba a cabo en el teatro. Estas representaciones teatrales las podemos remontar hasta la época de la Roma y Grecia antigua, así como su intención en recrear por medio de la decoración elementos de su cotidianidad.

Figura 4.  
Estudio de Montruil



Fuente: Google Arts & Culture

La disposición, tamaño y textura de los elementos en escena corresponden con los avances tecnológicos y técnicos de la época; con lo cual tendremos grandes aportaciones como la perspectiva que ya era aplicada en la pintura, para dar tridimensionalidad a lo observado por el espectador en el escenario.

El espacio cinematográfico fue influenciado por los estilos artísticos y arquitectónicas en boga, países como Italia, Francia y Alemania marcaron tendencia. Nombres como el de Georges Méliès se hicieron famosos y sus herramientas como la ilusión, perspectiva y composición las replicaron artistas en todo el mundo.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Figura 5.

Registro fotográfico del Estudio de Montruil.



Fuente: Google Images.

Con el paso de los años fueron cobrando importancia otros rubros de la dirección de arte, como el maquillaje y peinado utilizados para enfatizar el estado anímico de los personajes, así como los *props* en escena que ayudan y dotan de valor a la narrativa.

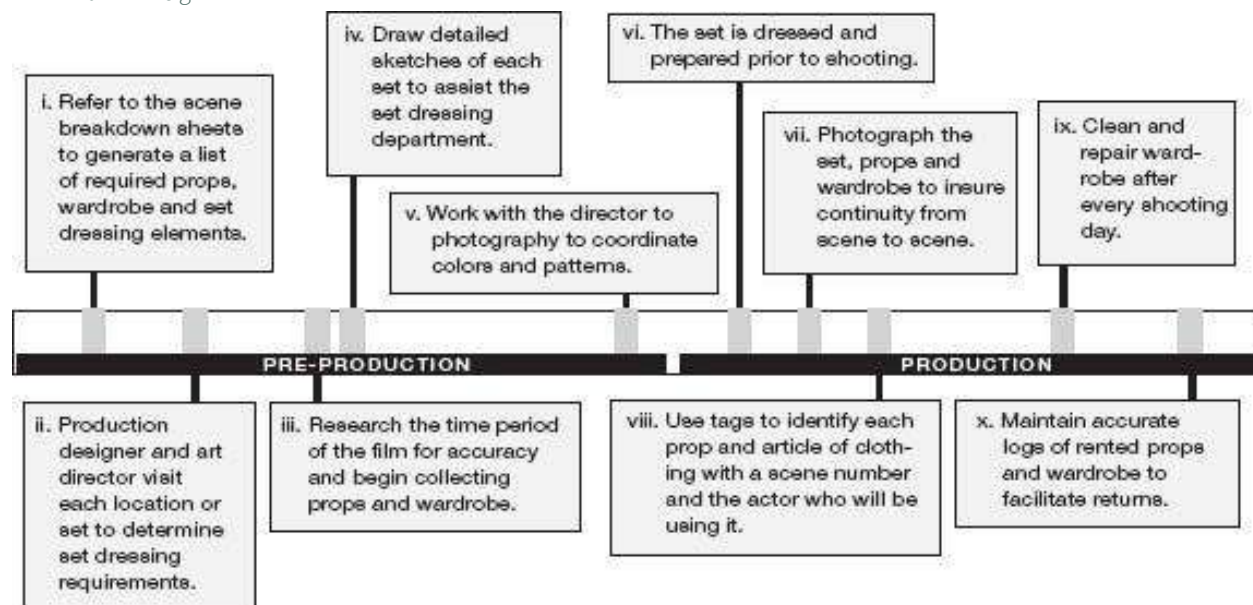
Con el auge de la televisión y el cine, los distintos estudios cinematográficos establecidos en California buscaron imprimir y unificar el estilo visual de las películas creadas por cada casa productora. Como consecuencia se crean grandes espacios para filmación con iluminación y características ambientales controladas, el uso de locaciones toma un gran papel no solo por su peso en la estética narrativa, sino que también reduce el costo de producción.

Como conclusión, la dirección de arte transmite emociones mediante el uso adecuando de herramientas como la luz, el color, las texturas, el volumen, la perspectiva y la composición. Diseña elementos escenográficos en congruencia con el estilo de la película y crea ilusiones que el espectador visualiza como verdaderas.

### Diseño de producción y su papel en el cine

Vincent LoBrutto (2002), define el diseño de producción como «el arte visual y el oficio de la narración cinematográfica». En donde la apariencia y el estilo de una película son creados por la imaginación, el arte y la colaboración entre el director, el director de fotografía y el diseñador de producción. De este modo, un diseñador de producción es responsable de interpretar el guion y la visión que el director tiene de la película y traducirla a entornos físicos en los que los actores puedan desarrollar sus personajes y presentar la historia.

Figura 6.  
*Production Design.*



Fuente. Filmmaking. Tomaric, 2013.

El diseño de producción es el arte visual de la narración cinematográfica, es el departamento encargado de crear imágenes dotadas de carácter a partir del desglose del guion ya sea para diseñar los diferentes espacios o para dar identidad a los personajes.

No se encarga solamente de construir sets o intervenir locaciones, también coordina el vestuario, maquillaje y peinado de los personajes. El diseño de producción busca, a través de un esquema uniforme de colores, espacios y texturas evidenciar los atributos del guion, así como la visión particular del director.





# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar

Ligia Reyes Cortés

Figura 8. Ejemplo de subrayado de guion.

**Guion**

● Nombre del set	● Vestuario
● Elementos escenográficos	● Utillería personal
● Ambientación	● Maquillaje
● Ambientación funcional	● Peluquería
● Utillería del set	● Armas
● Utillería especial / Props	● Efectos digitales
● Jardinería	● Efectos prácticos
● Set fantasma	● Vehículos
● Personaje	● Animales

## 17. EL ESCORIAL. ALBERTO'S STUDIO. INT. DAY.

There is a patio with a lawn and some plants. Not much furniture. It's a little detached house that must have known better times. The living area is minimal. You enter through the kitchen which leads to a living room which, in turn, leads to a neutral exterior space. The important thing is that this second exterior patio leads to a clump of fir trees that brighten up the view from the windows. In this second exterior area there is only one old lounge, or two, next to a table, also made of wood.

cartas leídas a Alberto

The interior is simple. Living room, kitchen and bedroom. A metal bookcase for books and DVDs, not very big. Fotogramas Award for Acting. A desk. Few things. Pleasant.

Three posters decorate the wall. SABOR, in the kitchen, HAMLET, by Shakespeare, and CAT ON A HOT TIN ROOF, by Tennessee Williams, on different walls of the living room. All featuring Alberto Crespo.

Salvador gestures when they come into the kitchen and he sees Sabor's poster. It's a pleasant, opportune surprise that Alberto has it there.

Alberto looks at him, serious, almost hostile and expectant.

ALBERTO  
Can I get you anything?

SALVADOR  
Whatever you're having.

ALBERTO  
I was making some tea *Tefera*

Fuente: Elaboración propia.

- **Nombre del set:** es el lugar en donde transcurre la acción específica, puede ser interior o exterior; debe indicar si la trama se realiza en el día o en la noche.
- **Elementos escenográficos:** es la arquitectura propia del espacio como columnas, muros, ventanas, puertas de acción. Su elaboración depende del equipo de construcción.
- **Ambientación:** son los elementos que visten al set, lo dotan de un carácter narrativo, por ejemplo, piezas de arte.
- **Ambientación funcional:** al igual que la definición anterior, son objetos que decoran el espacio pero que también son funcionales como las televisiones, computadoras y electrodomésticos.





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

- **Utilería del set:** son los objetos usados por los personajes pero que están ligados directamente al espacio, fuera de él no tendrían sentido. Ejemplo: sartén, licuadora, podadora de pasto, etc.
- **Utilería / Props:** objetos que forman parte del set y son utilizados por los personajes para cumplir una tarea escénica pero una vez finalizada vuelven a ser parte del espacio.
- **Jardinería:** árboles, arbustos o plantas que complementan el set.
- **Set fantasma:** son sets que se desarrollan de manera separada y anticipada para ilustrar, por ejemplo, una fotografía o un anuncio de televisión.
- **Personaje:** se señala su primera aparición en el set; la cantidad de apariciones que tenga un mismo personaje en el guion es indicador de su importancia en la historia.
- **Vestuario:** la vestimenta propia de cada personaje.
- **Utilería personal:** objetos propios del personaje, pueden formar parte de su personalidad. Ejemplo: celulares, llaves, amuletos, etc.
- **Maquillaje:** caracterización del personaje; incluye tatuajes, cicatrices o marcas específicas.
- **Peluquería:** forma parte, al igual que el maquillaje, de la caracterización de cada personaje.
- **Armas:** utilería especial que debe ser manejada por un profesional. Ejemplo: cuchillos, espadas, armas de fuego.
- **Efectos digitales:** son los elementos que se realizan por medio de computadora y apoyan la narrativa de la escena. Ejemplo: navegación en redes sociales o la pantalla de inicio de la computadora.
- **Efectos prácticos:** hace referencia a los recursos utilizados en set para simular lluvia, explosiones, sangre, entre otros.
- **Vehículos:** todo tipo de transporte, ya sea funcional o decorativo.
- **Animales:** Seres vivos que formen parte del set o de una escena en particular.



### Desgloses

Una vez leído el guion, el diseñador de producción desglosa la información en formatos específicos (*breakdown* de arte, desglose de ambientación, desglose de personaje, control de maquillaje y peinados), el objetivo de estos desgloses es traducir el guion en objetos y espacios que funcionen para ser filmados, es la primera herramienta que tienen tanto actores como el equipo de arte para entender el proyecto.

Su correcta elaboración es muy importante para programar los tiempos de rodaje y saber cuántas escenas se llevarán a cabo en cada uno de los sets, para que los trabajos de logística durante la producción puedan llevarse a cabo de manera óptima.

#### a) *Breakdown* de arte y desglose de ambientación

Es una tarea que se realiza a través de un exhaustivo análisis del guion con el objetivo de detectar y categorizar todos los elementos necesarios para filmar en cada uno de los sets.

La información obtenida a partir del subrayado del guion es vaciada en los formatos correspondientes, estos son los materiales con los cuales el director de arte y el resto del equipo parten para la creación de cada uno de los sets que conforman el rodaje.

Las categorías que podemos encontrar en un *breakdown* de arte son: elementos escenográficos, ambientación, utilería, jardinería, set fantasma, vestuario, efectos especiales, efectos digitales, vehículos, animales.

El desglose de ambientación es un documento más detallado del espacio a filmar, los campos a completar son los siguientes: blancos, muebles, tapicería, luminaria, electrónicos, plantas, arte gráfico, objetos del espacio, objetos decorativos, complementos arquitectónicos, herrería, vehículos, animales, papelería, alimentos y bebidas.





