



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ARQUITECTURA

TITULO: EL ESPACIO CINEMATOGRAFICO COMO
EXPERIENCIA URBANO ARQUITECTÓNICA

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRA EN DISEÑO ARQUITECTONICO PRESENTA:

ARQ. MARIA DEL SOCORRO GUTIERREZ LUGO

MÉXICO, D.F.

2007



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.

JURADO

DIRECTORA DE TESIS: DRA. CONSUELO FARIAS VILLANUEVA

SINODAL PROPIETARIO: DR. PETER KRIEGER

SINODAL PROPIETARIO: MTRO. ALEJANDRO CABEZA PÉREZ

SINODAL SUPLENTE: M. EN DIS. ARQ. JAN VAN ROSMALEN JANSEN

SINODAL SUPLENTE: DR. FERNANDO MARTÍN JUEZ

AGRADECIMIENTOS

Como premisa a este documento, quiero expresar mi más profundo amor y respeto a la máxima casa de estudios, mi Universidad Nacional Autónoma de México, donde tuve el privilegio de formarme en la licenciatura y ahora, me vuelve a dar la oportunidad de maravillarme y crecer aún más. Acto seguido, agradezco al Centro de Estudios de Posgrado de la Facultad de Arquitectura, donde tuve la dicha de conocer a valiosos profesores que sabiamente me soltaron a mi propia imaginación.

Un reconocimiento muy especial a la Dra. Consuelo Farias Villanueva, quien con una sola plática robo mi entusiasmo para inscribirme a la maestría en Diseño Arquitectónico y con sus clases, me sumergí infinidad de horas en el mundo de la filosofía, el cine, el urbanismo, la arquitectura y la pasión por el conocimiento. Asimismo agradezco profundamente a la Dra. Consuelo por compartir su tiempo y experiencia al dirigir el presente documento.

Agradezco también al Dr. Peter Krieger, de quien adquirí disciplina y razonamiento a través de sus seminarios, su paciencia al revisar cada línea y cada imagen de mi tesis, por haber tenido la paciencia de discutir sus observaciones conmigo y por haberme aterrizado oportunamente, al objetivo principal de la maestría.

Asimismo expreso mi orgullo por haber asistido los seminarios de área del Mtro. Alejandro Cabeza Pérez a quien agradezco cada momento que dedico a revisar este documento, por sus comentarios, las correcciones a la tesis y sobretodo por la fescura y amabilidad de su persona.

Quede de manifiesto la importancia de la revisión que el Dr. Fernando Martín Juez tuvo a bien hacer a la tesis y a quien expreso mi respetuoso agradecimiento también

Finalmente agradezco al M. En Dis. Arq. Jan Van Rosmalen Jansen a quien conocí en la licenciatura y amablemente dedico su tiempo a revisar y comentar este texto.

A todo el Jurado, expreso un profundo agradecimiento y comparto con ustedes la dicha de haber alcanzado este triunfo, pese al largo tiempo que me tomo. Mil Gracias.

DEDICATORIAS

A MIS LUCES QUE SIEMPRE HAN ALUMBRADO MI CAMINO:

Balbina Lugo Loza: Un ejemplo de fuerza, superación, persistencia y amor, gracias mamá.

Fidel Gutiérrez Jimenez †: desde donde me sigues guiando y mientras te sigo extrañando.

A MIS COMPAÑEROS DE BRILLO:

Ma. Teresa Gutiérrez Lugo: Hermanita, siempre has sido mi meta a alcanzar, quien marco el camino en el ámbito profesional, la luz que me hace esforzarme por ser una mejor profesionista y aun a pesar de las dificultades que me he topado en el camino, con tu ejemplo académico y personal entendí que no existe nada, absolutamente nada que sea inalcanzable.

Girma M. Woldemichael: Brother, you show me with your personal experience, (maybe you don't know) the power to want to be the best in the professional life, because only with sacrifice and with force we get our dreams.

José Fidel Gutiérrez Lugo: Aunque no tuviste esta oportunidad, hermano, considera este logro, parte de tu lucha también, uno no siempre tiene que pisar los suelos universitarios, para ser el mejor en su ramo, y yo creo, que tu eres uno de esos ejemplos.

Liliana García Millán: Como parte de mi familia, eres parte también de mis dichas. Ahora comienza la etapa fundamental para sus hijos, no los dejen abandonar la única oportunidad de escalar social y económicamente.

Carlos Gutiérrez García e Iván Gutiérrez García: Mis niños lindos, que este sueño que acabo de alcanzar, los motive a seguir su formación universitaria, donde sea que así lo decidan.

A QUIEN AHORA LE DA LUZ A MI VIDA.

Arq. Oscar H. Villalobos Ovalle: Fuiste parte de mi formación de maestría y compartiste paso a paso mi crecimiento como ser humano, como arquitecta, como pensadora, fuiste testigo y cómplice de mi redescubrimiento del conocimiento y de esos extraños cuestionamientos del aprendizaje de licenciatura y durante este sorprendente camino, nos dimos cuenta que era el momento de volar juntos a la aventura del amor. Gracias pequeño por mostrarme el brillo de la vida, Te amo.

UNA DEDICATORIA ESPECIAL A MIS COMPAÑEROS DE MAESTRIA:

Alejandro Gonzalez C.- Por las clases, las bromas, las sonrisas y por regalarme la felicidad.

Gustavo Cabañez. Cómplice de filosofías, discusiones, alegrías y de mi felicidad.

Yolanda Vladimír. Por caminar juntas en la complejidad del pensamiento.

Y a con quienes las clases, se volvieron los complejos devenires de la vida: Rubén Calderón, Francisco de la Isla, Freddy & Giselle, Caterine, Erica y los que se han escapado a mi memoria, pero que alguna vez nos escapamos del mundo tangible en las aulas del posgrado.

A LOS AMIGOS DE SIEMPRE:

Isaac Terán, Salvador Fonseca, Juan Carlos Tavera, Mauricio Dieguez, Karyna González, David Villegas, Armando Olvera, Gertrudis Escudero, Cesar Monroy, Ricardo Moreno, Nancy, Beto, Joaquin Ugalde, Veronica Chavarria,

UNA DEDICATORIA MUY ESPECIAL AL MI NUEVA FAMILIA DE TRABAJO:

Lic. Raul Ezquerro, C.P. José Luis Sierra Ortega, Arq. Gustavo Aguiñaga.

Una dedicatoria muy especial a todos y cada uno de los maravillosos seres con los que tengo el honor de convivir y con quienes viajo, de una manera tan diferente y especial en esta aventura de la vida, ya sea diseñando, construyendo, investigando, escribiendo, delirando, discutiendo, corriendo, nadando, pedaleando, pero siempre con la visión de un futuro mejor.

Gracias a todos.... y vamos por más!!!!

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	05
2. OBJETIVO GENERAL	06
3. HIPÓTESIS GENERAL	06
4. ESTRUCTURA DE LA TESIS	07
5. ESTRUCTURA DEL CINE	07
6. PRIMER CAPÍTULO: EL PRIMER, SEGUNDO Y TERCER MOVIMIENTO	09
6.1 EL PRIMER MOVIMIENTO	10
6.1.1 EL PLANO	10
6.1.2 EL TIEMPO Y EL ESPACIO	12
6.1.3 EL ENCUADRE	16
6.1.4 LA ANGULACIÓN	18
6.1.5 EL FUERA DE CUADRO	21
6.1.6 LA ILUMINACIÓN	23
6.1.7 EL PRIMER PLANO	26
6.2 EL SEGUNDO MOVIMIENTO	30
6.2.1 PLANO Y CONTRACAMPO	30
6.2.2 ZOOM IN Y ZOOMS BACK	31
6.2.3 TRAVELLING	31
6.2.4 VISTA PANORÁMICA	33
6.2.5 PLANO SECUENCIAL	34
6.3 EL TERCER MOVIMIENTO	35
6.3.1 EL MONTAJE	35
6.3.2 EL CONCEPTO DEL MONTAJE	37
6.3.3 EL MONTAJE DE EISENSTEIN: GRIFFITH	39

6.3.4 EL MONTAJE DIALÉCTICO: EISENSTEIN	39
6.3.5 EISENSTEIN, PUDOVKIN Y TIMOSHENKO	46
6.3.6 LAS ESCUELAS DE MONTAJE	48
6.3.7 EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO	50
6.3.8 LA PUESTA EN ESCENA	54
6.3.9 LA COMPOSICIÓN DENTRO DEL MONTAJE	59
6.3.10 EL ENCUADRE DENTRO DEL MONTAJE	62
7. ANEXOS DEL PRIMER CAPÍTULO	66
7.1 EL MONTAJE DE STANLEY KUBRICK	66
7.2 EL MONTAJE DE AKIRA KUROSAWA	66
7.3 ENTREVISTA A PETER GREENAWAY	67
8. CONCLUSIONES DEL PRIMER CAPÍTULO	73
9. SEGUNDO CAPÍTULO: LOS COMICS Y EL CINE	102
9.1 EL ESPACIO IMAGINARIO	103
9.2 OBJETIVO DEL SEGUNDO CAPÍTULO	103
9.3 LA ARQUITECTURA Y LOS COMICS	103
9.4 LA ARQUITECTURA Y EL CINE	111
9.4.1 INICIOS	111
9.4.2 CINE EXPRESIONISTA	114
9.4.3 CINE DE HOLLYWOOD	118
9.4.4 NARRACIONES HISTÓRICAS	120
9.4.5 NARRACIONES CONTEMPORÁNEAS	122
9.4.6 NARRACIONES DE ANTICIPACIÓN	123
9.5 CASOS DE ESTUDIO	124
9.5.1 EL GABINETE DEL DR. CALIGARI	125

9.5.1.1 LA ARQUITECTURA DEL GABINETE DEL DR. CALIGARI	128
9.5.1.2 APORTACIONES AL CINE EXPRESIONISTA	131
9.5.2 BLADE RUNNER	131
9.5.2.1 CONTEXTO URBANO DE LA CD DE BLADE RUNNER	131
9.5.2.2 LA ARQUITECTURA EN LA CIUDAD DE BLADE RUNNER	133
10. CONCLUSIONES DEL SEGUNDO CAPÍTULO	139
11. TERCER CAPÍTULO: UN CASO DE ESTUDIO	140
11.1 UN CASO DE ESTUDIO: BERNARD TSCHUMI	141
11.2 LOS INICIOS	141
11.3 SU TRABAJO	143
11.3 ANTECEDENTES A SU PENSAMIENTO	152
11.5 SU PENSAMIENTO	155
11.6 SUS ESCRITOS TEÓRICOS	157
11.6.1 THE MANHATTAN TRANSCRIPTS	157
11.6.2 TOKYO OPERA HOUSE	158
11.6.3 HAGUE VILLA	159
11.6.4 ZKM	160
11.6.5 K-POLIS	162
11.6.6 MOMA EXPANSION	163
11.6.7 URBAN GLASS	165
11.6.8 GARNEGIE SCIENCE CENTER	167
11.6.9 MUSEUM FOR AFRICAN ART	169
11.6.10 MC-SAO PAULO	171
11.6.11 EMPAC	172
11.6.12 EXPO 2004	173

11.6.13 TRI-TOWERS OF BABEL	175
11.6.14 CITIÉ DE LA MEDITARRANÉE, MARSELLA	176
11.7 THE MANHATTAN TRANSCRIPTS	178
11.8 LE FRESNOY	180
11.9 PROPUESTA DIDÁCTICA	183
11.10 ARQUITECTURA DE EVENTO	185
11.11 IN BETWEEN	187
11.12 EL DESARROLLO DEL PROYECTO	190
11.13 SUS PALABRAS	194
12. BIBLIOGRAFÍA	195
13. IMÁGENES	196

"Hemos pensado que los grandes autores de cine, podían ser comparados no sólo con los pintores, arquitectos, músicos, sino también con los pensadores. Ellos piensan con imágenes-movimiento y con imágenes-tiempo, en lugar de conceptos"¹



Imagen de la película "Faraway, so close!" del director Win Wenders 1993 (fuente 1)

1. INTRODUCCIÓN

Desde mi temprana vida académica y ahora laboral, siempre ha existido en mi un interés particular por el cine, por los universos maravillosos que en él se desarrollan, por la manera en que la mente se escapa, llevada de la mano por los laberintos de imágenes, música e historias, por los atrevidos o sencillos movimientos de cámara que transforman completamente la visión de una escena, por la maximización de un detalle, porque el tiempo parece detenerse y no avanzar ya, por la simbiosis música e imagen, entre muchas cosas más.

Rápidamente desarrollé una gran pasión por el cine y cada vez que una película lograba fascinarme, por extraño que esto parezca, yo mentalmente cambiaba las secuencias, las escenografías, los finales, la música, los encuadres, los movimientos de cámara y creaba en mi propio mundo, otras versiones de una misma película.

Una vez cursando el primer semestre de la maestría de diseño arquitectónico, descubrí sorpresivamente materias relacionadas con la imagen y con el cine y cuando, llegado el momento de elegir el tema a desarrollar como tesis de maestría, me encontré en la incertidumbre de proponer y desarrollar un tema, que aportara algo sustancial e innovador al diseño arquitectónico contemporáneo.

¹ Deleuze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.**, Editorial Paidós, México 1984 Pág. 12

¿Temas?... pudieron haber miles, pero el detonador que me hizo definir mi camino de investigación, que ahora presento en este documento, fueron las palabras de la Dra. Consuelo Fariás un día en taller de investigación, "*Eligan un tema que les apasione.....*" (y no recuerdo que más dijo, pues en ese momento mi mente se distrajo en un tobogán de imágenes que me llevo a la claridad y el encuentro entre el espacio cinematográfico y el espacio arquitectónico.

Los primeros temas abordados fueron relacionados a la teoría de la imagen, a los temas del cine y a su historia, a los principales teóricos de la cinematografía y poco a poco se fue definiendo la estructura de la tesis.