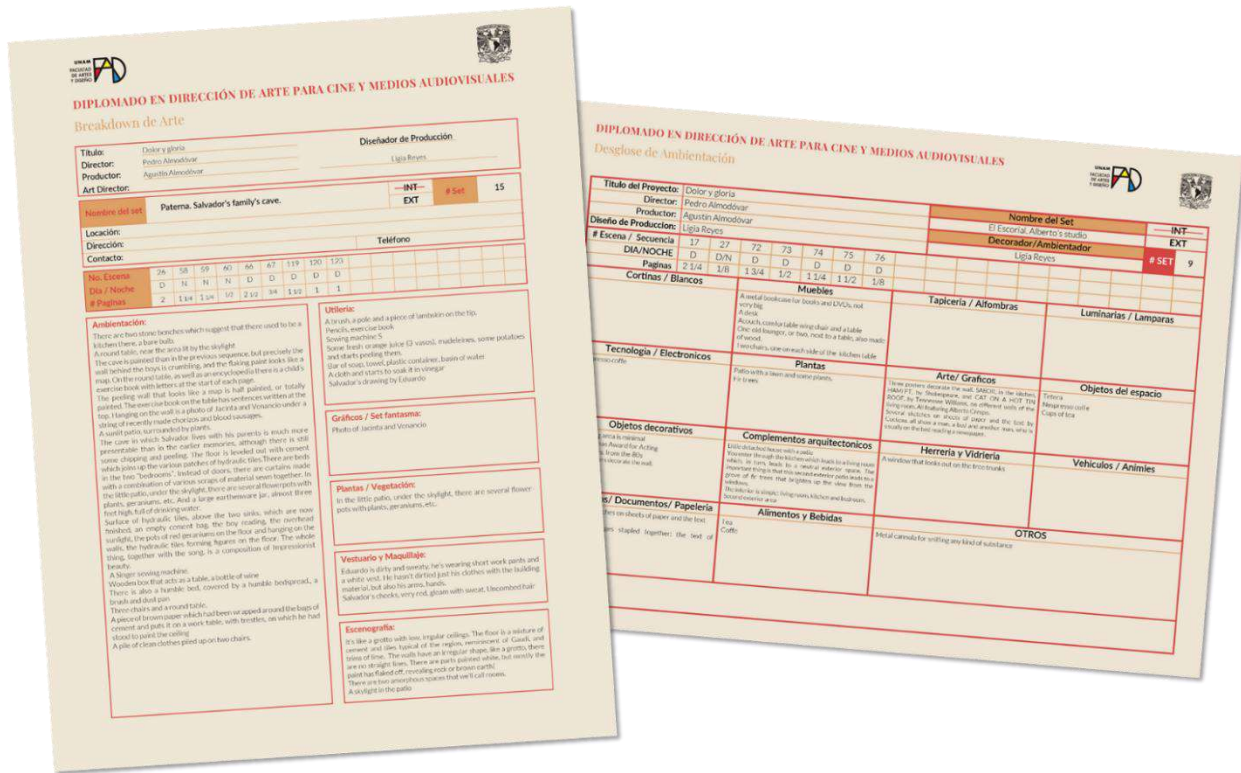
# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

## Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar

Ligia Reyes Cortés

Figura 9.

Formatos de Breakdown de Arte y Desglose de Ambientación.



Fuente: Elaboración propia.

### b) Desglose de personaje y control de maquillaje

Es el documento que describe en todos los niveles a los personajes que conformarán el rodaje.

Es una lista detallada de las características físicas del personaje, e incluso puede contener sus motivaciones o su psicología. Se extrae a partir del guion y, junto con este, forma parte de las herramientas de trabajo que tiene el actor para poder lograr una caracterización correcta.

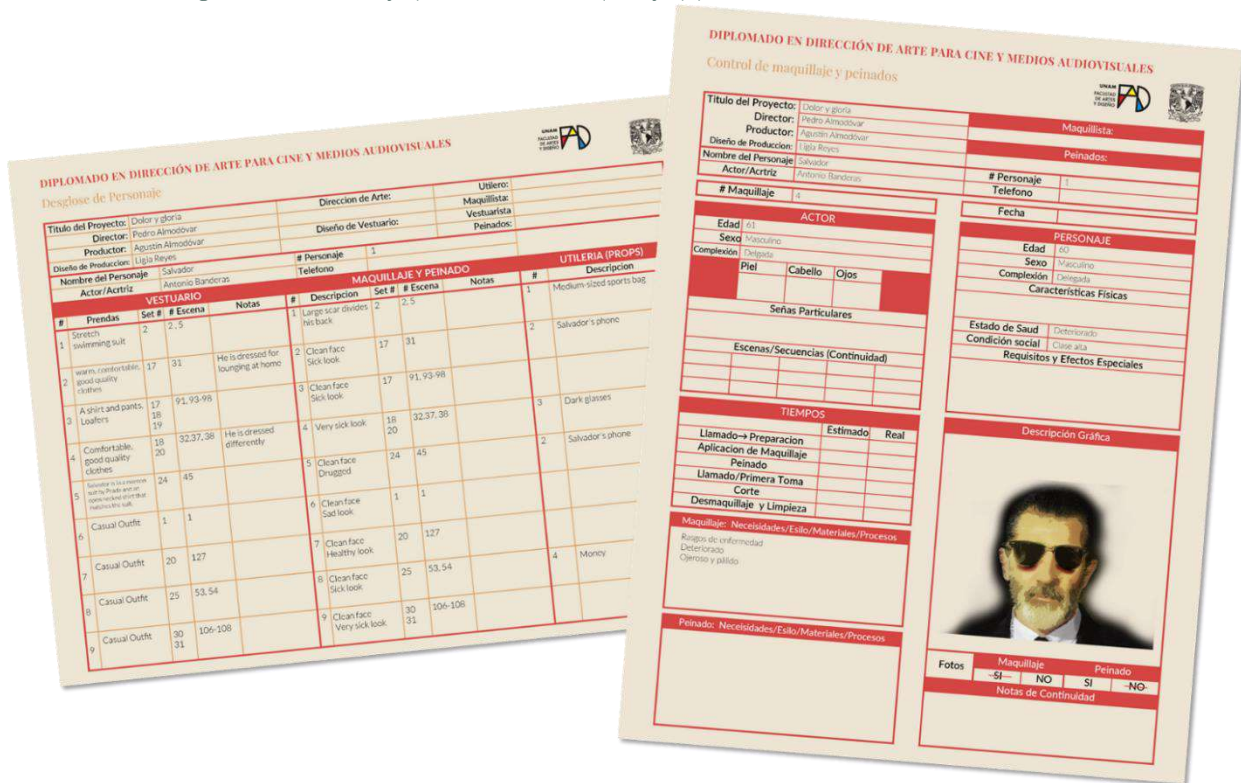
Es el instrumento que sirve para definir las necesidades de cada uno de los personajes, así como para identificar su participación durante la filmación, gracias a ellos se puede generar una logística correcta a la hora de elaborar un plan de rodaje. En el desglose se define: el vestuario, maquillaje, peinados y props.



# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica: Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar

Ligia Reyes Cortés

Figura 10.  
Formatos de Desglose de Personaje y Control de maquillaje y peinados.



Fuente: Elaboración propia.

## El universo cinematográfico

Después de leído y desglosado el guion, es necesario establecer el universo cinematográfico en el que se desarrolla la película. Es el trabajo más importante del diseñador de producción, en él se plantean el impacto emocional de la historia, la relación de los personajes con los espacios descritos en el texto, así como la contribución de la atmósfera y la arquitectura en la narrativa del filme.

El resultado de la reflexión de estos planteamientos estará reflejado en el *moodboard*, el *establishing* y el *color script*. A partir de estas imágenes los demás departamentos que conforman la dirección de arte podrán iniciar con sus labores particulares, siendo fieles a la línea visual ya establecida.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

### a) *Moodboard*

El *Moodboard* es una herramienta de conceptualización gráfica, es un instrumento de comunicación que ayuda a presentar de manera visual una idea, un concepto, una propuesta o un proyecto. Por una parte, permite al director entender el concepto creativo y por la otra es un medio para organizar y transmitir ideas.

La información se exhibe como un conjunto de imágenes, frases, tipografías, materiales, texturas y colores que definen un estilo o evocan un concepto. Mas allá de ser un collage de representaciones pictóricas debe contener imágenes que creen un conjunto sólido, coherente y visualmente atractivo que deje claro el punto de vista del diseñador.

Sirve como tablero de inspiración, ya que cada elemento que se usa debe aportar en la construcción del universo de la película, su objetivo es exponer y aterrizar gráficamente la línea de comunicación visual, se debe cuidar que los materiales contenidos sean una referencia del mensaje que se quiere comunicar ya que con base en el *moodboard* trabajarán los diferentes departamentos de arte.

El punto de partida para el *moodboard* de *Dolor y gloria* fue un par de líneas redactadas en el guion:

⇒ *If you don't write or film, what are you going to do?*

◇ *Live, I guess*

⇒ *I soon discovered that my head and what was inside it, as well as being a source of pleasure and knowledge, also carried within it endless possibilities for pain*

Al ser tan significativas y sensibles estas líneas sirvieron de inspiración para la paleta de color que refleja el estado de ánimo, temperamento o características particulares de los personajes del guion.

La película toca temas sobre la vida de Salvador Mallo, un afamado director de cine, él es nuestro personaje principal y alrededor de quien gira la historia, lo vemos acompañado por Jacinta, Mercedes, Alberto y Federico personajes que intervienen en el relato. Así como de





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

referencias visuales de los espacios y objetos que conforman su pasado y su presente. Y que serán de relevancia en el diseño arquitectónico, así como el diseño interior de los sets.

Figura 11.

Moodboard general de la película Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar.



Fuente. Elaboración propia.

### b) *Establishing*

Plano amplio (*long shot* o *extreme long shot*) que sitúa el género y la narrativa, también orienta al espectador en tiempo y espacio. Presenta el contexto del filme, visto desde una perspectiva considerablemente ancha permite establecer las relaciones espaciales entre los personajes importantes, los objetos y la ambientación; en él se puede ver el lugar o los lugares en donde se desarrolla la historia. Actúa como una metonimia de toda la película, es decir, resume la diégesis de la película (Hayward, 2000).

Al considerar el *establishing* como una toma de inicio o cierre de una secuencia, debe corresponder con el *aspect ratio* en el que será grabada la película, es decir al tamaño que tendrá la imagen en pantalla, su relación entre el ancho y la altura. Hoy en día los más comunes son de 70mm con un *aspect ratio* de 2,2:1 o de 35 mm con un *aspect ratio* de 1,85:1



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

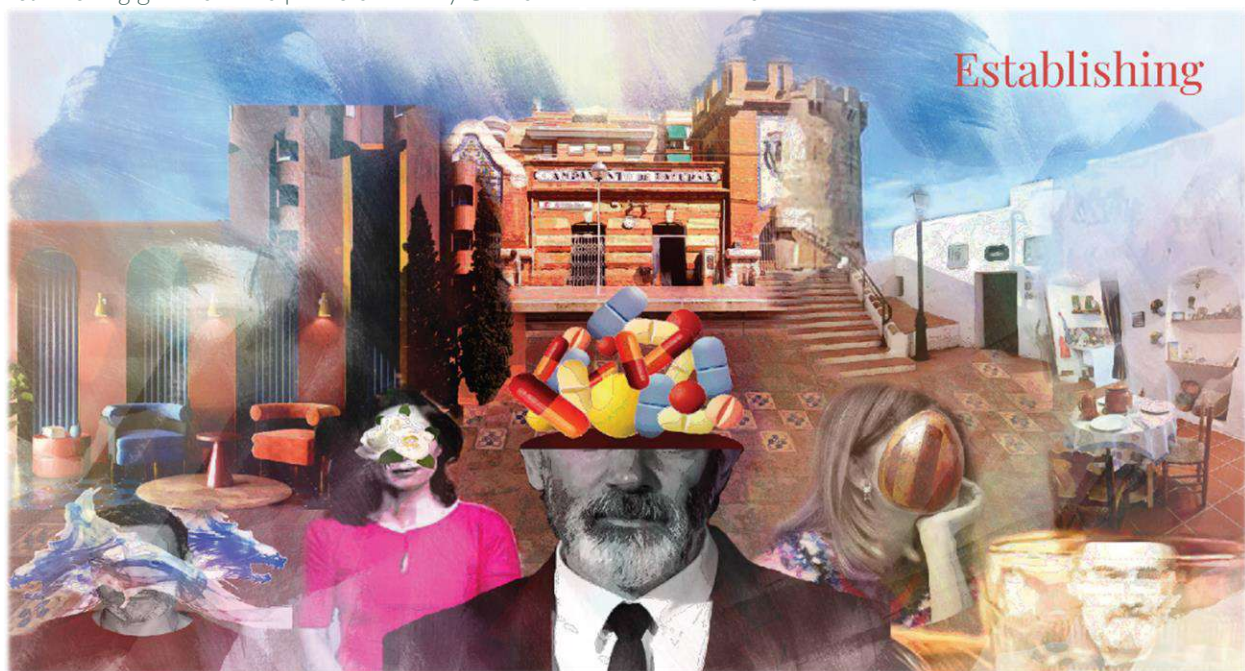
*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Para el *establishing* de *Dolor y gloria*, como primer acercamiento a su contexto tenemos, en segundo plano, al centro de la composición la estación de trenes de Paterna, lugar en el que comienza y termina la película; del lado derecho la arquitectura de su infancia y del lado izquierdo la arquitectura de su presente. En primer plano, la historia de Salvador acompañada de las intervenciones de los demás personajes ya sea en tiempo presente o como *flashbacks* cargados de melancolía.

Figura 12.

*Establishing* general de la película *Dolor y Gloria* de Pedro Almodóvar.



Fuente. Elaboración propia.

### c) *Color script*

Las dos cosas que comunican la emoción subyacente de una película mejor que cualquier otra cosa son la música y el color. El color está tan cargado de sentimiento y provoca una respuesta tan fuerte que es una de las herramientas más poderosas a disposición de un cineasta (Amidi, 2011).

El *color script* dentro del proceso de preproducción es una herramienta que se emplea para establecer el tono de la película y transmitir la atmósfera adecuada para apoyar a los personajes y la trama.





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

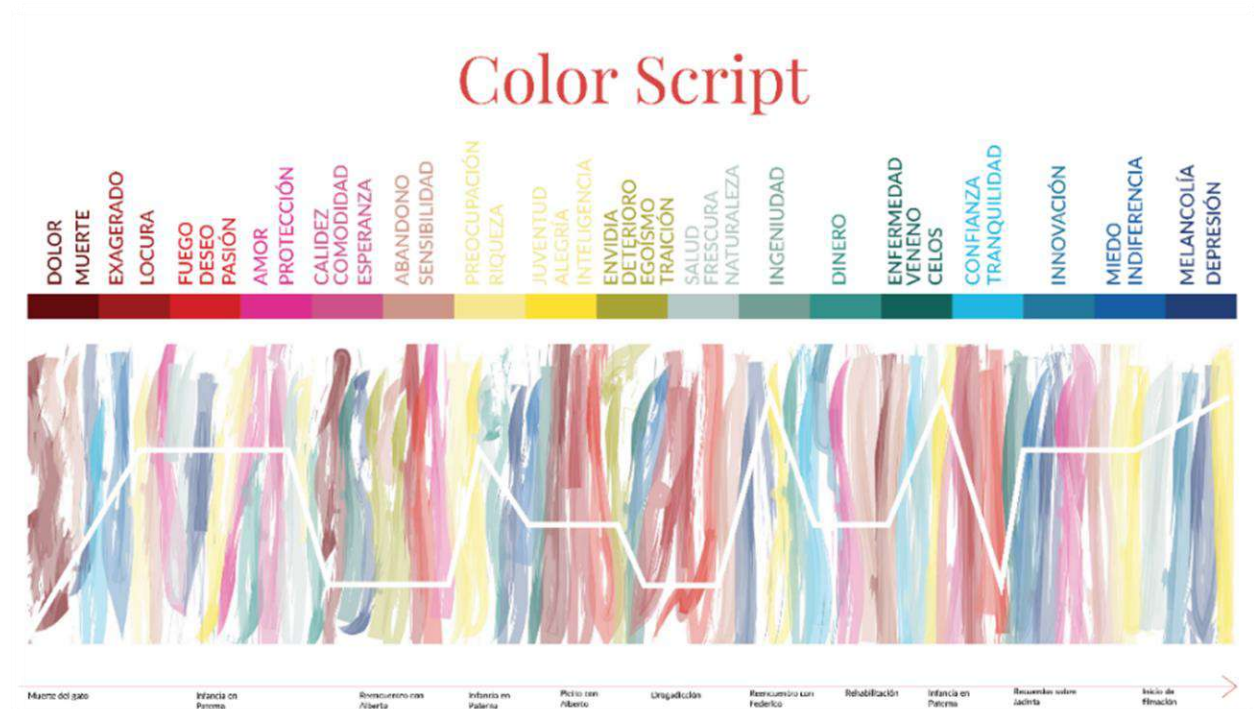
Ligia Reyes Cortés

A través de las múltiples variaciones del color, su efecto psicológico y hasta su significado cultural, podemos expresar diferentes emociones y estados de ánimo que refuercen los picos dramáticos de la historia que representan el proceso emocional de los personajes.

Este instrumento cuenta la historia a través de la luz y el color, es un mapa de cómo se aplicarán los diferentes tintes a lo largo de la película, una imagen general de la narrativa y la evolución de las escenas. Es imprescindible para asentar los puntos emocionales y el ritmo visual del proyecto.

Figura 13.

Color Script general de la película Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar.



Fuente. Elaboración propia.

El *color script* no requiere un formato o técnica en específico, funciona siempre y cuando sea capaz de sustentar la narrativa del filme Para Almodóvar el color es un elemento fundamental dentro de su visión como director de cine; con base en esto el resultado para el guion de color de *Dolor y gloria* se centró en los diferentes significados de los tintes contenidos en la paleta de color, se les representó como pinceladas mezcladas entre sí; tendremos por ejemplo que la alegría siempre vendrá acompañada de la nostalgia y el dolor acompañado de depresión y



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

enfermedad. La gráfica con los picos emocionales es un elemento más que nos sirve de apoyo para contar la historia a través de la luz y el color.

### Personajes

Los personajes dentro de un metraje son los agentes encargados de contar la historia, su aspecto para poderle transmitir al público su carácter o temperamento debe de ser legible y claro, para su construcción se puede apoyar de distintos elementos como una paleta de color personalizada u objetos de utilería.

Una de las tareas del diseñador de producción es la de desarrollar de manera visual a los personajes, es el encargado de coordinar el vestuario, maquillaje y peinado de cada uno. Los desgloses de personaje y el control de maquillaje y peinado son complementados con láminas visuales que después de ser aprobadas se distribuyen al departamento de arte correspondiente.

Figura 14.

Lamina de vestuario – Salvador (elaboración propia).



Fuente. Elaboración propia.

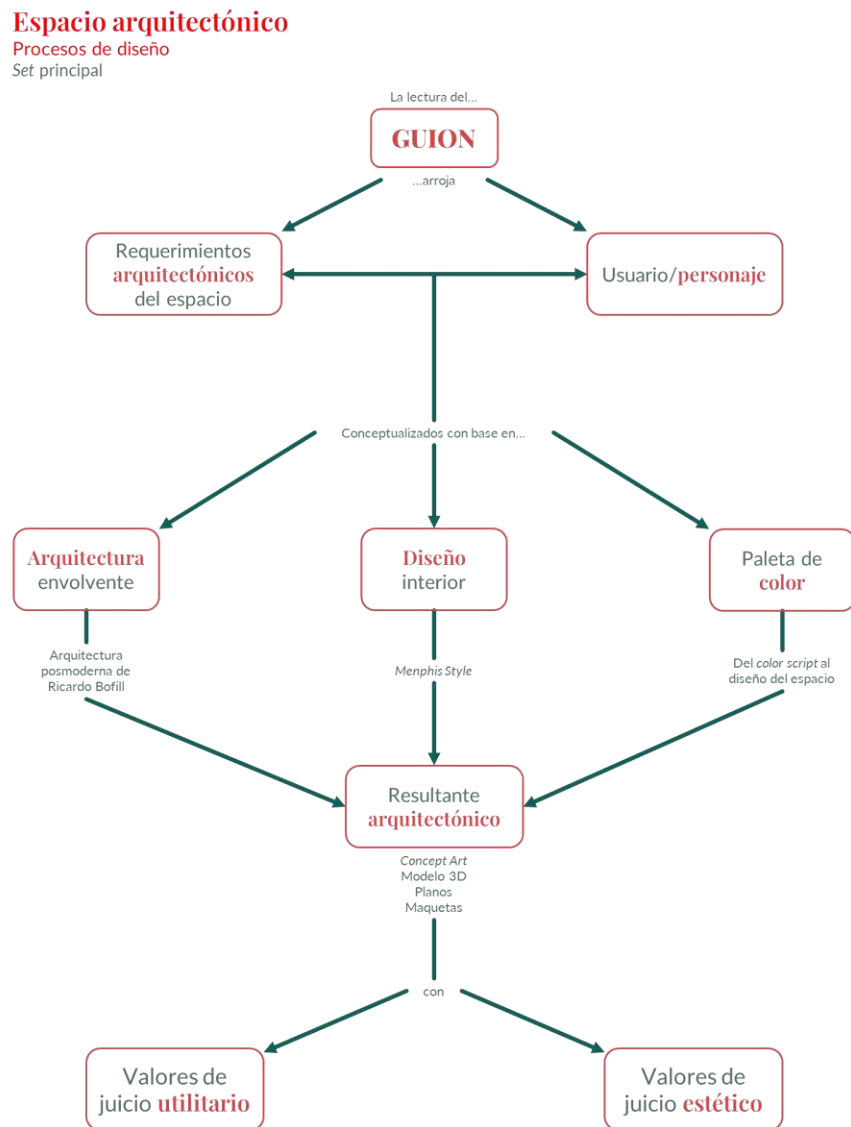




### Diseño del espacio arquitectónico / set principal

Una vez establecido el universo donde se lleva a cabo la película, el tono de esta y la atmósfera bajo la cual se busca el desarrollo de los personajes se comienza con el trabajo de investigación y el diseño de los espacios arquitectónicos. Una buena investigación se verá reflejada en espacios arquitectónicos bien logrados con carácter narrativo que enfatizen las cualidades del guion y el punto de vista del director.

Figura 15. Proceso de diseño del espacio arquitectónico.



Fuente. Elaboración propia.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

### a) Usuario / Personaje

El usuario es el elemento principal en torno al cual se desarrolla el proyecto arquitectónico, en palabras de Pedro Ramírez Vázquez, los espacios son creados para ser utilizados por lo que el usuario es considerado el elemento principal de la existencia de la arquitectura.