La idea de desarrollar primero la teoría cinematográfica me llevo a encontrar similitudes en el diseño con el espacio arquitectónico, asimismo conocer las ideas de cineastas claves en la teoría del cine como Eisenstein y Pudovkin, me ayudo a poder separar lo que mas adelante llamé "movimientos", que son etapas de concepción y desarrollo del espacio cinematográfico.

Asimismo al leer las ideas de cineastas contemporáneos como Peter Greenaway, Pedro Almodóvar, Akira Kurosawa, Stanley Kubrick, se complementó el desarrollo de los elementos de diseño en el cine.

Con a la orientación de la tutora de la tesis, descubrí algunos de los temas del espacio cinematográfico en una obra arquitectónica, "Le Fresnoy" del Arquitecto y teórico Bernard Tschumi, misma que fue estudiada para al poder encontrar la aplicación de muchos elementos del espacio cinematográfico en el espacio urbano y arquitectónico. Fue gracias al estudio de este proyecto en particular y a la lectura de los escritos de Tschumi, que el planteamiento de la tesis fue adquiriendo consistencia y fuerza para llegar a lo que a continuación presento.

2. OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de este trabajo de tesis es estudiar las estrategias de diseño que se emplean en el espacio cinematográfico para crear sensaciones de movimiento y aplicarlas al diseño del espacio urbano y arquitectónico, para lo cual se revisarán los principales movimientos dentro del cine a través de su historia, su estructura básica, las teorías y conceptos más importantes así como algunas formas de expresión del cine contemporáneo.

*"Crear un edificio, un objeto arquitectónico, es crear un espacio. Las relaciones entre el cine y la arquitectura deben centrarse fundamentalmente en las que hay entre los espacios cinematográfico y arquitectónico"*²

3. HIPOTESIS GENERAL

Así como el cine ha utilizado al espacio arquitectónico para representar toda una idea y modificar la percepción del mundo, la arquitectura también ha encontrado en el espacio cinematográfico el medio para experimentar un espacio vivo y en movimiento.

4. ESTRUCTURA DE LA TESIS

² Jorge Gorostiza **La Arquitectura según Tati: Naturaleza contra artefacto arquitectónico.**, movies arquitectura <http://architettura.supereva.it/movies/19990601>

El primer capítulo dentro de este trabajo de investigación, comprende el conocimiento y ejemplificación de algunos elementos plásticos y conceptuales de la teoría del cine, elementos que surgen y se desarrollan dentro de cada uno de los movimientos, la forma de abordarlos parte de los estudios de cineastas y filósofos, cuya aportación fue esencial en la teoría actual del cine, tales como: Sergei Eisenstein, Pudovkin, Timoshenko y Gilles Deleuze.

Asimismo esta investigación se apoya en escritos, entrevistas y películas de cineastas contemporáneos, que conciben al espacio y a la forma dentro de la imagen con conceptos estrechamente ligados a los planteamientos teóricos antes mencionados.

El segundo capítulo de la tesis está referido a los movimientos plásticos más importantes dentro de la evolución del cine, partiendo desde sus orígenes y su desarrollo, así como del enfoque que el cine ha tenido con la arquitectura y con la ciudad.

En esta fase también se hace un acercamiento al mundo del cómic, cuya visión de la ciudad y algunos espacios dentro de ella, dieron otro enfoque a muchas películas contemporáneas.

En el tercer capítulo de la tesis, se muestra el trabajo del arquitecto Bernard Tschumi, cuyo pensamiento y trabajo profesional está muy ligado a los elementos de diseño del espacio cinematográfico..

Al final de cada uno de los capítulos, se presentan conclusiones de los temas tratados en los mismos con la idea de sintetizarlos como los elementos conceptuales que se extraen del espacio cinematográfico.

5. ESTRUCTURA DEL CINE

La forma de abordar el tema del espacio cinematográfico será a través de la aproximación que plantea Pudovkin, siendo esta una estructura comprendida por tres medios, llamados movimientos. Cada movimiento surge debido al desarrollo y complejidad de las imágenes, por los elementos que la forman, las relaciones de éstos entre sí dentro de su propio conjunto y las posibles relaciones que existan con otros elementos que no están precisamente dentro de la imagen.



Pudovkin con Eisenstein durante la filmación de "Ivan the terrible"(fuente 2)

De esta forma la estructura se plantea así:

- 4.1 EL PRIMER MOVIMIENTO: Es el de las imágenes por sí mismas, logradas gracias a la posible continuidad de los fotogramas.
- 4.2 EL SEGUNDO MOVIMIENTO. Surge por los movimientos de la cámara, ángulos, *travellings*, (traslados) panorámicas, *zoom in* (acercamientos), *zoom out* (alejamientos) etc., o bien logrado por la supresión de espacios muertos, cambios de lente o emplazamientos.
- 4.3 EL TERCER MOVIMIENTO: Nace de la continuidad de todos estos planos y crea una coherencia narrativa y un ritmo dentro de la duración del todo, realidad que no cesa de cambiar de acuerdo con sus propias relaciones.

6. PRIMER CAPITULO: PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER MOVIMIENTO

6.1.1 EL PRIMER MOVIMIENTO: PLANO

El primer movimiento es el punto de partida dentro del diseño de una película, en él, solamente se trabaja con las imágenes y estas son pensadas antes de interactuar con otras o de crear secuencias invariables. Pueden existir, dentro de este movimiento: fotografías, pinturas, visiones, sueños y todo lo que abarque y muestre una imagen por sí misma.

Cada una de las posibilidades que existen en el primer movimiento, son vistas como elementos individuales, que después se transforman en la continuidad de fotogramas.

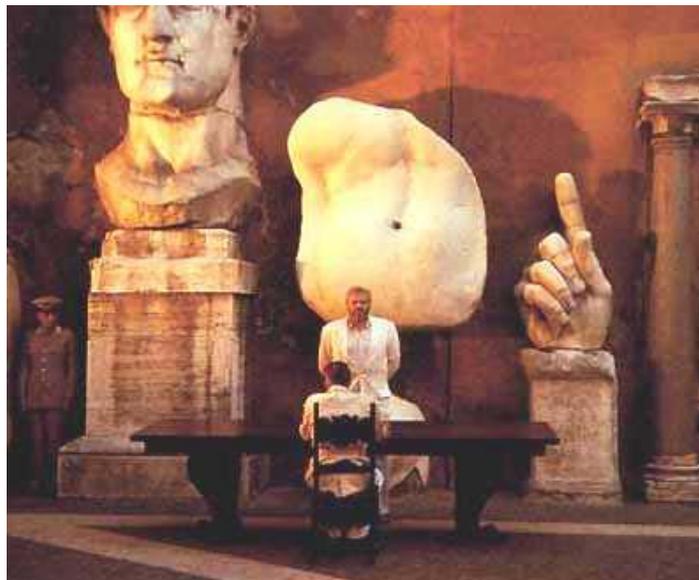


Imagen de la película " The Belly of an Architect" de Peter Greenaway (fuente 3)

Dentro de una película el elemento básico expresivo, es decir la célula, a partir de la cual comenzará la creación visual cinematográfica, es el plano.

El plano es:

*"una composición espacial entre paralelas y diagonales, constitución de un receptáculo tal que las masas y las líneas de la imagen que vienen a ocuparlo hallarán un equilibrio y sus movimientos una invariable"*²

El plano es la unidad de composición espacial de la imagen, en donde todo movimiento ocurre sólo dentro de esta misma, su naturaleza propia, ofrece la posibilidad de ser legible y visible.

Dentro de la imagen, el plano estará enmarcado por unos límites definidos, en donde convergerán una gran cantidad de elementos, que serán presentados con mayor o menor detalle y recortados y vistos desde una posición o desde un ángulo y durante su juego dinámico, las relaciones entre ellos determinarán el sentido y significado del plano. Los elementos forman una composición, que generalmente buscan un equilibrio.

² Deleuze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.**, Editorial Paidós, México 1984 Pág. 28

Pudiera pensarse que el plano no tiene movimiento, pero es precisamente este movimiento interno, el que captura la atención de la mirada, el que no limita el desarrollo de la imagen y da flexibilidad y libertad a los propios movimientos.



Imagen de la película " The Baby of Mâcon" de Peter Greenaway (fuente 4)

Cuando se refiere al concepto del plano, el rasgo más importante que determina dicho concepto no es el cuadro por sí mismo, o la instantánea tomada en modo singular, sino la relación que surge entre el observador y lo observado, en su campo o entorno, lo anterior sugiere un acto de percepción, cuyas imágenes serán enmarcadas y percibidas independientemente de como hayan sido creadas.

Aunque es inminente que existen otros elementos que surgen al momento de la creación de plano, como: la posición o el ángulo o la distancia de observador con respecto a lo observado, lo que en realidad enmarca o registra una imagen con el amplio concepto del plano, es la imagen observada sostenidamente, aunque fuese por poco y al mismo tiempo la creación de sensaciones y experiencias producto de estas visiones.



Imagen de la película de Peter Greenaway "Prospero's Books" (fuente 5)

En sus primeros escritos Eisenstein planteó que la unidad menor de cine era la toma y que cada una de ellas funcionaba independiente, con su propia atracción y que originaba determinada reacción en el espectador. Asimismo, si se combinaban estas reacciones, se podía entonces construir un filme, pero después comprobó y estableció: que cada elemento dentro del plano tenía sus propias posibilidades de aportar diferentes reacciones y sensaciones al plano mismo.

"Eisenstein quería un teclado para el cine, a fin de que el director pudiera utilizar todo elemento que sea sólo o en combinación de otros elementos"³

Un plano siempre ofrecerá una primera idea, el primer destello de transmisión, un acercamiento hacia el mensaje oculto o no de la imagen, será el detonador de la más mínima descarga cerebral.

Eisenstein planteó que las tomas debían ser neutralizadas para que se conviertan en elementos formales básicos y que se combinaran de acuerdo al lo que el creador considera adecuado, influido por sus principios formales.

Para él la materia prima del cine está en los elementos dentro del plano, capaces de provocar una discreta y potencialmente mensurable reacción en el espectador. Estos elementos cuya presencia, ejercerá un valor y sentido sobre la idea que se esté desarrollando en el plano se describen a continuación.

6.1.2 EL TIEMPO Y ESPACIO DEL PLANO

El lenguaje cinematográfico está basado esencialmente en la secuencia, no siempre en la narración, porque la narración es fabricada a través de la secuencia.

El tiempo en el cine no es igual al tiempo real, ya que éste es un tiempo variable, que no necesariamente es lineal y que incluso se puede acelerar o invertir.

Las formas de utilización del tiempo fílmico son:

5.2.1 **Adecuación:** Igualdad entre el tiempo de acción y el de proyección: para obtener este tiempo fílmico son necesarias varias tomas desde diferentes ángulos de un mismo lugar o de otro al cual se llega para obtener el tiempo de acción y luego reproducidas continuamente para obtener un lógico y coherente tiempo de proyección.



Imagen de la película "Cleopatra" (fuente 6)

³. Las principales teorías del cine Pág. 55

5.2.2. **Condensación:** Mucha acción en poco tiempo: la cantidad de tomas que se obtienen en el tiempo de acción, son proyectadas de tal forma, que parezca que el tiempo de acción es mucho mayor que el tiempo de proyección.

5.2.3. **Distensión:** Alargamiento subjetivo de la duración objetiva de una acción, con la finalidad de alargar y enfatizar los sentimientos obtenidos en el tiempo de acción.



Imagen del documento "El tiempo fílmico" (fuente 6)

5.2.4. **Continuidad:** El tiempo de la realidad fluye en la misma dirección que el fílmico.

5.2.5. **Simultaneidad:** Se alternan dos tiempos vitales en donde la acción pasa de uno al otro, es muy empleado este tipo de tiempo fílmico en las películas de persecución, de suspenso o de acción.



Imagen del documento "El tiempo fílmico" (fuente 6)

5.2.6. **Flash back:** Salto atrás en el tiempo. Se retrocede a épocas anteriores. El recuerdo de alguien suele ser el procedimiento más común para recurrir a este tiempo.

5.2.7. **Tiempo psicológico:** Comprende una serie de planos largos con escasa acción que pueden aumentar la impresión de duración del film. Al contrario sucede con planos de corta duración y donde pasan cosas de gran interés.



Imagen del documento "El ritmo fílmico" (fuente 6)

5.2.8. **Elipsis:** Supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal manera que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como sucedidos o existentes.



Imagen del documento "El tiempo fílmico" (fuente 6)

"Secuencia. Continuidad, sucesión ordenada. Il serie o sucesión de cosas que guardan entre sí cierta relación. Il Conjunto de cantidades u operaciones ordenadas de tal modo que, cada una determina la siguiente. Il Sucesión o escenas de una película cinematográfica, íntimamente enlazadas, relativas a una misma acción; por excepción, la secuencia puede constar de una escena, determinando una acción bien definida."⁴

⁴ **Diccionario Academia**, Fernández Editores, México 1997 Pág.686

Así como la música ha basado su estructura en la secuencia, también el cine encuentran en ella, el lenguaje coherente de su naturaleza, la armonía, el ritmo, la belleza, la coherencia, están estrechamente ligados a las relaciones que guardan las secuencias entre sí y dependerán de la intención y el sentido que busque cada una de ellas.

El cine es una expresión artística espacial y temporal, formada primero por imágenes o fotogramas que como tales sólo constituyen fotografías fijas, pero que en cierto ordenamiento secuencial crean y constituyen la obra cinematográfica que sólo puede existir y por lo tanto, depender de cierto espacio y cierto tiempo.

La obra cinematográfica empieza a existir en el momento de ser concebida por el cineasta, quien, vierte sus sueños, emociones e ideas en uno o varios conceptos y parte entonces la creación. La obra comienza a adquirir y a definir lentamente su estructura al momento de ser montada y filmada y se culmina finalmente cuando termina la realización y edición.