El tipo de necesidades y posibilidades de cada usuario es diferente, así que tomando como base los aspectos psicológicos, económicos y sociales, se estableció las necesidades de este set.

Usuario / Personaje	Características
Salvador Mallo	Hombre de aproximadamente 60 años, con interés por el cine y las artes pictóricas, nivel socioeconómico alto. Estado de salud deteriorado, sufre de dolores crónicos que le imposibilitan realizar actividades de la vida cotidiana.

### b) Requerimientos del espacio arquitectónico

El programa no es otra cosa que el conjunto de exigencias que debe satisfacer una obra arquitectónica determinada, que en último análisis se constituye en dicha premisa del construir arquitectónico, o sea, en la finalidad causal (Villagrán, 1988).

Es un enunciado en forma clara y ordenada de los requisitos o necesidades de toda índole que las obras deben cumplir, estas anteceden al inicio del diseño arquitectónico.

Elementos arquitectónicos	<p><i>Fluid circulation between the living room/office, the dining room, and the kitchen.</i></p> <p><i>A kitchen with white Corian worktop.</i></p> <p><i>Living and dining room connected to a terrace.</i></p> <p><i>From the window of the living room (twice as long as it is high) the street can be seen.</i></p>
---------------------------	--



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

### Ambientación

*Salvador's coloristic style. looks like a museum.*

*Paintings hanging on the walls, two paintings by Sigfrido Martín Begué between the two bookcases that fill the wall facing the couch*

*Above the couch, a large painting of tree trunks, by Abraham Lacalle that is reminiscent of David Hockney, and The Flower, by Jorge Galindo, if it fits.*

*From the CinemaScope shaped window, the tree trunks can be seen.*

*Paintings by Pérez Villalta in the dining room space and paintings by Dis Berlin in the kitchen.*

### Ambientación funcional

*Green velvet couch with lamps at both ends of the couch, one of colored crystals, Memphis style, the other by Lloyd Wright, facing a large plasma screen*

*Desk and chair for the computer in the office*

*White table and chairs in the dining room.*

Con base en las necesidades del usuario (Salvador Mallo) y los requerimientos del espacio arquitectónico, se conceptualizó el set principal de la película partiendo de la arquitectura postmodernista de Ricardo Bofill, el movimiento estilístico de los 80's *Memphis Style* y la paleta de color general del filme.

Se hizo mención con anterioridad a la importancia que le da Pedro Almodóvar a la arquitectura y al urbanismo, los edificios emblemáticos, que forman parte del imaginario colectivo que componen la ciudad son retratados por el lente del director en cada una de sus películas. El perfil de nuestro protagonista Salvador nos invita a pensar que sin duda su residencia sería un ícono de la arquitectura de gran riqueza espacial.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

*Walden 7*, concebido como una propuesta innovadora desde muchos ángulos, propició una reflexión sobre la vida de las personas en su globalidad, desde lo individual y privado hasta lo social y las relaciones interpersonales, desde la vida cotidiana hasta los aspectos del crecimiento económico, de la ciudad en relación al campo, de la producción industrial frente a la artesanal, así como del uso y de la percepción del espacio arquitectónico y de la influencia de la configuración del espacio físico en el comportamiento de las personas que lo ocupan, y de cómo tratar la imagen producida por los volúmenes edificados en relación a su entorno ambiental (Bofill, 2015).

Nuestro director comparte con el protagonista su colorido estilo influenciado por las distintas tendencias de arte y diseño. Al igual que la arquitectura de Bofill el estilo *Memphis* es una corriente postmoderna que busca romper la sobriedad de los estándares culturales de la época.

*MEMPHIS* fue un colectivo con base en Milán formado por diseñadores entre los que destacan Hans Hollein, Arata Isozaki, Andrea Branzi o Nathalie du Pasquier dirigido por Ettore Sottsass, su máximo exponente. Es un estilo colorido que combina estampados y patrones y que después de su debut en 1981 dominó durante los primeros años de la década de los 80's la esfera del diseño (The Design Museum, 2015).

El lenguaje arquitectónico tiene en el color a uno de sus principales componentes, no sólo como aporte estético que despierta nuestras fibras emocionales sino también como medio capaz de realzar la personalidad del usuario.

Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación. Salvador es dolor, deterioro, dinero, enfermedad, innovación, melancolía y depresión. Estos códigos o asociaciones deben estar relacionados con el color y los objetos dispuestos en el *set*.

El resultado de la investigación de los conceptos anteriormente descritos se plasma en láminas de investigación y ambientación, rescatando los elementos más importantes.



Figura 16.

Lamina de investigación - Casa de Salvador.



Fuente. Elaboración propia.

Los elementos decorativos referenciados en la lámina de ambientación serán aquellos a incluir en el diseño final del espacio: elementos escenográficos, objetos de ambientación, *props*, así como colores y texturas.

Para el diseño de este espacio tendremos los cuadros de artistas como Sigfrido Martín Begué (*Máquina de cine* y *Las costureras*), *Tree trunks* de Abraham Lacalle; *Los géometras* por Guillermo Pérez Villalta y de Dis Berlin *Entre nubes* y *Noche mágica*; así como luminarias estilo *Memphis* y una de Frank Lloyd Wright. Elementos decorativos que forman parte del guion y que dotan de carácter al espacio arquitectónico.

Figura 17.

Lamina de ambientación - Casa de Salvador.



Fuente. Elaboración propia.

### c) Resultante arquitectónica

En efecto, el arquitecto, al conocer su tema como técnico, se apresta a la investigación minuciosa y circunstanciada de su problema con miras a la formación del programa particular. Aquí, a medida que avanza su conocimiento del problema y que va estableciendo las amplias limitaciones construidas por el programa que elabora, la vivencia artística se va modelando, o conformando, sin dejar a la vez de incitar el segundo motivo de la creación: el motivo expresivo y su inmediato, el de forma artística (Villagrán, 1988).

En el cine la resultante arquitectónica se plasma a través de *Concept Arts* que son imágenes muy ligadas con el desarrollo e investigación de personajes, espacios y *props* en las cuales se explora la estética y estilos del set que se va a llevar a cabo. Son representaciones pictóricas que brindan el *look & feel* del set y que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño.





Figura 18.  
Concept art - Casa de Salvador.



Fuente. Elaboración propia.

Cuando el arquitecto ha fijado sus ideas y se apresta a llevarlas a cabo, vuelve a operar la técnica. Requiere entonces hacer accesible su creación a quienes deban ejecutarla (Villagrán, 1988)

Aceptada la atmósfera del espacio se entregan los planos al departamento de construcción, al igual que en la arquitectura se hace uso del dibujo técnico como herramienta para la representación del proyecto escénico.

Es la representación en plano de todos aquellos elementos que forman parte del diseño del set, a través de él representamos la posición y dimensiones de los distintos objetos que conforman el espacio a construir como paredes, ventanas, puertas, mobiliario, vegetación etc. Los planos deben contar con la simbología correcta para que puedan ser comprendidos, es decir, son láminas con información visual y escrita con el propósito de construir un espacio escénico y para la representación de este se utiliza un lenguaje específico.





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Las distintas representaciones de líneas nos ayudan a especificar su uso. Las líneas continuas muestran los objetos visibles, mientras que las discontinuas nos representan proyecciones o elementos no visibles en el espacio de representación. De igual forma el grosor de la línea identifica qué elementos dentro del dibujo tienen mayor jerarquía (estructura, mobiliario, etc.).

Figura 19.

Grosor de línea - dibujo técnico.

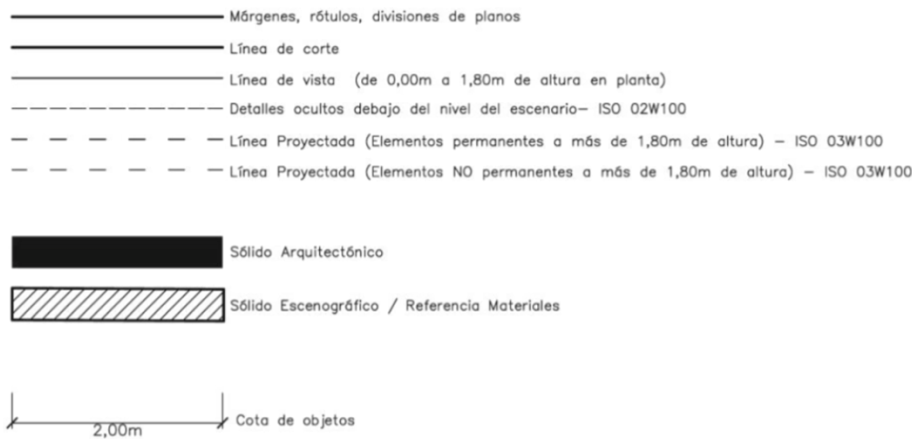


Fuente. Google Images.

La combinación del grosor y forma de línea componen la nomenclatura específica del dibujo técnico.

Figura 20.

Estilo de líneas - dibujo técnico



Fuente. Google Images.

Los elementos que se entregan en un plano de construcción son:

- **Planta**

Vista cenital del corte en horizontal del proyecto.

En la representación de una planta los elementos que se cortan son muros, columnas (elementos estructurales) estarán representados por un mayor grosor de línea; los elementos que no se corta, muros bajos y mobiliario tendrán líneas más ligeras.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

- **Cortes o sección**

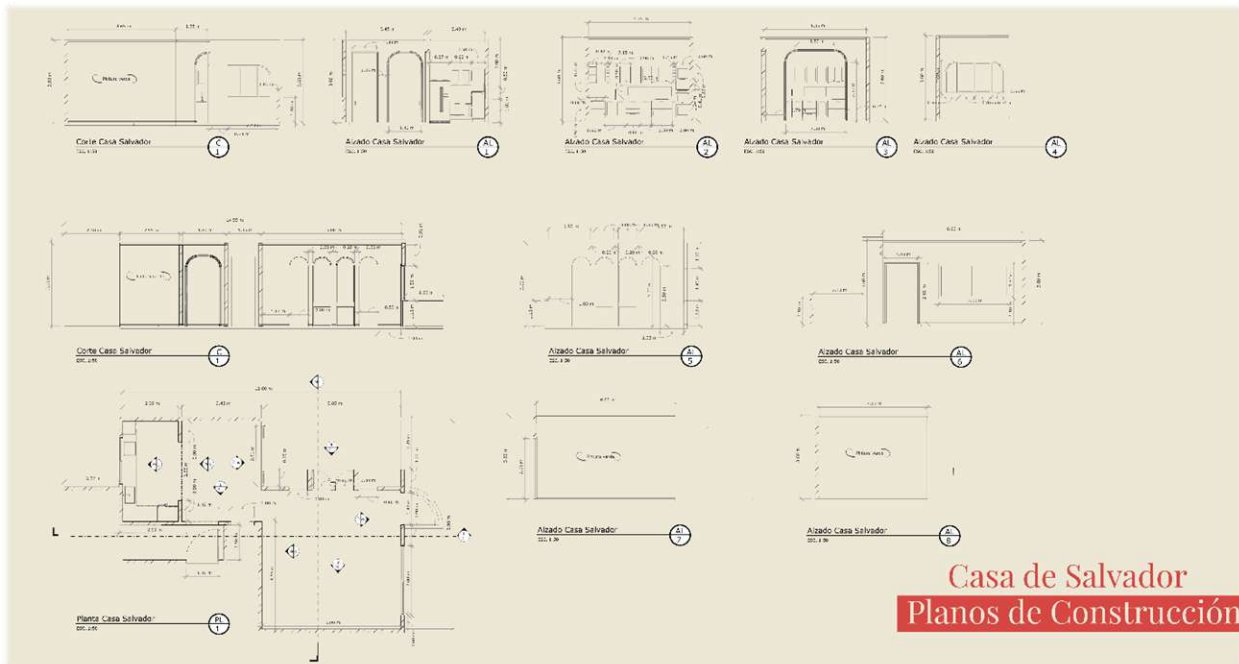
Es la representación sobre un plano vertical que corta de manera frontal o lateral el set. Debe pasar por los elementos más significativos del proyecto, servirá de referencia para la construcción de este. Al igual que la planta arquitectónica se debe aplicar el criterio de calidad de línea para su clara comprensión.

- **Alzados o elevaciones**

Proyección ortogonal sobre un plano vertical de los «muros» que componen el set. En ellas se representan formas, dimensiones, texturas y alturas de los distintos elementos escenográficos dispuestos en esa vista.

Figura 21.

Planos de construcción – Casa de Salvador.



Fuente. Elaboración propia.

Con el objetivo de entender los volúmenes que conforma el espacio arquitectónico el equipo de arte realiza maquetas de trabajo que sirven para traducir las ideas plasmadas bidimensionalmente en un papel y expresarlas en el espacio de manera tridimensional.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Son la abstracción de los elementos arquitectónicos del set, un recurso para apreciar proporciones, escalas, determinar la distribución de los objetos, mostrar las principales características en volumen de los elementos que componen nuestro diseño. Al ser un elemento de estudio se realizan sin un detalle excesivo.

Figura 22.

Maqueta – Casa de Salvador.



Fuente. Elaboración propia.

### d) Valores arquitectónicos contenidos en el diseño del set principal

Como se mencionó en su respectivo capítulo todo tipo de arquitectura presenta elementos replicables y visibles que satisfacen las necesidades del ser humano. Se presentan a continuación los factores que configuran los valores utilitario y estético, componentes a su vez del valor arquitectónico global necesarios en el proceso de concepción y elaboración del set principal de *Dolor y gloria*.

Si bien el departamento de Salvador será construido en foro se contempló que el inmueble está ubicado en el área urbana de Madrid por lo que su arquitectura envolvente cumple con las cualidades necesarias de espacio y clima para el que fue pensado.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Al ser arquitectura efímera se tiene como elemento primario para la construcción los módulos de mamparas de madera compuestos de rieles y postes que le darán estabilidad. Para los estándares en México serán de 1.20 x 2.40 (las medidas de la hoja de triplay). Estas mamparas serán el esqueleto de nuestro set y sobre ellas se colocarán zoclos y molduras; se instalarán ventanas y puertas; se fabricarán elementos de transición de espacios como los arcos; se aplicará la pintura acordada previamente en la paleta de color. Todos estos elementos son los encargados de dar tridimensionalidad al set.

La volumetría que constituye la esencia del espacio se manifiesta con dos cuerpos simétricos intersecados entre sí con una circulación fluida e ininterrumpida entre la sala, comedor y cocina. Estos espacios están complementados por las proporciones armónicas de ventanas y arcos que permiten la entrada de luz y nos dejan apreciar sus colores y texturas.

Tenemos finalmente un set que a través de nuestros sentidos se percibe como verdadero, un diseño cargado de simbolismo resultado de la investigación y del proceso creativo.

### Figura 23.

*Establishing exterior* del edificio donde vive Salvador.



Fuente. Elaboración propia.



## Conclusión

Este documento tuvo como objetivo describir los procesos de diseño necesarios para la conceptualización de espacios arquitectónicos en la producción cinematográfica, haciendo énfasis en los puntos de convergencia que existen entre estas disciplinas. Para comprender mejor esta correlación se revisó literatura proveniente de diversas áreas afines. Es importante aclarar que los temas se estudiaron de manera superficial ya que profundizar en ellos nos desviaría de nuestra intención principal; que es la de realizar una propuesta espacial de los sets para el largometraje *Dolor y gloria* de Pedro Almodóvar. Sin embargo, este documento puede ser un punto de partida en el desarrollo de futuros ensayos que busquen ahondar más en la correspondencia que tienen estas dos artes.

Tras la elaboración de este proyecto se puede deducir que el espacio y la narrativa son los elementos más importantes en la relación del cine-arquitectura. La narrativa es el discurso escrito de eso que se quiere comunicar, mientras que el espacio arquitectónico es el discurso visual que adquiere la cualidad de un agente que escribe historias y también las actúa; es el medio que nutre la trama pero que es modificado por las acciones dramáticas. En otras palabras, el espacio condiciona la narrativa y la narrativa lo condiciona a él.

La búsqueda de información para este proyecto me llevó a la reflexión de que su proceso de diseño es un bucle de actividades interconectadas, que la colaboración y la interacción entre las diferentes esferas brinda una visión más amplia en el proceso de conceptualización y materialización de ideas, dando como resultado una arquitectura efímera más significativa.

Espero que este trabajo contribuya al interés de otros estudiantes a usar el cine, el teatro y los medios audiovisuales como medio a través del cual entendemos la arquitectura y el urbanismo, ya que a mi consideración es un área relativamente inexplorada.





## Fuentes de consulta

- Amidi, A. (2011). *The Art of Pixar: 25th Anniv.* Adfo Books.
- Barut, B. (2020, noviembre). *Architecture and cinema: Analysis of the relationship between narrative and architectural space in Christopher Nolan's The Dark Knight Trilogy* (Tesis de maestría). The Graduate School of Engineering and Science.  
<http://hdl.handle.net/11693/54846>
- Baudrillard, J., & Nouvel, J. (1999). *Les objets singuliers.. Y-a-t-il une vérité de l'architecture ?* (0 ed.). Calmann-Lévy.
- Berra, Y. (2004). *Propuesta para la creación de un centro cinematográfico, una opción que eleve el consumo para el cine de arte* (Tesis Licenciatura). Universidad de las Américas Puebla.
- Bofill, A. (2015, 22 agosto). *QUÈ ÉS L'EDIFICI?* Walden7. <http://www.walden7.com/walden-7/que-es-ledifici/>
- Camarero, G. (2020). *Madrid en el cine de Pedro Almodóvar* (1.ª ed.). Ediciones Akal, S.A.
- de Lanversin, J. (1979). *La Région et l'aménagement du territoire*. Librairies techniques.
- García, J. (1995). Panorama histórico de la dirección artística. *Estudios Cinematográficos*, 3, 5–18.
- García, J. V., & Vargas, R. (1988). *Teoría de la arquitectura*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hayward, S. (2000). *Cinema Studies*. Routledge.
- Koeck, R. (2013). *Cine-scapes*. Routledge.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth.
- Mourao, M. D., Mourão, M. D., Semerdjiev, S., & McDowell, A. (2020, 10 enero). Production Design for the 21st Century. *The 21st Century Film, TV & Media School: Challenges, Clashes, Changes*.  
[https://www.academia.edu/31105119/Production\\_Design\\_for\\_the\\_21st\\_Century](https://www.academia.edu/31105119/Production_Design_for_the_21st_Century)



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Pallasmaa, J. (2001). *The Architecture of Image*. Building Information Limited.

Rivera, H. (2007). *Origen y evolución del lenguaje cinematográfico* [Notas de curso-Inédito]. Universidad Autónoma Metropolitana.

TED. (2016, 5 febrero). *Why great architecture should tell a story | Ole Scheeren* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iQsnObyii4Q&feature=youtu.be>

The Design Museum. (2015). *Memphis*. Design Museum. Recuperado 19 de febrero de 2022, de <https://designmuseum.org/memphis>

Tomaric, J. (2013). *Filmmaking*. Taylor & Francis.

Villareal, L. (2011). *Las relaciones compositivas entre cine y arquitectura*. Dialnet. Recuperado 15 de abril de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739235>

Yáñez, E. (1996). *Arquitectura*. Limusa.



## Glosario

### Arte

Entendemos Arte como toda aquella creación realizada por el ser humano para expresar de una manera sensible un pensamiento, una idea, un sentimiento o una emoción por medio de recursos lingüísticos, sonoros o plásticos.

A través de la arquitectura, la danza, la escultura, la música, la pintura, la literatura y el cine; se puede recrear un aspecto de la realidad del artista, convirtiendo al arte en uno de los componentes más importantes de la cultura.

En palabras de Enrique Yáñez el arte...

*...es un fenómeno de comunicar sentimientos, de carácter intuitivo muy complejo en el que se distinguen tres elementos integrantes: el artista que al producir su obra expresa sentimientos, sean personales o de la colectividad a que pertenece, la obra artística que constituye el mensaje de comunicación que es de carácter material y perdurable y el espectador individual o público colectivamente considerado, receptor del mensaje artístico que le motiva sentimientos.*

### Cine

Cine es el arte capaz de recrear por medio de secuencias fotográficas la ilusión de movimiento sobre una pantalla. Es la más reciente de las bellas artes, fue desarrollada en el siglo XIX, época en la que se inventó el cinematógrafo, la máquina capaz de grabar y reproducir imágenes para crear la sensación de movimiento.

El cine crea un mundo imaginario que ante los ojos del espectador debe ser posible y verosímil; sin embargo, no es un mundo real ni continuo; es una ficción que transcurre paralela a la realidad.



## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

### **Arquitectura**

Arte de concebir, diseñar y construir edificios y estructuras que satisfagan las necesidades del ser humanas, que sean funcionales y habitables «El objetivo de utilidad material en la construcción de espacios habitables significa la primera diferencia sustancial de la arquitectura respecto a otras formas artísticas» (Yañez, 1996)

La arquitectura es una disciplina que se rige por un conjunto de principios técnicos y estéticos, en donde la belleza de la obra edificada debe estar en balance con su uso y funcionalidad.

Es considerada como manifestación cultural por ser reflejo de la civilización humana, las tendencias de su época y de sus tecnologías constructivas.

### **Arquitectura efímera**

Toda obra arquitectónica que da respuesta a las necesidades de un momento concreto, sin necesidad de permanencia en el tiempo. Permite al creador experimentar más allá de los cánones establecido por la arquitectura convencional, al ser un proyecto temporal su programa es más libre y puede presentar alteraciones espaciales.

Suelen ser estructuras finitas de uso temporal siendo este tipo de arquitectura un recurso muy utilizado en la escenografía para teatro y cine.



## Anexos







## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

# Sinopsis

Salvador Mallo, un director de cine en su madurez que vive una crisis existencial, física y emocional; recuerda su trayectoria de vida y el notable éxito que ha tenido en su carrera. Entre soledad, fantasmas y su incapacidad para escribir y dirigir, encuentra el momento oportuno para rememorar sus primeros amores, su interés por el cine, su infancia en Paterna y sus altibajos en Madrid de los 80s.