La obra ya existe entonces, aunque nadie la haya visto y en la oscuridad, cuando es proyectada, esta realiza su propio agenciamiento de espacio y tiempo y se consagra entonces, como una obra cinematográfica.



Secuencia de la película "Psicosis" de Alfred Hitchcock fuente (7)

Si se habla de temporalidad dentro de cada uno de los movimientos de la estructura del cine, se encuentra que asimismo cada plano tiene un espacio y un tiempo determinados y en consecuencia, un movimiento propio.

Dentro del plano existen diversos factores que son fundamentales para su direccionalidad e intención, así su importancia, estructuración, longitud y sus dimensiones se desprenderán directamente del guión cinematográfico, acompañando su significado dramático y la calidad plástica.

La importancia de cada plano, se señala generalmente en el guión, marcando las lejanías o proximidades, movimientos y quietud, así como la duración de cada plano en pantalla.

*"El espacio-cualquiera no es un abstracto universal en todo tiempo, [o] en todo lugar. Es un espacio perfectamente singular, que simplemente ha perdido su homogeneidad, es decir, el principio de sus relaciones métricas o de conexión de sus propias partes, de tal modo que las relaciones pueden hacerse en una infinidad de formas"*⁵

⁵ Deleuze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.**, Editorial Paidós, México 1984 Pág. 14

6.1.3 EL ENCUADRE

El encuadre es la posibilidad de enmarcar o limitar a la imagen y que esta aparezca de determinado tamaño. Dentro del cine, la forma básica para controlar este límite, se logra gracias a la ubicación de la cámara con un ángulo propio y a una distancia marcada, dentro de él, se empieza a construir una escena a partir precisamente del lugar de acción y para cada encuadre del desarrollo del filme, este lugar será diferente.



Imagen de la película "Wings of desire" del director Win Wenders 1987 (fuente 8)

La distancia es una relación interna dentro del encuadre, entre los límites del mismo y el espacio ocupado por las figuras en función de su tamaño, de la distancia real y del objetivo. Los límites dentro del plano abarcan distancias que le darán a las imágenes, un valor determinado de acuerdo al detalle con las que estén presentadas y recortadas a través del encuadre.

"Encuadre es la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que esta presente en la imagen" ⁶

El encuadre puede concebirse, según Gilles Deleuze de dos maneras:

Una matemática; es decir, por su figura geométrica o por el número de sus elementos y otra dinámica; por la relación con las partes del sistema que el separa y reúne a la vez.

Dentro de esta relación que se establece al interior de la imagen, los elementos se comportan de dos formas y surgen las imágenes estáticas y las imágenes dinámicas.

Las imágenes estáticas presentan un encuadre centrado o una composición cerrada, que no hace referencia más que a los elementos que estén dentro del plano. Esta forma estática de comportamiento sólo se centra en las relaciones de los elementos que se encuentran dentro de la imagen y no refiere nunca, a otras ideas o elementos imaginarios.

⁶ Deleuze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.**, Editorial Paidós, México 1984 Pág. 27



Imagen de la película "The scarlet leter" del director Win Wenders 1972 (fuente 9)

"El cuadro ya no es objeto de divisiones geométricas sino de graduaciones físicas. Hasta el punto que en el cuadro hay muchos cuadros distintos, estableciendo una desterritorialización de la imagen".⁷

Las imágenes dinámicas ofrecen un juego entre las escenas primarias y las secundarias, impidiendo de esta forma la posibilidad de diferenciar entre lo principal y lo secundario y se presentan cuando se emplean recursos de sucesión de otros elementos que no estén dentro del plano, por tendencia imaginaria o intuición.



Imagen de la película "A trick of the light" del director Win Wenders 1996 (fuente 9)

Este tipo de manejo de la imagen, incita al espectador a encontrar conexiones y posibles relaciones entre ideas, fuera del contexto de plano, originando el movimiento dentro del pensamiento.

A pesar que los elementos que se encuentran dentro del conjunto denominado plano y particularmente que están dentro de un encuadre, son diferentes entre sí, las diferencias que las separan, hace que encuentre cierto tipo de comunión y equilibrio entre sí, en función del tipo de encuadre que los reúne.

⁷ Deluze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.**, Editorial Paidós, México 1984 Pág. 30

Existen en general diferentes tipos de encuadres dependiendo de lo que se encontrará dentro de ellos, por ejemplo:

La grandeza de la naturaleza tienen un encuadre diferente al que tienen las personas o cosas y asimismo el encuadre que abarca a un grupo de individuos, será diferente al que se usa con las multitudes, de tal forma que el encuadre de un objeto arquitectónico será especialmente diferente al de un objeto urbano.



Imagen de la película "Notebook on cities and clothes" del director Win Wenders 1989 (fuente 10)

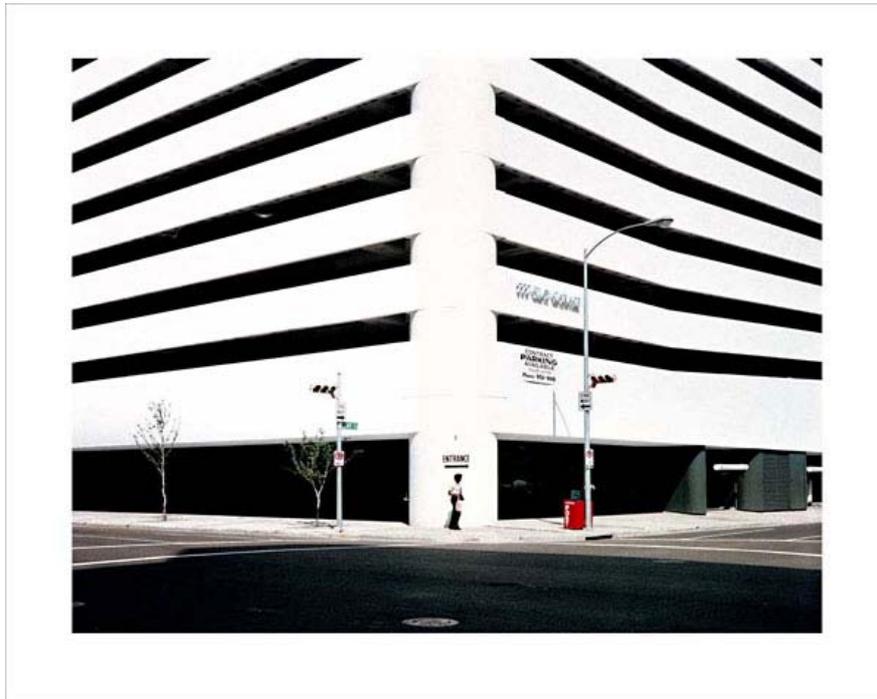
*"Lo que para el teatro, por lo que concierne al desarrollo y estructura de lugar en que se representa la acción, es el punto culminante, para el cine es el punto de partida"*⁸

6.1.4 LA ANGULACIÓN

*"Es muy comprensible que en un primer momento se declarara 'protagonista' del cine a su objeto reproducido materialmente, 'el hombre visible', 'el objeto invisible' (Béla Balázs). Pero las artes más que por su objeto y no solamente por este, se distinguen las unas de las otras por su actitud en relación con el mismo (...). La angulación transforma estilísticamente el mundo visible (...). Queda perfectamente claro que en esta transformación estilística (y, por tanto también semántica), el 'protagonista' del cine no es el 'hombre visible', sino un hombre y un objetos nuevos, hombres y objetos transformados sobre un terreno de arte, el 'hombre' y el 'objeto' del cine"*⁹

⁸ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo Editorial Gaceta, México 1994 Pág. 146

⁹ Rojas Bez Jose **"El Cine por dentro, conceptos fundamentales y debates"** pag. 107



Fotografía de una serie expuesta por el director Win Wenders 1989 (fuente 11)

Existen muchas variantes que ejercen influencias en el significado dentro del plano, una de ellas es la posición de los elementos y por tanto el significado que éstos adquieren.

La forma en la que está posición esta presente, se le conoce como angulación o ángulo de encuadre.

El cuadro o plano tiene una estrecha relación con un ángulo de encuadre, ya que el conjunto cerrado es él mismo un sistema óptico, un sistema que dirige a un punto de vista sobre el conjunto de las partes, es decir que existe una estrecha relación que existe entre la distancia del sujeto y el punto de observación con respecto al objeto y los límites del campo que se observa.

La angulación puede estar determinada por: la expresión de la forma y el movimiento o por relación con la distancia y el montaje.

Asimismo existen enfoques que acentúan algún factor más de la toma que se realiza, como el ángulo de inclinación o el movimiento o variación del encuadre.

En relación al ángulo de observación existen dos planos fundamentales y por lo tanto dos enfoques contrastantes:

- A. Plano picado (o *plongée*). Es la toma hecha desde arriba hacia abajo, desde una posición un poco mas elevada en relación al objeto o al campo, como una escalera, una variante topográfica, otro nivel de una construcción etc., o incluso desde la cabeza o los ojos de un personaje que mira hacia sus pies o hacia el suelo.



Imagen de la película "Faraway so close!" del director Win Wenders 1993 (fuente 12)

- B. Plano contrapicado (o *contreplongée*). Es la toma inversa realizada desde abajo, desde el suelo o cualquier punto de observación, hacia arriba, por ejemplo una toma realizada desde una escalera hacia arriba, desde una variante topográfica, o desde otro nivel de una construcción, desde los pies a la cabeza de alguien etc.



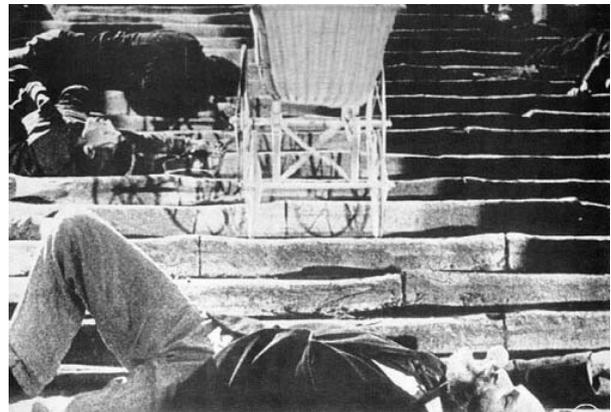
Win Wenders tomando fotografías (fuente 14)

Los anteriores enfoques, el picado y el contrapicado tienen la posibilidad de mostrar un infinito grado de angulación es que van desde la inclinación más aguda hasta la menos acentuada y a través de esta angulación, lograr acentuar ciertas características de un elemento dentro del plano, o contraponerlas con otras o entre sí, entonces se puede lograr un encuadramiento simbólico, es decir que al encuadrar en un plano picado a un elemento (desde abajo con la cámara dirigiéndola hacia arriba) este elemento puede parecer más grande de lo que es, y puede ser percibido entonces como un símbolo de poder y grandeza.

"De aquí que todo el arte, como reflejo de una realidad, tenga que ser por fuerza simbólico, porque es característico del hombre recargar la realidad de un sentimiento propio, de una idealización, hasta obtener que esa realidad tenga una identificación ideológica, base del mismo conocimiento"¹⁰

Pero este simbolismo no sólo dependerá de la angulación, sino que también puede ser resultado del encuadramiento, de los límites del plano o del empleo de la luz y la sombra, mismos que sirven para construir la imagen, estos medios son empleados frecuentemente por diferentes directores como Sergei Eisenstein, quien propone en uno de sus escritos:

"El arte de la composición plástica, consiste en dirigir la atención del espectador, en la dirección y en el orden valorizados por su creador"



Imágenes de la película "El acorazado Potemkin (fuente 15)

6.1.5. FUERA DE CUADRO

Existen otros elementos que no se encuentran precisamente dentro del encuadre, pero que ejercen cierta influencia en el significado de la imagen, a estos elementos se le llama: espacios fuera de cuadro, este tipo de espacios remiten a relaciones de lo que esta precisamente fuera de cuadro, es decir que tan sólo nos refiere a ello.

No tienen nada que ver la perspectiva oblicua o con un ángulo paradójico, sino que remiten a otra dimensión de la imagen, la no coincidencia entre los cuadros, un ejemplo claro de este tipo de espacios se presenta cuando un determinado sonido pone de manifiesto lo que no se ve y releva lo visual en vez de duplicarlo, esta idea es una especie de encuadre dinámico.

¹⁰ Pio Caro. **Las estructuras fundamentales del cine** Editorial Patria, México 1984 Pág.34



Imagen de la película "El gran casino de Luis Buñuel 1946 (fuente 16)

Y este mismo fuera de cuadro comprende un espacio concreto y un espacio imaginario, que será uno el inicio del otro, es decir: lo imaginario se torna concreto cuando pasa un campo y forma parte de un encuadre dinámico, cuando cesa, por lo tanto, de ser fuera de campo. Una vez que el espacio imaginario se ha tornado en espacio concreto, designado entonces lo que existe en otra parte, al lado o en derredor y da fe de una presencia más inquietante.

Es muy común el uso del espacio imaginario, cuando el creador de determinada imagen, orilla al espectador a imaginar la diversidad de ideas que le han sido referidas y que se concretará en alguna o algunas idea directamente referidas al encuadre.