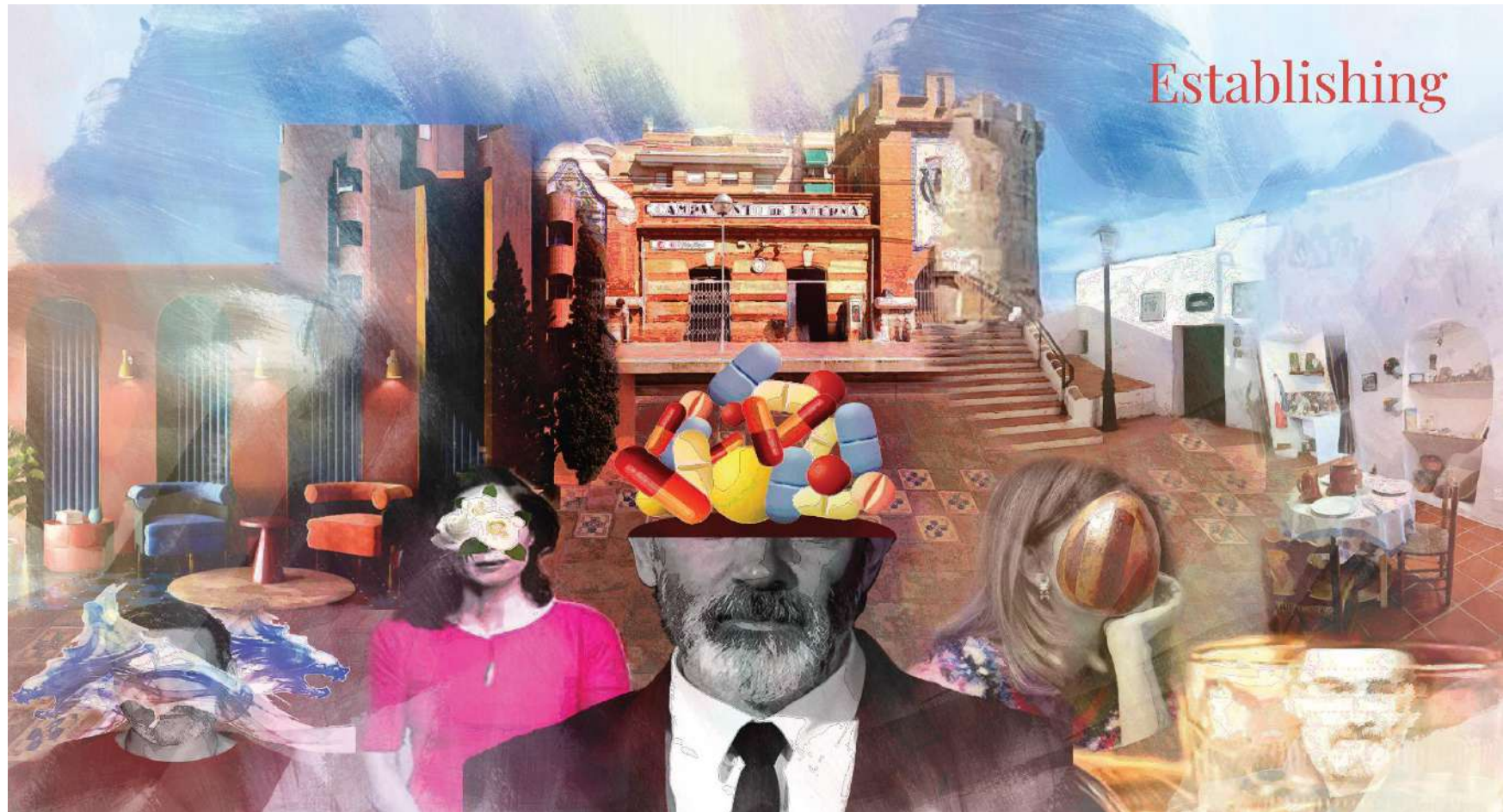




## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés



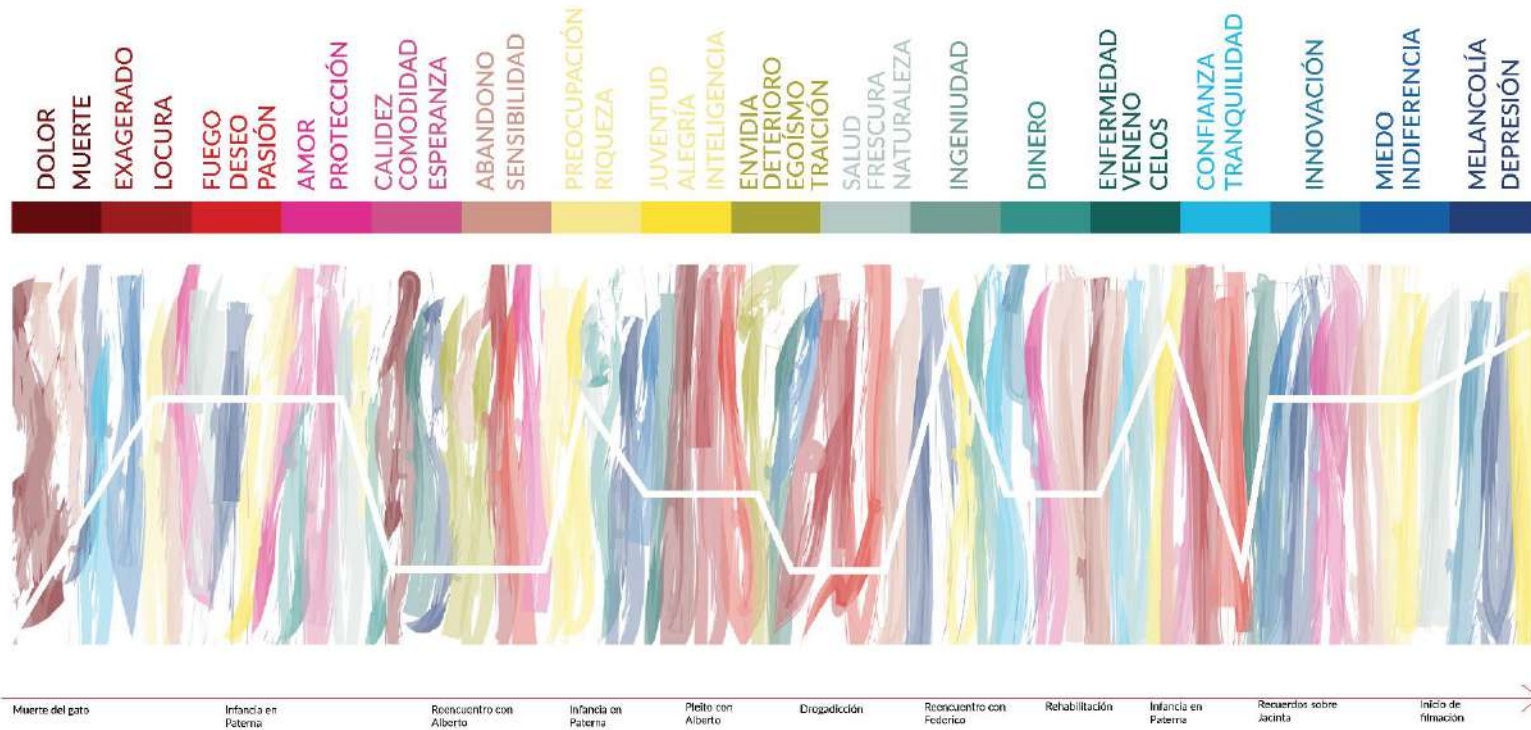


# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Color Script





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

**D**  
Personajes  
Principales

**1**

Salvador

**2**

Jacinta

**3**

Mercedes

**4**

Alberto





# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica: *Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar* Ligia Reyes Cortés











# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés







# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

S  
Sets  
S

1

Vallecas

2

Oficina  
Doctor Galindo

3

Habitación de  
huéspedes

4

Camerino  
de Alberto

5

Cueva en  
Paterna





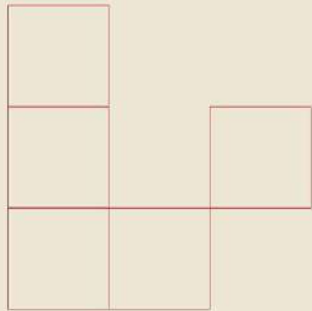


# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Vallecas Ambientación







## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés





# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Oficina Doctor Galindo

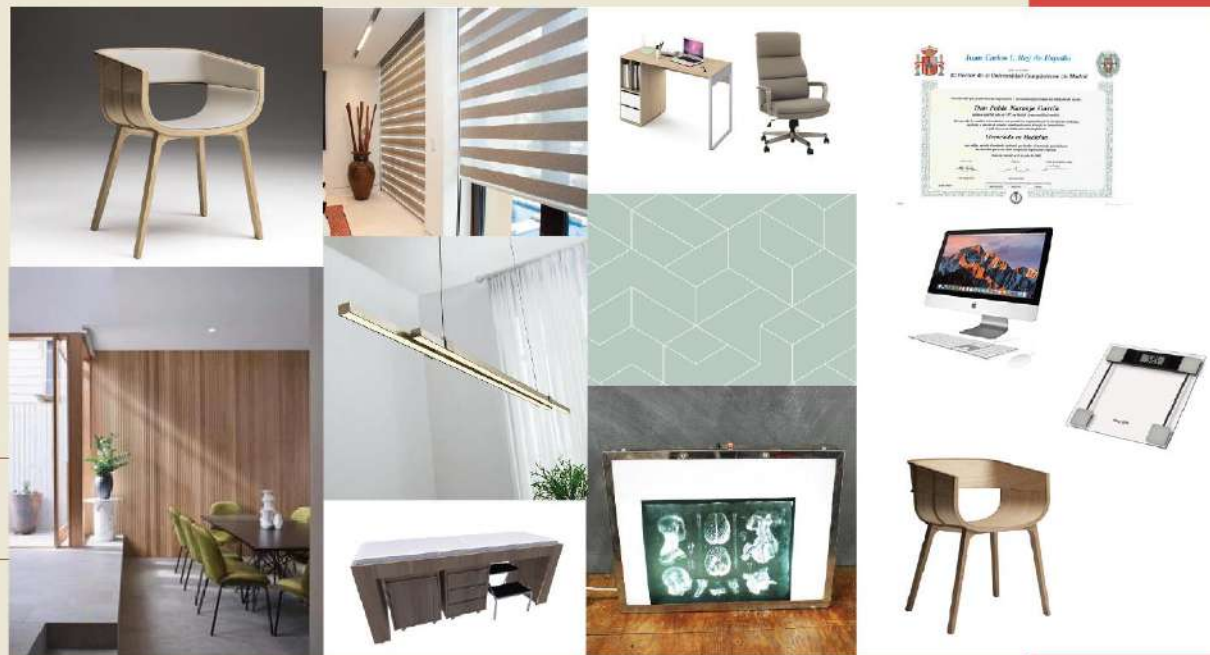
## Investigación





# Oficina Doctor Galindo

## Ambientación







## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés







## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés



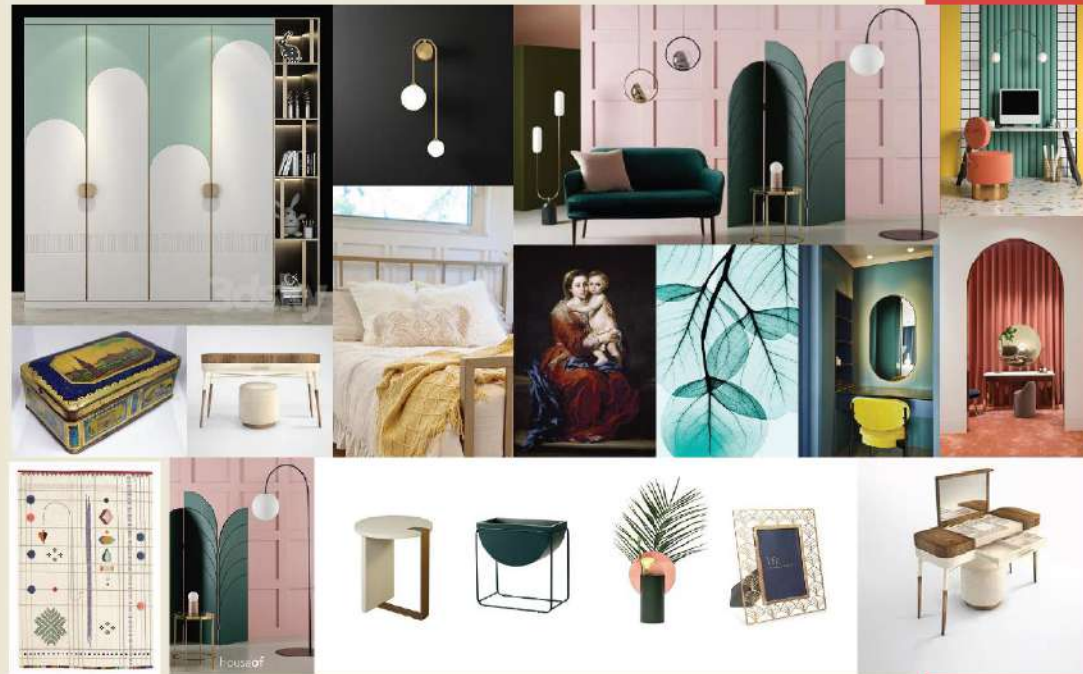
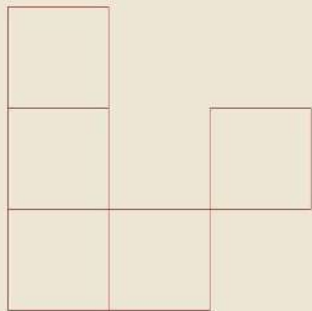
## Habitación de huéspedes

Investigación



# Habitación de huéspedes

## Ambientación







## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

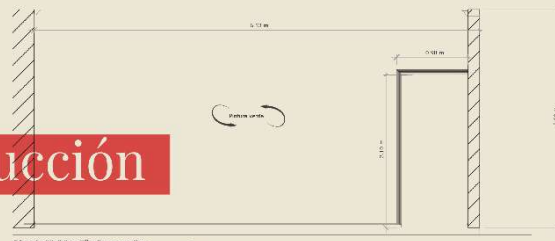






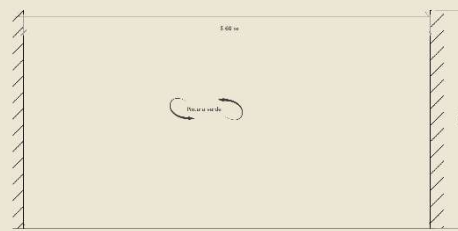
# Habitación de huéspedes

## Planos de Construcción



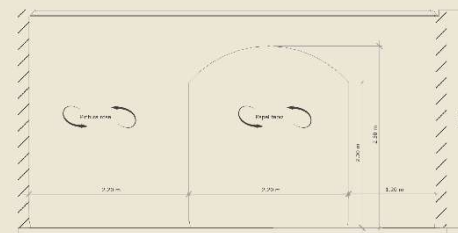
Alzado Habitación huéspedes

A-2



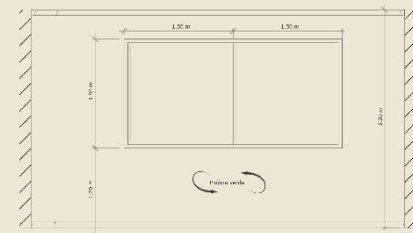
Alzado Habitación huéspedes

A-3



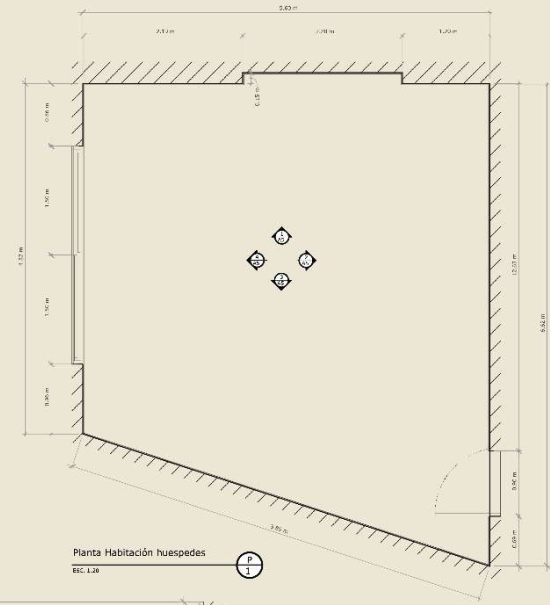
Alzado Habitación huéspedes

A-4



Alzado Habitación huéspedes

A-1



Planta Habitación huéspedes

P-1

DOLOR Y GLORIA			
Proyecto:	DOLOR Y GLORIA		
Nombre del autor:	Ligia Reyes Cortés		
Nombre del curso:	ARQUITECTURA		
Escuela:	FSAE	2º floor	REC314
Fecha:	1-20	página 34/32	



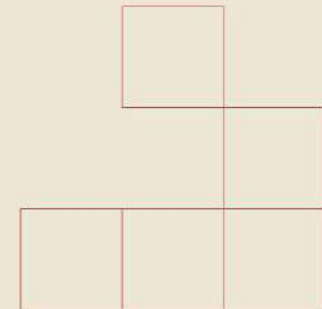
# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés



## Camerino Alberto Investigación



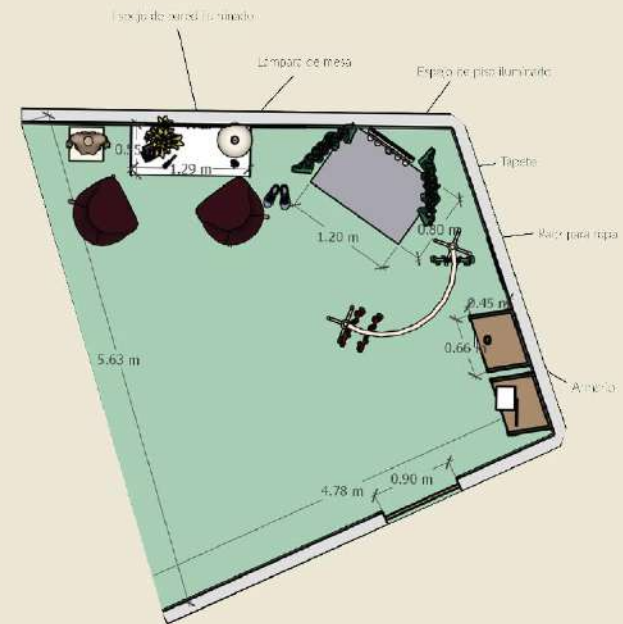


# Camerino Alberto Ambientación





## Camerino Alberto Planta del Director y perspectiva







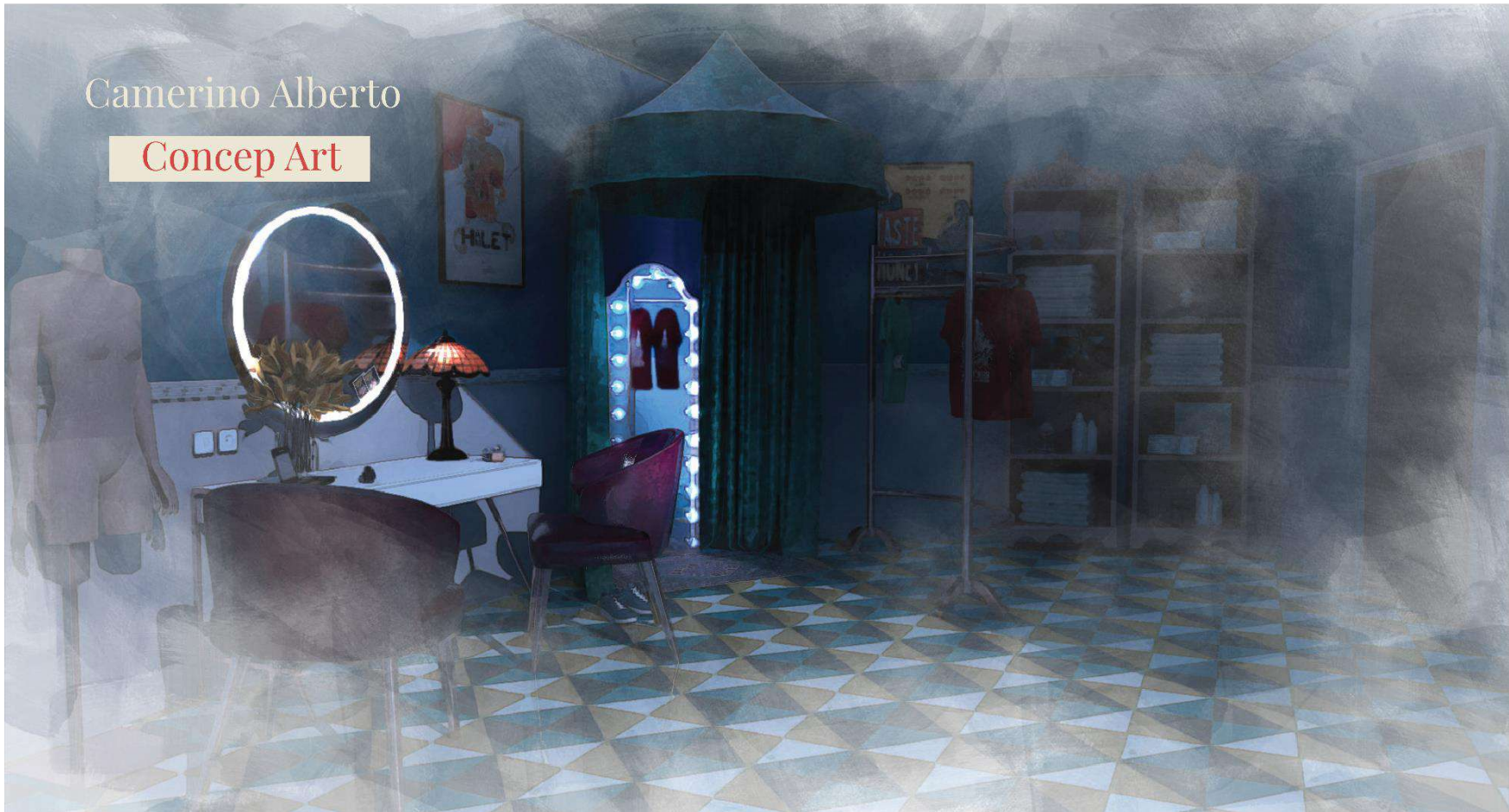
## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Camerino Alberto