Imágenes de las películas de Sergei Eisenstein "El acorazado Potemkin" y "Strike" Fuente (17)

"Un sistema cerrado no es nunca absolutamente cerrado; pero por una parte está enlazado, en el espacio, a otros sistemas por un hilo más o menos firme y por la otra se encuentra integrado o reintegrado en un todo que le trasmite una duración a lo largo de este hilo" ¹¹

¹¹ Delueze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.** , Editorial Paidós, México 1984 Pág. 30 y 31

6.1.6 LA ILUMINACIÓN

"La imagen cinematográfica se asemeja a la realidad en la medida en que la iluminación desempeñe un papel sumamente importante"¹²

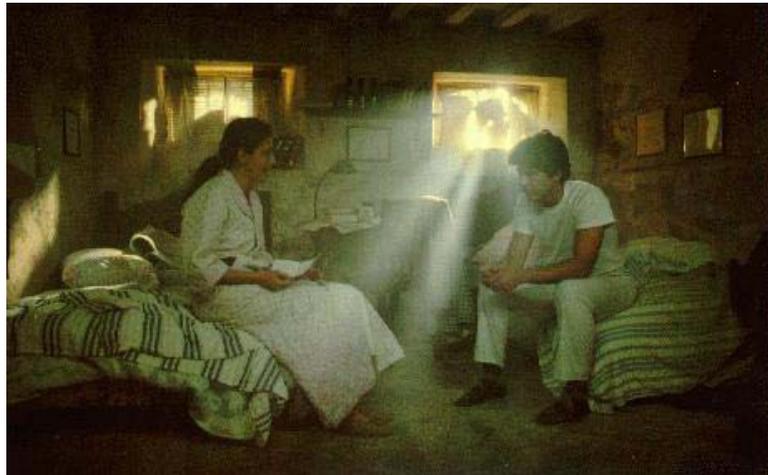


Imagen de la película de Arturo Ripstein "Principio y fin" Fuente (18)

El movimiento esta en estrecha relación con la luz, ya que se sirve de ella para hacer destacar un objeto: ya sea centellando, multiplicando reflejos, trazando estelas brillantes, haciéndolos parecer mas intensos o menos atrevidos, suavizando los bordes o límites del mismo etc. Pero esta misma luz corre el riesgo de modelar al objeto, de forma tal que parezca que ciertas partes del fondo son parte del objeto mismo o viceversa.



Imagen de la película Fritz Lang "Metropolis" de 1927 Fuente (19)

Cuando se presenta la luz en contraste con la sombra, no se debe a que uno sea la extensión de la otra, o que formen diferentes fases de un mismo todo, se trata de una oposición dependiente una de la otra e infinita.

¹² Amheim Rudolf: **El cine como arte** Editorial Paidós, España 1986 Pág. 23

Es decir que la luz se opone, con su propia fuerza infinita, a las fuerzas de las tinieblas, sin las cuales no podría manifestarse, se opone adquiriendo su valor, ante la oscuridad que la hace existir.

"El enfrentamiento de las dos fuerzas infinitas determina un punto con respecto al cual toda luz es un grado finito. En efecto, lo propio de la luz es envolver una relación con la oscuridad como negación =0 o en función de la cual ella se define como intensidad, cantidad intensiva..... Y entonces la luz como grado (lo blanco) y el cero (lo negro) entran en relaciones concretas de contraste o de mezcla"¹³

Se puede encontrar entre la luz y la oscuridad, entre el blanco y lo negro o entre contrastes del negro con el blanco que no existe precisamente una marcada diferencia entre ellos, una separación extremista, sino que más bien existe una variación entre ellos.



Imagen de la película Paul Wegener "El gabinete del dr. Caligari" de 1920 Fuente (20)

El blanco se oscurece suavemente o el negro se atenúa gradualmente y surgen de estas degradaciones puntos de acumulación que corresponden a la teoría del color de Goethe donde explica que los dos colores fundamentales: "el amarillo y el azul, como grados estaban tomados en un movimiento de intensificación acompañado de ambos lados por un reflejo rojizo.....el azul como negro aclarado, el amarillo como blanco oscurecido"

En el caso de los colores, el sentido del color al igual que los otros sentidos eran para Eisenstein, la deriva de una interrelación de partículas neutrales, el verde adquiere un significado particular cuando aparece en un sistema de relación que abarca otros colores y otros códigos

*"Con estas nuevas posibilidades, también exclusivas del cine, se podrán modificar o acentuar los ambientes o describir una psicología, una idea o un sentimiento, resultado de sensaciones logradas por contrastes o desproporciones en las imágenes debidas al ángulo, o la luz y la sombra"*¹⁴.

Uno de los directores contemporáneos que utiliza frecuentemente la iluminación y el color es el español Pedro Almodóvar, quien en una entrevista comenta lo siguiente:

¹³ Delueze Gilles. **La imagen movimiento, estudios sobre cine.**, Editorial Paidós, México 1984 Pág. 78

¹⁴ Pio Caro. **Las estructuras fundamentales del cine** Editorial Patria, México 1984 Pág.31

"Me resulta difícil hablar sobre los colores, la música y la iluminación de mis películas, puesto que tomo las decisiones referentes a estas cuestiones dejándome guiar por la intuición y el instinto. Retrospectivamente soy capaz de elaborar una teoría acerca de los motivos que me llevan a elegir ciertos temas, pero cuando me encuentro trabajando, la teoría deja de existir"¹⁵



Imagen de la película Pedro Almodóvar "La flor de mi secreto" de 1995 Fuente (21)

El uso que hace Almodóvar de los colores intensos constituye uno de los rasgos más característicos de sus películas, el director cree que los colores provocan y contienen emociones.

"Por norma general lo que hago al principio de la película es seleccionar una paleta de colores que establecerá la franja en la que nos moveremos cuando diseñemos los decorados (suelos, paredes, muebles, tapizados etc.) y el vestuario. Yo diseño todo eso, por mi cuenta lo cual es horroroso porque nunca dispongo del tiempo suficiente y acabo poniéndome histérico. Mezclo muchos estilos diferentes, siempre trato de crear emociones, pero sin caer nunca en la banalidad. Me temo que se trata de una simbiosis, cuya coherencia, únicamente existe en mi cabeza"¹⁶



Imagen de la película Pedro Almodovar "Carne Trémula" de 1997 Fuente (22)

¹⁵ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, Pág. 19

¹⁶ Idem Pág. 20

6.1.7 EL PRIMER PLANO

El primer plano es un elemento fílmico dispar al encuadramiento, ya que contiene fuerza expresiva propia y fuera de toda relación espacial, la mayoría de las veces, el primer plano se emplea para concentrar la atención sobre una parte determinada de la imagen, la más importante en ese momento y la cual es capaz de sintetizar en sí mismo toda una idea. A esta forma de procedimiento de sintetizar toda una idea a través de un sólo encuadre dirigido se le llama "sustitución o de acción indirecta".

El primer plano en el sentido lógico expresivo significa un primer contacto, ya que llega a expresar una sensación nueva y un nuevo conocimiento de las formas, insistiendo siempre en un determinado sentido o dirigiendo la atención de toda la imagen, a un solo punto.



Imagen de la película de Luis Buñuel "El perro andaluz" de 1928 Fuente (23)

Para entender las diferentes denominaciones del "plano" pueden vincularse como un acercamiento a las proporciones del cuerpo humano, así por ejemplo:

- A. **Plano detalle o detalle.** (gran primer plano o primerísimo primer plano). Es una búsqueda del detalle en un personaje, sus ojos, las manos, la textura de la tela, el movimiento de los labios, una lágrima, o de un objeto pequeño. Este plano agudiza la introspección y muestra un universo sorprendente con la sencillez y claridad de los detalles.



Imagen de la película de Ridley Scott "Blade Runner" 1982 Fuente (24)

- B. **Primer plano.** Este plano busca un acercamiento psicológico al personaje y centra la atención principalmente en la cabeza, el rostro y parte de su tórax, no toma en cuenta su cuerpo completo o los ambientes en los que el personaje se halla inmerso. También se le conoce como busto (encuadre de la cabeza al pecho) y existen en este plano diversas modalidades que van desde un individuo, una pareja, hasta tres o cuatro personas. Es muy común este plano en escenas dramáticas y sentimentales como una pelea, un beso o una plática íntima. Una de las más antiguas formas de encuadrar una imagen y de las más usadas en el cine mudo es el primer plano y el plano detalle, en 1955, el Húngaro Bela Balasz escribió:

"La cámara descubrió, en tiempos del cine mudo, un mundo nuevo: las cosas minúsculas vistas de cerca, la vida encerrada en un pequeño espacio. Pero no solo hizo esto la cámara. No se limitó a mostrarnos objetos que nos eran previamente desconocidos: la aventura de los insectos en la inmensa foresta virgen de un prado o la vida erótica de las flores...Descubrió con el primer plano, las raíces ocultas de la vida que ya conocíamos o creíamos conocer...El primer plano revela el movimiento de la mano que acaricia o golpea, el movimiento mas expresivo, porque menos controlable, de la mímica de un rostro"¹⁷



Imagen de la película de Luis Buñuel "Viridiana" 1961 Fuente (25)

¹⁷ Torino **Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova**, Einaudi Editore, 1955, citado en Feldman, Simón **La composición de la imagen en movimiento**, Editorial Gedisa, España 2001 Pág.51

- C. **Plano medio.** (plano cercano, plano semi medio) Abarca más del la mitad del cuerpo del personaje, desde la cabeza hasta media pierna, o desde la cabeza hasta la altura de la rodilla.



Imagen de la película de Luis Buñuel "La muerte en este jardín" 1956 Fuente (26)

- D. **Plano Americano.** (medium shot) Es una variante del plano medio, establecida así por los norteamericanos debido al frecuente uso que hacen de él, comprende desde la cabeza hasta la cintura y en algunos casos, hasta medio muslo.



Imagen de la película de Luis Buñuel "Nazarin" 1958 Fuente (27)

- E. **Plano Total o entero.** Este plano abarca el cuerpo completo de una persona, desde la cabeza hasta los pies y presenta los rasgos faciales y corporales atenuados.



Imagen de la película de Luis Buñuel "La ilusión viaja en tranvía" 1953 Fuente (28)

- F. **Plano general.** (de conjunto o de ambiente). Se refiere a un espacio limitado, pero que ya se considera amplio en la medida que abarca a un ser humano o a un pequeño grupo en su totalidad con su entorno más inmediato, ya sea un espacio de la casa, de un edificio, o en el exterior sin extender mucho el radio de visibilidad. No toma muy en cuenta el ambiente lejano, o los detalles de un objeto o los rasgos faciales o corporales de un individuo.
- G. **Plano general lejano.** (general largo, gran plano general o panorámico) Muestra un panorama o espacio considerablemente amplio, puede ser por ejemplo: un bosque, un paisaje de montañas, el horizonte, una gran cantidad de gente que se extiende a la lejanía, etc., y la idea es ubicar en su ambiente a un objeto o una persona en particular.



Imagen de la película de Luis Buñuel "Abismos de pasión" 1953 Fuente (29)

Los planos anteriores son herramientas de escalas y proporciones que permiten un juego dinámico al interior de la imagen con los elementos que existen dentro de ella y con los que se encuentran en relación con otras imágenes.

6.2. EL SEGUNDO MOVIMIENTO

Dentro del cine el encuadre tiene dos límites: uno por el cuadro en el aparato de filmación es decir por la amplitud de la cámara y el otro en la proyección por las dimensiones de la pantalla.

Las opciones estéticas que dan forma al encuadre están a su vez determinadas por el formato de la película, es decir la longitud total esta, que puede ser: 8 milímetros, 9.5 milímetros, 35 milímetros y 70 milímetros; por las dimensiones de la imagen en la filmación, es decir alto y largo de la ventana de la cámara, así las dimensiones estándar de la imagen sonora en una película de 35 milímetros son: Ancho =16 milímetros y Largo = 22 milímetros.

En un metro de película de 35 milímetros, caben aproximadamente 52 imágenes que serán proyectadas en la pantalla agrandándose en promedio 150 veces de su tamaño de la cinta.

Pero dentro de la filmación un camarógrafo puede abarcar 180 grados del panorama que está filmando, recortando esta imagen por un rectángulo de su ventanilla que reduce y delimita su visión.

Gracias a los diferentes tipos de angulares, las lentes, los teleobjetivos etc., se puede modificar la aparente visión de la cámara y en su caso del individuo que este dentro del encuadre.

En el cine hay dos modos de enseñar el espacio y ambos están asociados al movimiento.

Uno es moviendo la cámara de forma que el espectador lo vaya recorriendo, el otro es manteniendo la cámara fija y haciendo que se muevan los personajes dando sensación de profundidad.

El segundo movimiento comprende entonces:

1. Plano y contracampo
2. Zoom in y Zoom back
3. Travelling
4. Vista panorámica
5. Plano secuencial

6.2.1 PLANO Y CONTRACAMPO.

Es una combinación entre dos o más planos, en donde se alterna el sentido de la observación o del punto de vista. Esto sucede al producirse un encuadre desde un punto de vista que puede ser el de uno de los personajes, o del alguien que esta detrás de él y luego un nuevo encuadre desde el punto de vista contrario, que a su vez puede ser el del otro personaje que mira de frente al primero o alguien detrás de este otro personaje.

Es como dirigir la mirada desde el extremo de una línea al otro y luego, ubicándose en el extremo opuesto mirar al primero de los extremos. Así, se muestra un campo determinado y luego el campo opuesto, que anteriormente había quedado fuera de cuadro total y parcialmente. Un ejemplo de campo y contracampo se presenta cuando se muestran a dos personas dialogando o enfrentadas, y sus rostros de frente y con el fondo de su entorno se alternan en la pantalla.

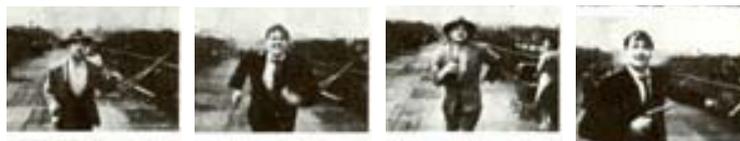


Imagen del documento "El lenguaje del cine" Fuente (30)

6.2.2 ZOOM IN (ACERCAMIENTO) ZOOM BACK (RETROCESO, ALEJAMIENTO).

Empleando el juego de lentes de la cámara, se obtiene que la distancia entre el objeto y el espectador crece o disminuye recta y continuamente, este tipo de enfoques o encuadres son en movilidad continua y no por saltos o tramos. En ellos varía el punto de observación, es decir la distancia entre este y el objeto, y por lo tanto los límites o márgenes espaciales de lo observado, o sea el campo o entorno del objeto. Este campo se ensancha o se contrae.



Imagen del documento "El movimiento en el lenguaje del cine" Fuente (31)

6.2.3 TRAVELLING.

La cámara o el observador se desplazan continuamente sobre una base propia por en entorno de la filmación, siguiendo a un objeto, una persona o explorando algún lugar.

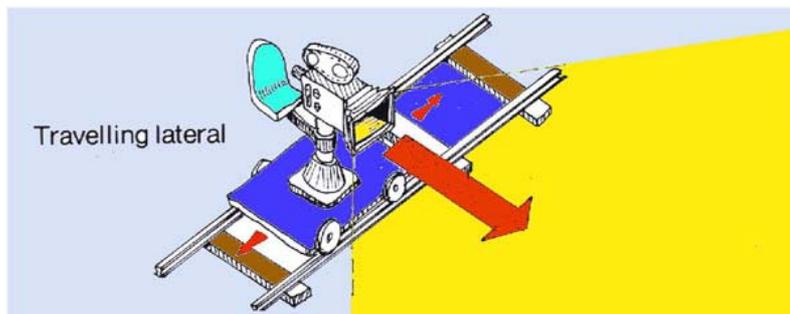
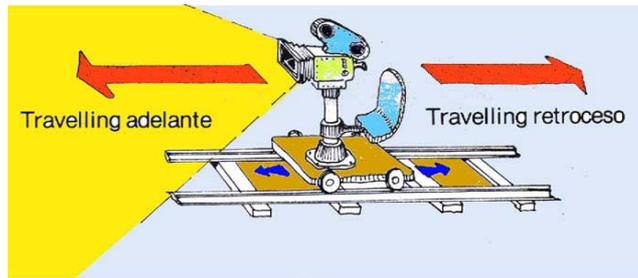


Imagen del documento "El movimiento en el lenguaje del cine" Fuente (31)

En algunas ocasiones el objeto central parece no variar, y al ser seguido con la cámara, todos los demás objetos de su entorno cambian continuamente, en otras ocasiones, no existe objeto u objetos centrales definidos y en cambio estos varían en relación al desplazamiento de la cámara.



Imágenes del documento "El movimiento en el lenguaje del cine" Fuente (31)

Dentro de un travelling se suele mantener el mismo tipo de plano, ya sea siguiendo un objeto o explorando un lugar, en algunos casos se puede variar el tipo de plano, llegando a realizar movimientos bruscos de cámara como el zoom in y zoom out, es decir, tomas en picado y contrapicado, técnicamente es muy común colocar rieles entorno a donde se va a realizar la filmación y auxiliándose de brazos mecánicos que sostienen la cámara, realizar tomas más aventuradas durante el mismo travelling.



Imagen del documento "El movimiento en el lenguaje del cine" Fuente (31)

6.2.4 VISTA PANORÁMICA (PLANO PANORÁMICO)

Basada en el movimiento que realiza un espectador, mientras observa desde un lugar una amplia zona y sobre un mismo nivel, gira su cabeza con el radio que esta le permita, asimismo, la cámara se gira desde un mismo nivel en un eje circular y con una gran amplitud de visión. El campo enfocado varía de modo continuo, para enfocar o explorar un lugar, como en un travelling, pero trazando un círculo o un sector, girando sobre sí mismo.

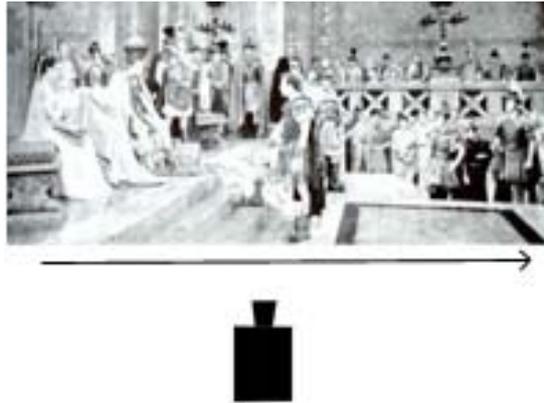


Imagen del documento "El movimiento en el lenguaje del cine" Fuente (31)

6.2.5 PLANO SECUENCIAL.

Este tipo de plano, que no necesariamente cumple en amplia definición el concepto de secuencia, busca realizarla o suplirla desde una misma toma o enfoque continuado, gracias a un travelling, a una panorámica o a otro tipo de tomas.

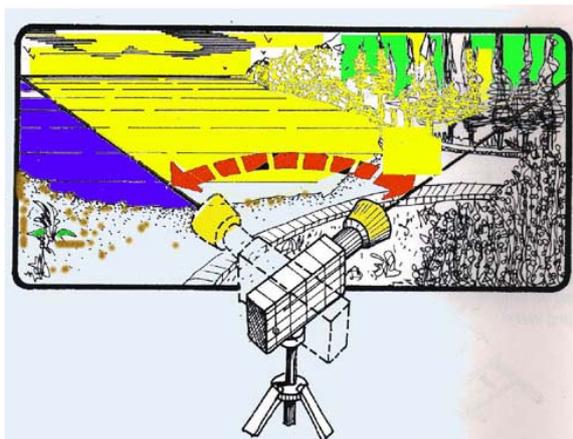


Imagen del documento "El ritmo en el lenguaje del cine" Fuente (32)

Los valores y significados atribuidos a cada plano son muy relativos, aún así tienen cierta consistencia, más o menos estable o frecuente. A medida de que se va de los enfoques más lejanos (abarcadores de mayores extensiones) hacia los más cercanos o limitados, se agudiza

la introspección psicológica y la precisión de los detalles, mientras que en caso contrario, se acentúa la descripción de ambientes la ubicación de personaje en su medio y la relación de personajes y objetos entre sí.

En el plano lejano o gran plano general, se abarcan grandes entornos o se muestra la geografía en la que se hallan los personajes, las condiciones especiales, los fenómenos, la relación de una multitud con los personajes o todo a la vez.

En un plano general o plano ambiente el espacio esta más limitado, la relación con el personaje es mas directa, lo que favorece la apreciación de su fisonomía general, sus rasgos, sus gestos, la relación con otros personajes, todo lo anterior sin abandonar del todo la situación del entorno.



Imagen la película de Carlos Bolado "Bajo California, el limite del tiempo" de 1998 Fuente (33)

En un plano medio se intensifica la visión de los rasgos individuales del personaje o de los gestos mas íntimos, sin dejar de poner atención a la fisonomía y los gestos corporales y manteniendo además la visión del entorno mas inmediato al cuerpo.

El plano detalle o gran primer plano o primerísimo plano se interioriza en gran medida con el personaje y pone mucha atención a rasgos faciales o corporales, asimismo puede resaltar un pequeño objeto o detalle, con el efecto de intensificar emocionalmente al espectador.

Pero las anteriores descripciones desarrollan significados relativos, no es lo mismo un primer plano entre dos planos medios, que entre otros dos primeros planos, asimismo con una u otra angulación, con determinado colorido e iluminación y con determinada música dramática. Lo mismo sucede con planos picados y contrapicados. Un plano picado tiende a sugerir aplastamiento, dependencia, inferioridad de lo que se esta filmando y el contrapicado sugiere prepotencia, grandeza, superioridad.

Cada plano, es como una especie de célula o una pequeña unidad, nunca es absoluta ni con valores o significaciones preestablecidas, adquieren sus valores más plenos y preciso al interrelacionarse con los demás planos en la secuencia.

6.3 EL TERCER MOVIMIENTO

Cada director de cine posee una forma característica de trabajar, imaginar, expresar, representar y de involucrarse con diferentes intensidades en el del desarrollo de un filme, desde la concepción de la idea original, la manera de llevar esta misma a lo largo del filme, la forma del guión que será escrito, su estructura, el *découpage* (los trazos mentales para la construcción de los planos y secuencias), la iluminación, el proceso de realización, el rodaje , el montaje, la puesta en escena y la edición final.

Cada fase será crucial para el sentido y rumbo que tome un filme, pero el peso que cada una llevará será determinado precisamente por el sello y estilo de cada cineasta.

Suele pensarse que la etapa más fascinante de la creación de un filme es la de rodaje, ya que dentro de está existe una gran cantidad de factores que dependen necesariamente de unos entre sí para el armonioso desarrollo del mismo. Con la creación y ambientación de escenografías elementales o sofisticadas, como la difícil búsqueda de un ambiente natural accesible y real o la espera de condiciones naturales para lograr cierta intención en una imagen, o la preparación de las locaciones, la alternancia de actores de cualquier escala, el gran despliegue del equipo técnico etc.

Pero la etapa más sagrada de un filme, la de más prestigio, la que en la mayoría de los casos le dará el sentido y forma al total de la filmación es la del montaje.

También dentro de la arquitectura y del urbanismo, la forma de concebir un proyecto será extremadamente particular en cada diseñador, "el trabajar, imaginar, expresar, representar y de involucrarse con diferentes intensidades en el del desarrollo de un proyecto, desde la concepción de la idea original, la manera de llevar esta misma a lo largo del proyecto, la forma del guión que será escrito, su estructura, el *découpage*, (los trazos mentales para la construcción de los planos y secuencias), la iluminación, el proceso de realización, rodaje, el montaje y edición final."

Y asimismo, la etapa sagrada de creación de un proyecto arquitectónico o urbanístico, en la que todo el sentido intención y resultado final dependerá de la estrategia del montaje.

*"La cinematografía es en primer lugar y sobre todo, montaje"*¹⁸

6.3.1 MONTAJE

Es preciso entender la idea de montaje en su totalidad, como un concepto global de la creación y realización cinematográfica y no solo como al proceso de laboratorio que también se le llama "edición" o "compaginación" y que comprende los cortes y unión de secciones de película rodada.

Inicialmente el montaje como se conoce en la actualidad, se debía al condicionamiento de la longitud del celuloide, porque resultaba necesario tener que unir varios trozos de película o cuadros de filmación entre si, para alargar las cintas de grabación, durante este juego entre un grupo de cineasta soviéticos: los "izquierdistas", descubrieron una nueva posibilidad que cambio el curso de los hasta entonces ellos conocían como montaje:

¹⁸ Eisenstein Sergei, **La forma del cine**, Ed. Siglo XXI, México 1986, Pág.33



Sergei Eisenstein Fuente (34)

“esta propiedad consistía en que dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, se combinaban inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad que surge de la yuxtaposición”¹⁹

Cuando dos tomas separadas se yuxtaponen mediante el empalme de una con la otra, no se obtiene el resultado de la más la otra, porque el resultado de ambas, variara “cualitativamente” si se considerara a cada elemento aislado. Así que entonces se obtiene la “creación” de un concepto nuevo.

La esencia del montaje radica en la naturaleza del principio unificador, el que determinara el contenido de las imágenes y el contenido que se logra a través de determinada yuxtaposición de imágenes. Es por ello que existe una relación entre la yuxtaposición de imágenes y estas mismas, que estarán previstas de tal forma que el resultado final estará también previsto y este hará surgir un nuevo concepto que antes de la yuxtaposición no existía.

Así cuando se “crea” un concepto nuevo en el cine, este concepto estará determinado por la toma y el montaje, es decir, por el contenido de la toma aislada y por la relación que se logra entre varias tomas, o por el contenido del montaje.

“Se ha dicho: el todo es más que la suma de sus partes. Es más correcto decir que el todo es algo distinto de la suma de sus partes, porque sumar es un procedimiento que no significa nada, mientras que la relación entre el todo y la parte, significa mucho”²⁰

Las tomas aisladas, según Eisenstein, son representaciones particulares un tema general que en igual medida penetra todas las imágenes, al yuxtaponer estos detalles particulares en una construcción – montaje, se vivifica esa cualidad general que representaban y los organiza en un todo, es decir en una imagen generalizada que llevara al creador y al espectador a vivir la experiencia del tema.

Se puede entonces, con algunas ideas aproximarse a una definición de montaje cinematográfico:

¹⁹ Eisenstein, Sergei **El sentido del cine**, Siglo Veintiuno editores, 8a. edición , México 1999, Pág.11 y 12

²⁰ Kurt Koffka, **principles of Gestalt psychology**, Harcourt, Brace, 935, Pág.176 citado en Eisenstein, Sergei **El sentido del cine**, Siglo Veintiuno editores, 8a. edición , México 1999, Pág.14

“El montaje es el ordenamiento de los diferentes elementos fílmicos (planos, angulaciones, secuencias, panorámicas, sonidos etc.) según un plan o propósito expresivo y cinematográfico en general y en continua búsqueda de una unidad de significados mas íntegros y trascendentes de los de cada factor por separado, adquiriendo con este montaje una nueva o completa validez, una “resignificación”

El montaje refiere a una pluralidad de elementos con una independencia y un valor propio, relativos a una estructuración u ordenamiento espacio-temporal determinado entre otros posibles, y la importancia de estos los factores individuales respecto a la de su organización o sobre los resultados de las diferentes sustituciones posibles.

6.3.2 EL CONCEPTO DEL MONTAJE

Dentro de un ensayo de Eisenstein publicado en Rusia en 1929, refiere el posible origen del concepto del montaje dentro de la escritura japonesa, la escritura japonesa es la representación de una idea, esta fue creada 2650 años antes de nuestra, como representaciones naturales de objetos, al principio se dibujaban con un punzón colocado en un bambú, después sufrieron varias modificaciones para finalmente, gracias al invento del pincel y la tinta china determinar su trazo y forma.



Imagen la película de Peter Greenaway "The pillow book" de 1996 Fuente (35)

Tras varias evoluciones dentro de la forma de esta escritura surge una categoría nueva de escritura llamada *huei-i*, que significa "copulativa".

Este tipo de escritura copulativa combina dos figuras simples y da origen a una nueva idea representada en un tipo de escritura *huei-i*.



Imagen la película de Peter Greenaway "The pillow book" de 1996 Fuente (35)

La escritura copulativa representa más que una suma de figuras naturalistas, son el producto de dos dibujos, que solos representan objetos o hechos, pero que su combinación crea conceptos y valores de otra dimensión, de otro grado.

"De la combinación de dos "representables", se logra la combinación de algo gráficamente irrepresentable"²¹



Imágenes la película de Peter Greenaway "The pillow book" de 1996 Fuente (36)

"When God made the first clay model of a human being, he painted the eyes, the lips, and the sex. And then He painted in each person's name lest the person should ever forget it. If God approved of His creation, he breathed the painted clay-model into life by signing His own name."²²

Así por ejemplo la imagen de:

Un ojo + agua = llorar, Un perro + una boca = ladrar, Una boca + un niño = gritar,
Una boca + un pájaro = cantar, Un cuchillo + un corazón = una pena



Imagen la película de Peter Greenaway "The pillow book" de 1996 Fuente (34)

¿Y acaso esto no es montaje? Si, es exactamente lo que se hace en el cine:

Escaleras + rodilla = subir – bajar, Puerta + pie = entrar - salir
Rampa + pies = caminar + ojos = mirar mientras se camina + sonrisa = disfrutar un trayecto (movimiento)

¿Y acaso esto no es el inicio del montaje arquitectónico?

²¹ Eisenstein Sergei, **La forma del cine**, Ed. Siglo XXI, México 1986, Pág.34

²² Fragmento tomado de la película de Peter Greenaway "**The pillow book**" de 1996

6.3.3 EL MONTAJE PARALELO: GRIFFITH

Para entender y analizar las reestructuraciones que surgen a partir del montaje se deben considerar: Los planos, sus enfoques, encuadres, angulaciones, puntos de vista, las secuencias, y la sucesión de las mismas: los travellings, las tomas panorámicas, los zoom in y zoom back, sin dejar de lado otros elementos que no son propiamente cinematográficos: la escenografía y los efectos sonoros.

Existen dos grandes líneas de montaje cinematográfico, que fueron notablemente decisivas en el nacimiento del cine como arte: el montaje paralelo y el montaje dialéctico (de atracciones o intelectual).

El montaje paralelo comenzó a desarrollarse con Griffith y se basa en utilizar la alternancia de escenas o secuencias de dos o más acciones diferentes que suceden en un mismo momento, aunque puede extenderse a la alternancia de escenas de distintas acciones que ocurren en diferentes tiempos, unidas por una idea o significado común, un ejemplo de montaje paralelo se encuentra en la película de Intolerancia.



Imagen la película de David Wark Griffith "Intolerance" de 1915 Fuente (37)

El desarrollo del montaje paralelo implicó un enriquecimiento notable de las técnicas de narración cinematográfica en especial en el juego con el tiempo, el espacio y las acciones y por consiguiente con los procesos emocionales de los espectadores, como las tensiones en espera de lo que ocurrirá.

6.3.4 EL MONTAJE DIALECTICO: EISENSTEIN

El montaje dialéctico intelectual fue impulsado por Kulechov, Eisenstein y la escuela rusa sobre todo en las décadas de los años 20's y 30's y conllevó aportes a nuevos ordenes como el uso de las imágenes con sentido metafórico, al sugerir y significar objetos, personas o hechos, mostrando otros muy diferentes en la imagen inmediata, pero capaces de sustituirlos o inducirlos mentalmente y de generar una recepción más analítica o reflexiva del proceso narrativo.



Imagen tomada de Eisenstein revisando su trabajo Fuente (38)

Esta narrativa fílmica fue desarrollada más ampliamente por Eisenstein y Pudovkin. Para Eisenstein el montaje es visto como un choque de dos factores dados para lograr un concepto

Para Pudovkin el montaje es un encadenamiento de trozos, arreglados en serie para que expresen una idea.



Imagen tomada de Eisenstein con la cámara en mano Fuente (39)

El montaje no depende solamente del movimiento de la cámara; sino de la sucesión de planos fijos, así René Clair hablaba ya de movimiento en la imagen pero en relación de estos movimientos entre sí:

*"Al decir movimiento, no quiero decir movimiento registrado en cada imagen, sino movimiento de cada imagen en relación con las demás"*²³

²³ Clair René **reflexiones sobre cine**, editorial Artola Pág. 73 citado en Pío Caro, **Las estructuras fundamentales del cine** Editorial. Patria México Pág. 66



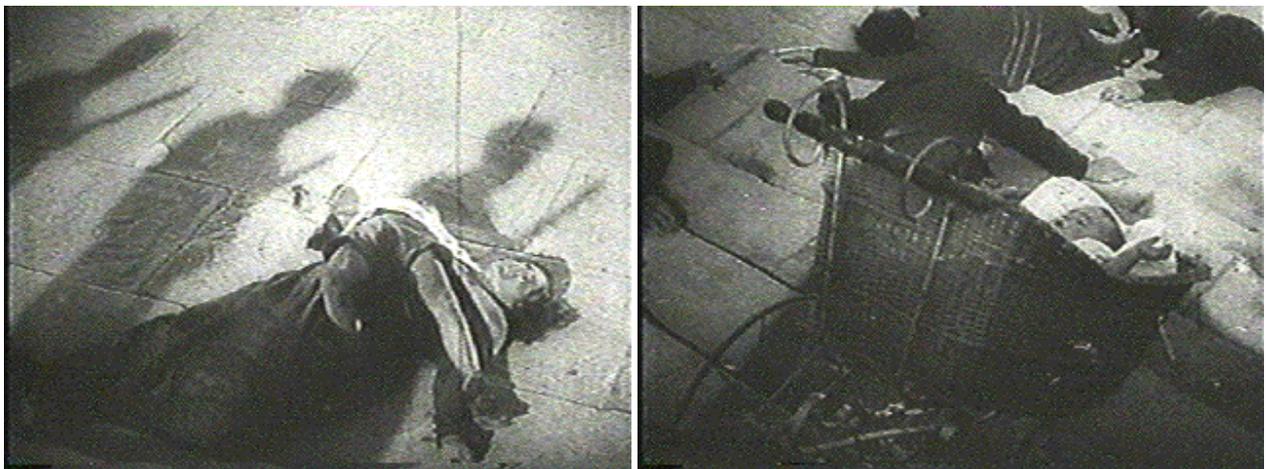
Imágenes de la película de Sergei Eisenstein "The battleship Potemkim" de 1915 Fuente (40)

Según Eisenstein el montaje es el todo de un film, puesto que supone una operación que recae en las imágenes- movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo.

El montaje también es conflicto (antagonismo entre dos fuerzas equivalentes), transformación "imaginista del principio dialéctico"

El concepto del montaje abarca ciertas claves para ser entendido, de inicio el montaje alude a la existencia de fragmentos de piezas, pero paralelamente lo hace también al resultado obtenido una vez que todas ellas han sido ensambladas y cualquiera que haya sido el resultado, las partes deben quedar legibles. También implica una fase analítica, es decir de carácter auto reflexivo, intelectual y fragmentario, en la cual el sujeto que está presenciando o haciendo el montaje separa las unidades, los significantes con los que se pretende expresar y los organiza o los sintetiza construyendo una idea que difiere de cierta manera de la idea inicial.

*"combinar dos tomas que son representativas, únicas en su significado, neutrales en su contenido dentro de contextos y seres intelectuales"*²⁴



Imágenes de la película de Sergei Eisenstein "The battleship Potemkim" de 1915 Fuente (41 y 42)

Dentro del cine intelectual, aquel que lleva un sentido y que busca el máximo laconismo, es decir la transición a otro punto, para la representación visual de conceptos abstractos, el punto de partida es el montaje.

El montaje es producto de la combinación de manera rítmica de las tomas, que son aquellas que contienen todo pedazo de evento.

De forma dialéctica, un evento puede hacer originar varias tomas, que a su vez se dividirán en otras más y en más, tras la combinación rítmica e inteligible de las tomas surge el montaje.

En el libro "The film Sense", Sergei Eisenstein define al montaje como:

"La representación A y la representación B deben ser escogidas de entre todos los posibles aspectos del tema que se desarrolla y consideradas de tal manera que su yuxtaposición- la yuxtaposición de esos precisos elementos y no de otros posibles- evoque en la percepción y sentimientos del espectador la más completa imagen del tema"

²⁴ Eisenstein Sergei, **La forma del cine**, Editorial. Siglo XXI, México 1986, Pág.35

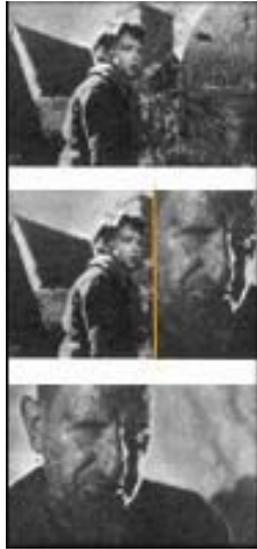


Imagen del documento El montaje dentro del lenguaje del cine Fuente (43)

Pero este surgimiento del montaje, se puede dar también por el conflicto de las tomas, es decir, cada toma contendrá su propia fuerza expresiva que podrá entrar en oposición con otra toma también con su propia fuerza expresiva y que entonces harán surgir a otra toma más

Y si la toma es la célula del montaje, la toma puede de ser considerada desde el punto de vista del conflicto.

El conflicto dentro de una toma, ofrece innumerables posibilidades de expresión, que a través del montaje le darán al filme un gran impulso.

Dentro de una toma se pueden encontrar:

- ☉ Conflicto de direcciones gráficas
- ☉ Conflicto de escalas
- ☉ Conflicto de masas



Imagen de la película de David Lynch "Lost highway" de 1996 fuente (44)

- Ⓢ Conflicto de volúmenes
- Ⓢ Conflicto de profundidades



Imagen de la película de David Lynch "Dune" de 1984 fuente (44)

- Ⓢ Conflicto de planos cercanos y lejanos
- Ⓢ Conflicto de trozos de direcciones gráficas diversas, trozos resueltos en volúmenes con trozos resueltos en área.
- Ⓢ Conflicto en trozos de oscuridad y luminosidad



Imagen de la película de David Lynch "Lost highway" de 1996 fuente (44)

- Ⓢ Conflictos entre un objeto y su dimensión
- Ⓢ Conflictos entre un evento y su duración

El montaje es una fascinante forma de expresión, es el medio del que se sirve el cine para disponer las imágenes - movimiento de tal forma, que ellas mismas con su propia naturaleza, contenido y

significado, deriven a una estructura narrativa y a una manipulación de imágenes - movimiento - tiempo.

*"alterar el tiempo y el espacio para usarlos a través de un entendimiento emocional y sensitivo....y ligar espacios, tiempos y elementos diferentes en una continuidad y en un tiempo casi único"*²⁵



Imagen de la película de David Lynch "The neighbour" de 1986 fuente (44)

El tiempo dentro del montaje, es visto de manera indirecta y no homogénea y en este punto reside en la manipulación y articulación de las imágenes - movimiento que deriven a una duración y tiempos efectivos. Se está hablando entonces de una evolución de los tres niveles de Bergson:

*"la determinación de los sistemas cerrados, la del movimiento que se establece entre las partes del sistema y la del todo cambiante que se expresa en el movimiento, hay entre los tres una circulación de tal índole que cada uno puede contener o prefigurar a los demás"*²⁶.

El montaje parte de la alteración en el tiempo y del origen de la coherencia fílmica entre el tiempo y el espacio nuevo.

La coherencia fílmica es una combinación de procesos emocionales, evocaciones a sentimientos, evoluciones musicales y plásticas ligadas con un encadenamiento comprensible. Expresión conjunta llamada por Eisenstein montaje vertical.

Entonces la coherencia fílmica supone:

*"la sucesión de encuadramiento relacionados por la dirección de la cámara, por el movimiento de las imágenes, por la idea de la narración, por el sentimiento de los personajes o por otros medios de ilación comprensibles... que será diferente en las diversas partes que componen la obra, secuencias, escenas, planos, fotogramas e imágenes que estarán unidas por formas características nacidas de la idea de narración y de su tiempo"*²⁷

²⁵ Pío Caro, **Las estructuras fundamentales del cine** Editorial Patria México Pág. 67

²⁶ Deleuze Guilles, **La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1** Editorial. Paidós España 1983 Pág. 51 y 52

²⁷ Pío Caro, **Las estructuras fundamentales del cine** Editorial. Patria México Pág. 64

6.3.5 EISENSTEIN, PUDOVKIN Y TIMOSHENKO

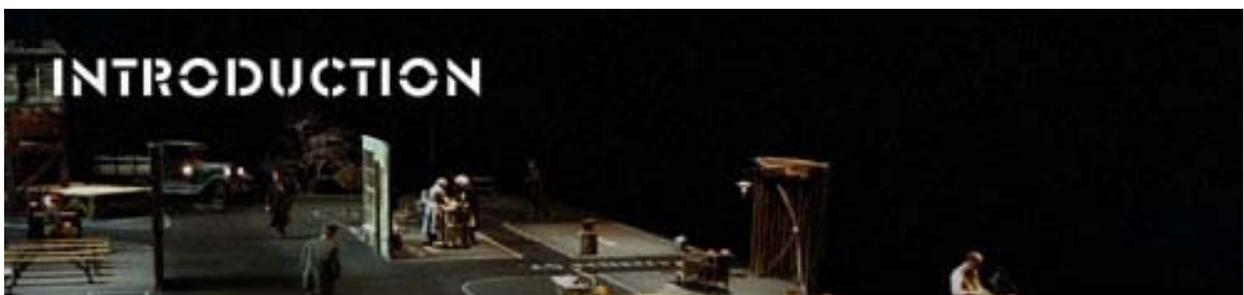
La coherencia, ya sea narrativa o plástica que se ha venido planteando dentro del montaje, será precisamente la ilación determinante dentro del film, teóricos del cine como *Eisenstein* , *Pudovkin* y *Timoshenko* llamarán a este coherencia: montaje por relación.

Timoshenko enumera fórmulas coherentes o de lógica cinematográfica:

1. Cambio de lugar y ambiente
2. Cambio de ángulo y emplazamiento
3. Cambio de encuadre
4. Introducción de un detalle
5. Montaje analítico o expositivo
6. Tiempo pasado
7. Tiempo futuro
8. Acciones paralelas
9. Asociación
10. Concentración
11. Ampliación
12. Montaje mono dramático
13. "Leimotiv " o estribillo
14. Montaje en el cuadro "*Filmkunst und Filmschitt*"

El montaje se rige de dos procesos coherentes:

1. Un proceso coherente narrativo Es decir la coherencia de las formas narrativas y emocionales (La estructura de la obra, la estructura de las secuencias y las estructuras de las escenas). Este proceso carga con la idea generadora del filme y toma su máxima expresividad en la realización.



Imágenes de la película Lars Von Trier "Dogville " de 2002 fuente (46)

2. Un proceso coherente plástico descriptivo, la armonía descriptiva de estos procesos muestra la forma de dar continuidad y ritmo a través de la plástica cinematográfica, este proceso nace de la fotografía y se completa con la edición.



Imágenes de la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuentes (47 y 48)

El montaje tanto para Eisenstein como para Pudovkin tiene diferentes formas de realización.

Para Pudovkin el montaje sirve para desvincular una idea través de una sucesión de encuadramiento singulares, para Eisenstein, el montaje no es una idea expresada y narrada por medios de elementos que le suceden sino que se manifiesta como resultado del choque de elementos independientes

Los métodos más importantes de montaje para Pudovkin son:

1. La antítesis: los contrastes entre dos ideas
2. El paralelismo: dos acciones no ligadas entre sí y contrapuestas en un montaje único, de modo que queden unidas y marchen juntas.
3. La analogía. La muestra y comparación de temas contrastantes entre si.
4. La simultaneidad. Dos acciones cuyas conclusión va acondicionada recíprocamente
5. El "leit motiv". Reiteración del tema o motivo.

6.3.6 LAS ESCUELAS DEL MONTAJE

Existen 4 tendencias dentro del montaje, cuya diferenciación reside tanto en los problemas y preocupaciones que se presentan, como en la forma en la que se componen las imágenes movimiento. Así entonces, existe:

1. La tendencia orgánica de la escuela americana, donde se consideraban las composiciones dentro del montaje, como una organización, o un gran organismo, así cada imagen de una parte del montaje sucede a la de otra parte del mismo de acuerdo con un ritmo, siendo inminente que cada uno de los elementos del conjunto del montaje, entren a su vez en relación, a través de intercambio. Se recurre mucho al empleo del primer plano, con una intención particular: no sólo lograr el agrandamiento del detalle sino también la miniaturización del conjunto, una reducción de la escena.



Imágenes de la película Alfred Hitchcock "The Birds" de 1963 fuente (50)

*"El organismo es ante todo una unidad en lo diverso, es decir, un conjunto de partes diferenciadas: están los hombres y las mujeres, los ricos y los pobres, la ciudad y el campo, el norte y el sur, los interiores y los exteriores etc."*²⁸

2. La dialéctica de la escuela soviética, Planteada por *Eisenstein*, en esta escuela las partes diferenciadas del conjunto se dan por sí mismas, como fenómenos independientes, la imagen - movimiento es vista como la célula del montaje y no un simple elemento del montaje. Se introduce el uso primer plano de la imagen, logrando con este un cambio absoluto y la elevación de la imagen al cuadrado.



Imagen de la película de Sergei Eisenstein "The battleship Potemkim" de 1915 Fuente (51)

²⁸ Deleuze Guilles, **La imagen-movimiento: estudios sobre cine** 1 Editorial. Paidós España 1983 Pág. 52 y 53

"El montaje de oposición sustituye al montaje paralelo, bajo la ley dialéctica del uno que se divide para formar la unidad más elevada"²⁹

3. La cuantitativa de la escuela francesa de pre guerra, El interés dentro de esta escuela radica sobre todo en la cantidad del movimiento y en las relaciones mecánicas que permiten definirla, Por ello, se elaboran una basta composición de imágenes en movimiento
Existía una continua búsqueda del cinetismo, como arte propiamente visual, se concebía además

"la unidad cinética de la cantidad de movimiento en una máquina, y de la dirección del movimiento en un alma, plantando esa unidad como pasión que debía llegar hasta la muertes"³⁰



Imágenes de la película de Jean Renoir "La grande ilusión" de 1937 Fuente (52)

3. La intensiva de la escuela expresionista alemana. El movimiento se empleaba al servicio de la luz. Se explota su fuerza infinita, sus reflejos, sus caras, sus dislocaciones, sus grados, sus complejas fases entre la luz y la sombra, etc.



Imagen de la película de Fritz Lang "Metrópolis" de 1926 Fuente (53)

²⁹Deleuze Guilles, **La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1** Editorial. Paidós España 1983 Pág. 57

³⁰ ídem Pág. 68



Imágenes de la película de Fritz Lang "Metrópolis" de 1926 Fuente (53)

"La luz es ciertamente movimiento y la imagen movimiento y la imagen luz son las dos caras de una misma aparición"³¹



Imagen de la película de Fritz Lang "Metrópolis" de 1926 Fuente (53)

El subjetivismo se lleva al extremo, el "yo totalitario y absurdo" no pudo desprenderse de unas formas, de unas maneras que sientan las bases de todo método expositivo y que en el cine se llama coherencia.

³¹ Deleuze Guilles, **La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1** Editorial. Paidós España 1983 Pág. 77

6.3.7 EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

*"El espectador no solo ve los elementos creados representados en la obra ya terminada, sino que vive también el proceso dinámico del surgimiento y composición de la imagen justamente como fue vivido por el autor."*³²

El "guión" es una acumulación de detalles, de notas o de cuadros sugerentes para hacer surgir palpablemente la imagen, o el cuadro o el espacio que se esta buscando.

Dentro del guión se hace una descripción muy bien definida del sentido, orden y de la trayectoria del futuro movimiento y por lo tanto de la atención del individuo que vivirá la experiencia.

Es probable jugar dentro del guión con los fenómenos que se planteen dentro del movimiento y disponer perfectamente la distribución de detalles en un cuadro, sobre un plano único.

Dentro del guión los detalles en su individuación serán "estáticos" y se presentaran cada uno como un cuadro inmóvil, que al yuxtaponerse y gracias a su coexistencia surgirá entre ellos el factor tiempo y asimismo el movimiento:

Un movimiento de los ojos y del cuerpo dirigido de un fenómeno o espacio a otro, con un sentido composicional y de secuencia, esta yuxtaposición de detalles es el montaje cuya significación realista deviene de la síntesis general del tema.



Durante la filmación "The battleship Potemkin" de Sergei Eisenstein Fuente (54)

Dentro del bosquejo en el guión, se anotan los rasgos más importantes que desfilan por el ojo interior de diseñador, así se encuentran en él: elementos plásticos, gráficos, dramáticos, sonoros y sobre todo los sentidos del tacto, olfato, vista, oído, movimiento. Todos ellos serán manejados tanto visualmente como con las distintas esferas del sentimiento

*"Ante la visión interior, ante la percepción del creador, planea cierta imagen, encarnación emocional de su tema. La tarea que se le presenta es transformar esta imagen, en pocas palabras, básicas representaciones parciales, las cuales combinadas, yuxtapuestas, evocarán en la conciencia y sentimientos del espectador, lector u oyente, la misma imagen general que entrevió el artista creador"*³³

³² Eisenstein, Sergei **El sentido del cine**, Siglo Veintiuno editores, 8a. edición, México 1999, Pág.28

³³Idem, Pág.27

Gracias al principio del montaje, el diseñador de espacios dentro de su proceso creador, tendrá la posibilidad de imaginar las emociones y la inteligencia del individuo que experimentara en el espacio, de tal forma que será posible dejar planteada los diversos caminos y opciones, con tal grado de libertad que se podrá marchar por los mismos caminos que el diseñador recorrió al momento de crear el espacio, esto se puede llamar: "El poder de animación creadora interior"

"Siempre escribo varios borradores del guión, hasta conseguir que todas la partes de la historia encajen a la perfección. Puede que durante el rodaje del film improvise algunas de las reacciones o algunos diálogos, pero la estructura tiene que ser firme y no tener fisura alguna"³⁴ Pedro Almodóvar



Fotografía del cineasta español Pedro Almodóvar fuente (55)

"El secreto del cine radica en buena parte en saber utilizar el sentido común y la intuición. Una película, en el fondo, no es mas que una serie de ideas traducidas al lenguaje cinematográfico...El cine se rige básicamente por las mismas reglas que cualquier otro modo de expresión artística...Para mí el cine es una fusión de pintura, fotografía y tiempo. De hecho podría decirse que el cine es el arte total, o cuando menos un arte excitante, lleno de posibilidades que abre las puertas a un mudo hermoso. Cada medio de expresión artística es un misterio insondable repleto de belleza. Puedes adentrarte más y más a las profundidades de la fotografía y vivir experiencias que el cine nunca podría darte.....El cine tiene ciertas reglas y ninguna a la vez, es como una silla, algunas sillas de tres patas funcionan de maravilla, pero en cualquier caso, tenga las patas que tenga, lo que la silla nunca puede ser es incomoda. De forma parecida, existen cientos de maneras de trabajar dentro de la estructura de una película de lo que se trata, es de organizar las cosas que quieres hacer, sin salirse de esos limites"³⁵ David Lynch

"Para mi, un guión no es nunca un producto acabado, sino que se trata de un mero punto de partida. El guión es el plano de la casa que vas a construir. Puedes imaginarte la casa mirando el plano, pero con el tiempo llegara un día en que la casa estará construida y podrás pasearte por su interior. Si en ese momento pensaras en el plano, te darías cuenta de que, en comparación con la casa de verdad, este ya ha perdido todo su valor."³⁶ David Lynch

³⁴ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, Pág. 16

³⁵ Ídem. 133

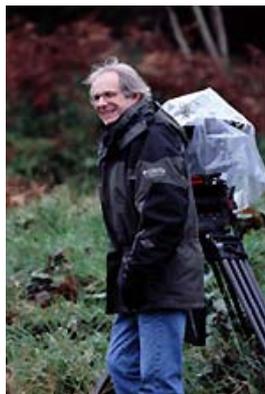
³⁶ Ídem. Pág. 136

"Siempre me he negado a dar explicaciones acerca de cualquiera de mis películas. Un film puede resultar abstracto y las abstracciones son algo que esta presente en la vida de cada día. Esas abstracciones nos proporcionan sensaciones, ponen en marcha nuestra propia intuición y nos invitan a buscarles nuestro propio significado. Algunas veces he oído decir que los espectadores no confían en si mismos a la hora de buscarle un sentido a una abstracción y que prefieren que alguien les de explicaciones al respecto. Sin embargo yo creo que la gente siempre acaba entendiendo el significado de las abstracciones, en ocasiones incluso sin ser conscientes de ello. Todo mundo tiene capacidad para interpretar una obra abstracta. Lo que ocurre muchas veces es que la gente tiene un poco de miedo a este tipo de obras.....El lenguaje del cine permite crear abstracciones visuales de gran belleza, a menudo sin necesidad de utilizar palabras, como espectador simplemente tienes que deshacerte de tus prejuicios y dejarte llevar"³⁷ David Lynch



Fotografía del cineasta norteamericano David Lynch fuente (56)

"En mi opinión el guión, es tan solo un punto de partida. Cuando empiezo a dirigir no me preocupó demasiado por el, los actores son mucho mas fieles a la letra que yo. Creo que el guión posee una importancia relativa, ya que no es lo que los espectadores verán en la pantalla. Se trata de una guía y cuando empezamos el rodaje, quiero que todo el mundo se olvide del guión y explore la historia y sus personajes." Ken Loach³⁸



Fotografía del cineasta Británico Ken Loach fuente (57)

³⁷ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, Pág. 141

³⁸ Ídem. Pág. 82

"Soy guionista, director y coproductor, lo cual equivale a decir que soy cineasta. Escribir el guión para mí es el trabajo más duro... Nada puede compararse con la sensación esa absoluta soledad en la que estás continuamente asaltado por dudas, cuya solución exige una fe ciega en tu visión del mundo"³⁹ Oliver Stone

"El guión te da la llave con la que abrir la puerta de entrada a una película. Mientras que el montaje del film te da la llave de la puerta de salida... Si bien los ensayos, el rodaje y el montaje tienen su importancia, el guión es la génesis de todo, la semilla que contiene las imágenes que acabaran proyectándose en una pantalla de cine"⁴⁰ Oliver Stone



Bringing out the hero in Willem Dafoe in *Platoon*.

© Elizabeth Stone

Oliver Stone durante la filmación de una de sus películas fuente (58)

6.3.8 LA PUESTA EN ESCENA

*"La tarea fundamental del guión técnico consiste en ordenar el esqueleto compositivo, según el cual tiene que proceder el desarrollo de la acción, la combinación de los episodios y distribución de sus elementos"*⁴¹

Eisenstein definió en su libro de "El montaje Escénico" a la puesta en escena como una hoja de montaje potencial. La puesta en escena *mise-en-scène* o planificación de la acción ocupa un lugar central de la concepción del trabajo de dirección de una obra.,

Los elementos que la componen, adquieren su papel relevante de acuerdo a la estructura original de la producción y pueden ser modificados de representación en representación y su total desarrollo.

Es necesario fragmentar la acción en pequeñas unidades para que al combinarse, dentro de un único flujo de montaje, determinen y hagan surgir la puesta en escena. El montaje entonces abarca la puesta en escena de la idea.

El guión y el montaje no son solo determinados por el argumento o idea original, sino que también surgen de la puesta en escena o en combinación con ella, ya sea por la manera en que la acción dramática viene realizada por los actores del tiempo y el espacio.

³⁹ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002 Pág. 97

⁴⁰ Ídem., Pág. 98

⁴¹ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.211

Las funciones esenciales del montaje que se refiere a lo que toda obra de arte señala a si misma: La necesidad de la exposición coordinada y sucesiva del tema, el contenido, la trama, la acción, el movimiento dentro de la serie fílmica y su acción dramática como un todo.



Imagen de la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (59)

Las fragmentaciones dentro de la puesta en escena, determina la forma en que estas van originándose, es decir; el drama se divide en actos, los actos en escenas, las escenas en puestas en escena, la puesta en escena se fragmenta en nudos de montaje y el nudo de montaje en cada una de las pequeñas acciones y detalles.

En el caso de las puestas en escena teatrales, una de las principales características es que la suposición que una escena se desarrolle completamente en un único lugar determinado "delante del espectador", a diferencia del cine, donde la acción es como si fluyera alrededor de la cámara o sea alrededor de los espectadores, así la cámara puede no solamente introducirse al interior de una puesta en escena circular, sino que puede también, por decirlo así, girar alrededor, también pueden haber episodios que se desarrollan todos en un único lugar, estos mismos se conciben antes como secuencias, tienen luego que fragmentarlos en fases de montaje y en encuadres.



Imagen de la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (59)

Dentro de la puesta en escena, uno de los elementos que le dan más impulso son las contraposiciones que hace resaltar las tendencias de los protagonistas respecto al conflicto dominante., así la construcción dramática prevé una sucesión de momentos de tensión y momentos de tregua, de aumento y disminución de intensidad, tiene un poco la forma de una escalera.

"Un golpe de tensión, luego una tregua. Un segundo golpe, nuevamente una atenuación, luego un nuevo impulso"⁴².



Imágenes de la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (59)

Dentro del trabajo de dirección, además de llevar la puesta en escena a momentos graduales y extremos de tensión, ansiedad, suspenso es posible disponer de una reserva de material visual por lo que concierne a las formas arquitectónicas.

Al momento de diseñar la escenografía y de planear la ubicación de cada uno de los elementos de la misma, nunca hay que fijar con anticipación paredes que no puedan ser removidas, o muebles que no se puedan impedir el desarrollo escénico. Es de suma importancia imaginar las líneas generales de la escena que determinaran después el planteamiento escenográfico.



Imagen de la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (59)

El proceso de diseño, creación del lugar y del ambiente de acción tiene que tener dos vertientes:

⁴² Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.58

1. Lo que se fija al principio en la línea del esquema de la escenografía determinara en cierto sentido también la forma como se desarrollara la acción escénica y su como estará comprendida la estructura compositiva.

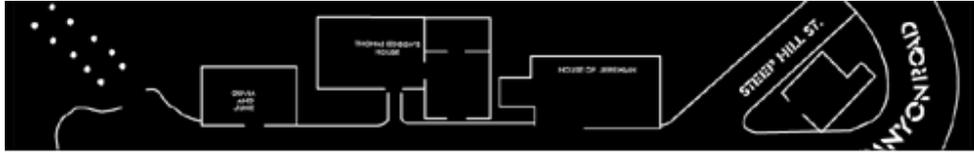


Imagen del la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (48)

2. La acción determinara la forma del espacio y su diseño además de que se modificara mucho el aspecto original.



Imagen del la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (48)

Al considerar entonces las posibilidades de creación del lugar donde se lleva a cabo la puesta en escena, el diseño podrá abarcar más posibilidades que la intención original.

Se debe de considerar tanto al planteamiento compositivo de la puesta en escena y como el montaje se conserve siempre la sensación de flujo unitario.

"Una enorme importancia de las puestas en escena, puesto que las posibilidades de movimiento en el cine son ilimitadas por los márgenes del encuadre, por su corte. Este procedimiento permite reforzar notablemente la sensación de movimiento, moviendo os personajes al interior del encuadre"⁴³



Imagen del la película Lars Von Trier "Dogville" de 2002 fuente (48)

⁴³ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.76

"Descubrí que existe una dramática cinematográfica que podía influir en la estética de la película. Me interese mucho por ese tema en la escuela de cine. Mi obsesión por los planos hizo que mis películas de aquellas épocas fuera excesivamente rígidas. Afortunadamente, pasado el tiempo, se me abrieron los ojos y vi claramente la manera de solucionar aquel problema. Me di cuenta de que siempre debe existir un equilibrio entre la forma y el contenido de un film"⁴⁴ Jane Campion



Fotografía de la cineasta Jane Campion fuente (60)

"No me gusta trabajar con storyboards, me valí de storyboard en mis dos primeas películas como estudiante de cinematografía y creo que malgastaba demasiado tiempo dibujando. Si los sigo empleando hoy todavía es únicamente para facilitar la comunicación con los miembros del equipo de rodaje, quienes por norma general se sienten mas seguros cuando ven las cosas plasmadas en un dibujo. Sin embargo es absurdo hacer una película a partir de un montón de imágenes estáticas. El cine es movimiento. Hay algo de intangible en todo ello"⁴⁵ Ang Lee



Fotografía del cineasta Ang Lee fuente (61)

⁴⁴ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, Pág. 81

⁴⁵ Ídem Pág. 91

6.3.9 LA COMPOSICION DENTRO DEL MONTAJE

"La fragmentación de la acción general en acciones que se desarrollan en cada uno de los encuadres es definida como composición" ⁴⁶

Para Eisenstein la importancia de la composición plástica dentro del filme era fundamental, ya que de esta forma se lograba llamar la atención del espectador hacia donde el creador lo deseara, así él componía las imágenes antes, durante y después de la realización de un filme. Siempre buscaba encontrar la máxima expresividad y universalidad en la imagen filmada, calculando precisamente el encuadre, el ángulo de filmación y componiendo la imagen tal y como la imaginaba proyectada en el lienzo de la pantalla.

El montaje es el elemento más importante dentro del cine y el encuadre, la célula que lo hará nacer.

El cine es una sucesión de imágenes movimiento y que al igual que la música encuentran la base de su composición en la armonía y la expresión, por eso y desde el inicio de la creación de las imágenes movimiento, se atiende a una continuidad y al significado por la relación con las demás imágenes movimiento.



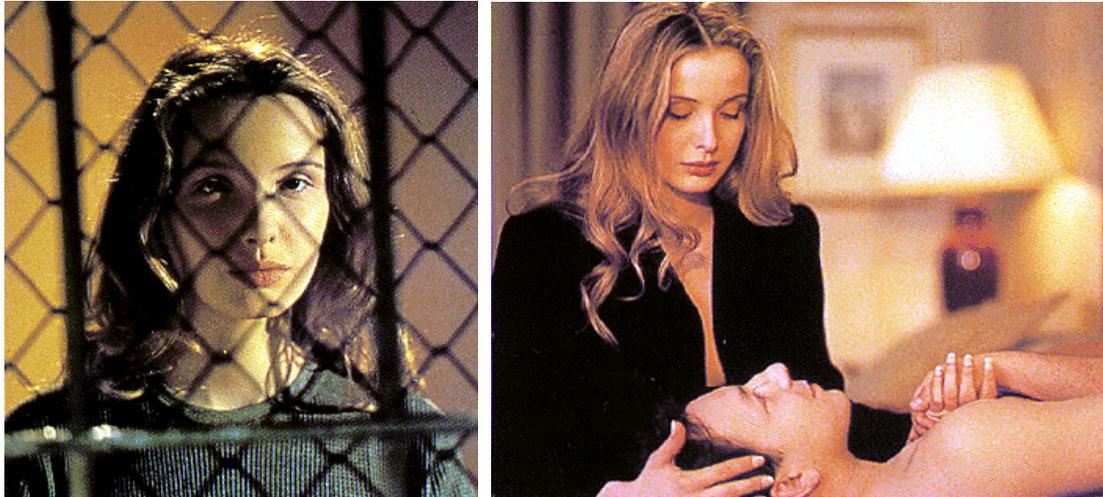
Imágenes de la película de Krzysztof Kieslowski "Trois Couleurs Bleu" de 1993 fuente (62)

En la composición son importantes las formas y las reglas que los ligan, que no son solo la base del montaje, sino de la misma narración del encuadramiento. Entonces se encuentra al encuadre como parte de la coherencia fílmica, ya que la composición y el proceso descriptivo del cine, muchas veces dependen y son condicionadas por las dimensiones de los encuadres.

Dentro del espacio cinematográfico la continuidad lógica de una secuencia de las imágenes construye una forma de expresión coherente que encuentra su estructura gracias a la relación que existe entre las mismas imágenes y la asociación mental que esta origine, esta estructura está basada básicamente en el "encuadramiento" y al "primer plano"

⁴⁶ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.99

Así la combinación de planos generales, medios y primeros planos de distintas dimensiones determina también una composición de montaje, es decir la manera y el ritmo narrativo personal de autor.



Imágenes de la película de Krzysztof Kieslowski "Trois Couleurs Blanc" de 1994 fuente (63)

Gracias a la composición, cuando se pone énfasis sobre cada uno de los diferentes momentos de la acción de un filme, se puede obtener y reforzar tanto la impresión emotiva como dar una particular interpretación de los hechos, ya que cada nueva posición de la cámara constituye el único y particular punto de vista ofrecido al espectador sobre lo que acontece.

Asimismo es de vital importancia que dentro del tiempo de la disposición escénica, se conserve la interrelación general entre los personajes la unidad del tiempo y el ritmo, cuando esto sucede, la puesta en escena da una sólida base a la composición.

La composición se inicia con la división de la puesta en escena elaborada por toda una unidad de acciones o episodios, en una serie de nudos de acción, de fragmentos que tienen una tarea en común.

Estos nudos determinaran el movimiento de la cámara al interior o alrededor de la puesta en escena, Eisenstein los definió encuadres nodales o nudos de montaje. Se puede continuar fragmentando los nudos de cada uno de los encuadres, cambiando el punto donde se esta realizando la toma, realizando acercamientos (reforzando la toma), o alejamientos (atenuando la toma), del objeto filmado, concluyendo así la composición.

"En la solución cinematográfica, el plano general de la escena parece estallar en distintos encuadres de los nudos de montaje, mientras su alternarse en el montaje se concentra y repite en un único nudo, se concluye con la actuación en el interior del encuadre."⁴⁷

⁴⁷ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.108



Imágenes de la película de Krzysztof Kieslowski "Trois Couleurs Rouge" de 1994 fuente (64)

Eisenstein formula estas exigencias para la composición:

1. El sentido de la unidad del nudo de montaje, de todo el grupo de montaje, tiene que ser conservado en todos los encuadres de cada uno de los nudos.
2. El pasaje al primer encuadre del nudo sucesivo debe de dar el sentido del pasaje a un nuevo nivel de la acción con características y direcciones propias.

*"Por lo tanto al interior del primer nudo de montaje se pueden hacer cuantos encuadres se quieran, pero cada uno de estos encuadres tiene que ser subordinados a una unidad compositiva. En cada encuadre al interior de este nudo de montaje, tiene que haber una característica común. Entre los encuadres del mismo nudo pueden haber choques, y laceraciones pero que no tienen nunca que alcanzar el punto de perturbar la unidad compositiva del grupo de montaje. Y al interior de cada uno de los nudos un encuadre será filmado desde arriba y otro desde abajo sin una justificación precisa, no se tendrá nunca la necesaria sensación de unidad compositiva."*⁴⁸

Eisenstein describe un ejemplo de composición en la arquitectura:

Más o menos la exigencia vale también en la arquitectura –explica- cuando la fachada de un edificio, pongamos, tiene tres componentes, cada uno de los elementos tiene que ser hecho de manera que no se pierda el sentido de unidad de la fachada.

Si un edificio así se hace en cada una de las alas, tres ventanas pequeñas y una grande, se conserva la unidad de la fachada. Si en cambio se colocan las ventanas de esta otra manera, entonces se pierde el sentido de regularidad.

También al interior de un nudo de montaje tiene que haber una unidad de desarrollo de datos que son tomados de base para determinar el nudo en su conjunto. Es decir que la característica fundamental de la estructura compositiva del nudo tiene que ser conservada en todos los encuadres, en el caso del cine esta unidad se logra, filmando todos los encuadres, desde un mismo punto o ángulo, impidiendo el movimiento de la cámara para filmación de los distintos encuadres del mismo nudo.

⁴⁸ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.115

"Los nudos de montaje derivan de la puesta en escena. Y si el acto, la acción del drama, se divide en escenas, y las escenas en puestas en escena, en el cine la subdivisión va más allá; la puesta en escena se fragmenta todavía en nudos de montaje y los nudos de montaje en encuadres y cada elemento que sigue es subordinado a la dirección superior. "El encuadre es un soldado raso, el nudo de montaje un comandante de piloto, la puesta en escena un comandante de compañía, y así sucesivamente. Es una disciplina de hierro"⁴⁹

6.3.10 EL ENCUADRE DENTRO DEL MONTAJE

"El encuadre es demasiado importante para dejarlo en manos de la cámara, es la escritura del filme"⁵⁰

El encuadre arquitectónico es demasiado importante para no pensar en él, es la escritura del movimiento...



Imagen de la película Christoffer Boe, "Reconstruction" de 2004 fuente (65)

El encuadre para la filmación se define los límites y la amplitud, existiendo dos posibles rumbos que puede tomar el encuadre durante la realización de un filme, rumbos que no funcionan como polos opuestos, sino que acentúan las diferencias entre sí, el encuadre puede componerse en el plano o puede darse durante la realización del filme, es decir puede concebirse antes de comenzar a rodar y buscar exhaustivamente el encuadre preciso o se pueden encontrar los encuadres que la realización misma ofrece., tal como lo hacía