Concep Art





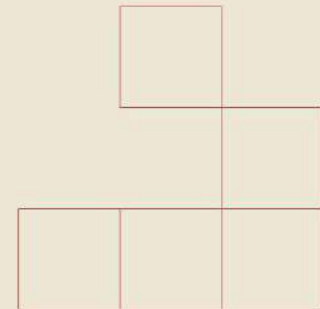
# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés



## Cueva en Paterna Investigación







# Cueva en Paterna Ambientación



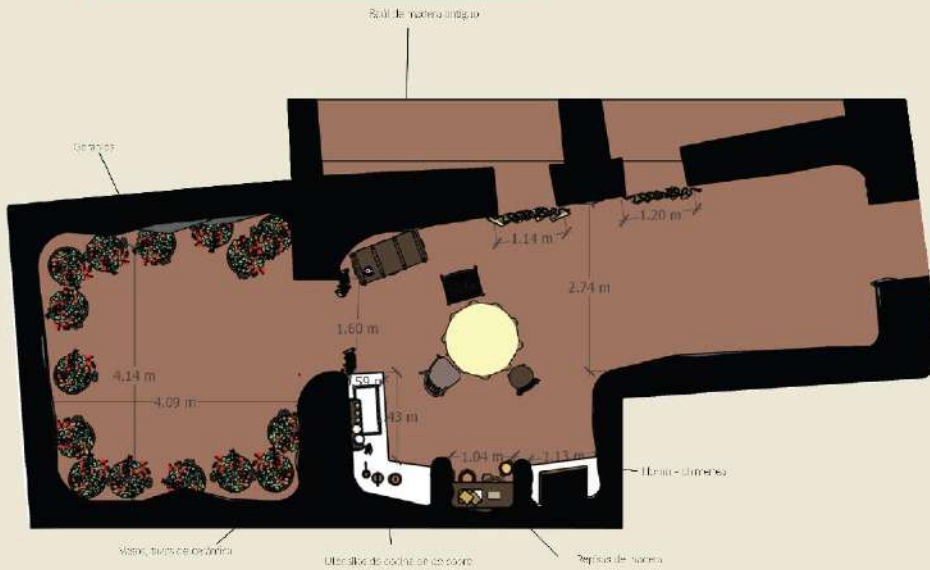


# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Cueva en Paterna Planta de Director y Perspectiva







## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

Casa de  
Salvador

S  
Set Principal  
S







# Casa de Salvador Ambientación







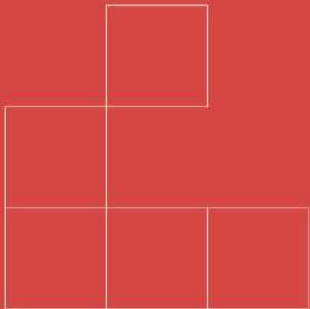
# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Casa de Salvador

## Props





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

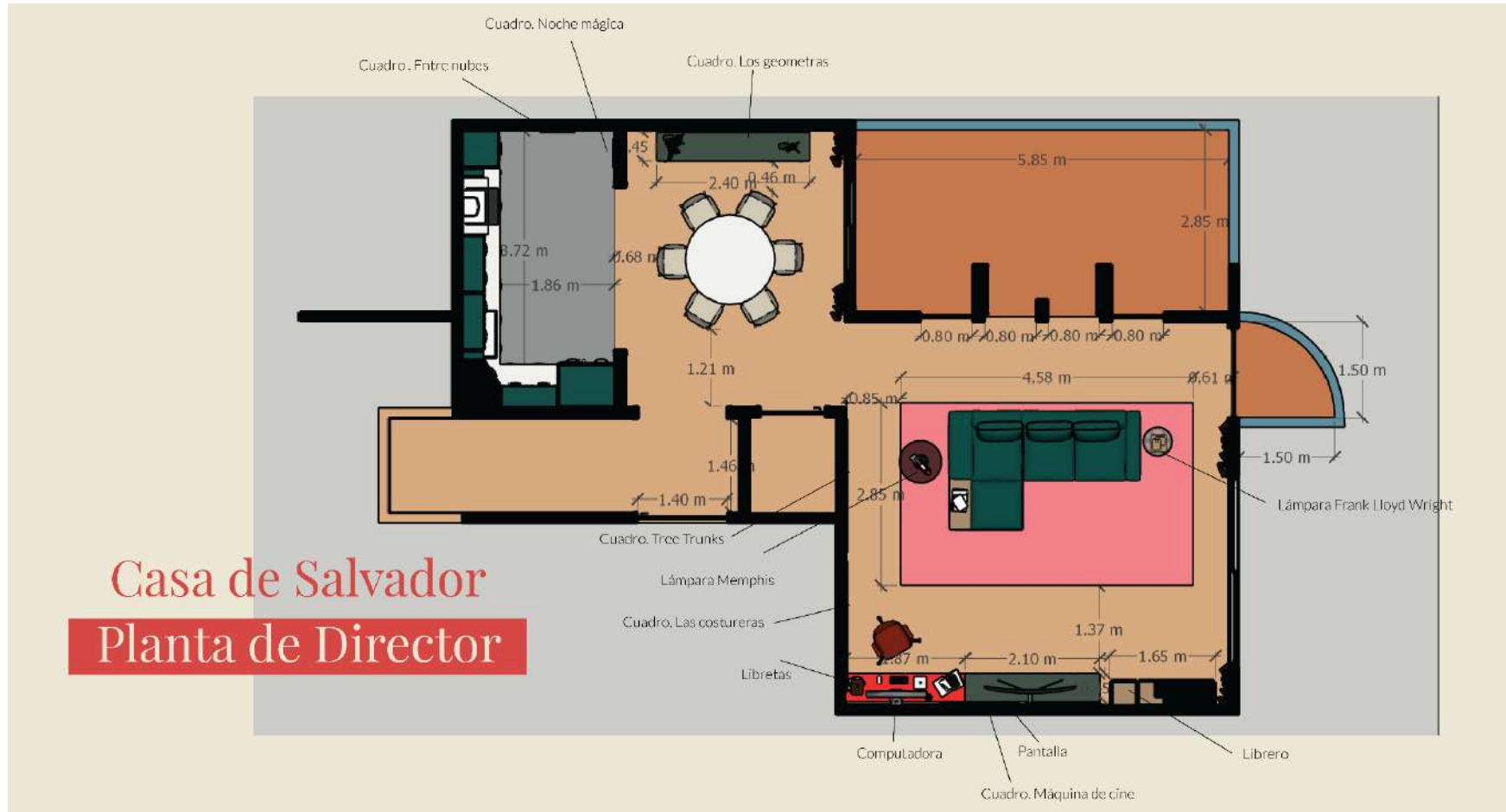




## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés







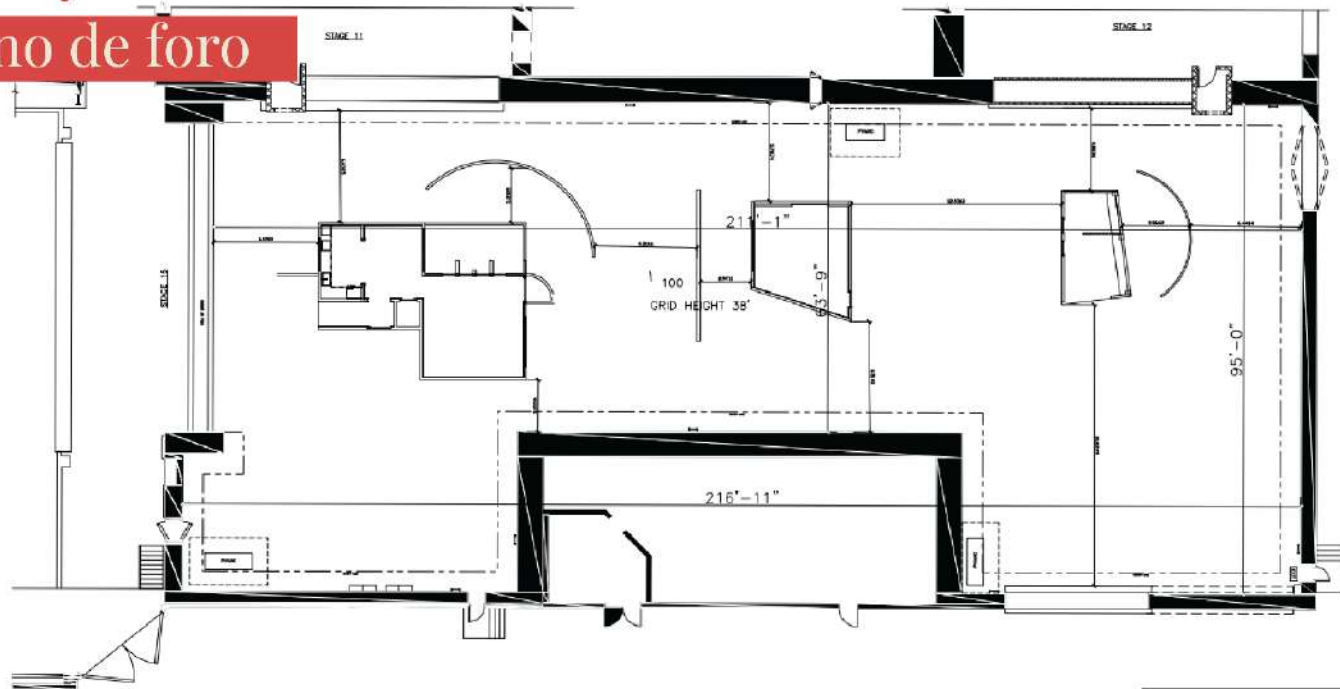


# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Dolor y Gloria Plano de foro



DOLOR Y GLORIA			
Escritor(a):	Escritor(a):		
Escritor(a) colaborador(a):	Escritor(a) colaborador(a):		
Nombre del Set:	Nombre del Set:		
Plano de foro:	Plano de foro:		
Escala:	1/50	Fecha:	Feb. 2022

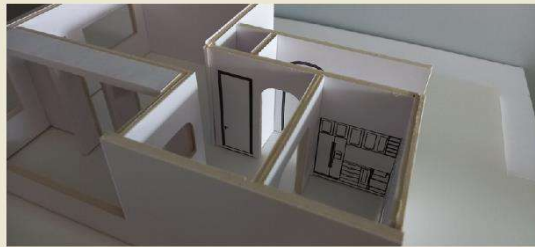


# El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

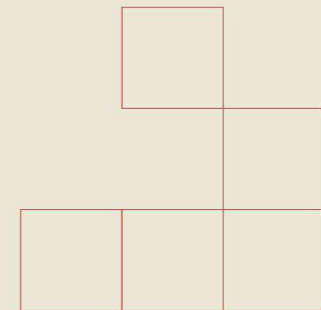
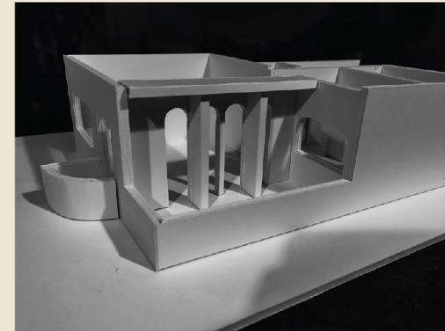
*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

## Casa de Salvador



## Maqueta





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés





## El papel del espacio arquitectónico en la narrativa fílmica:

*Una propuesta para Dolor y Gloria de Pedro Almodóvar*

Ligia Reyes Cortés

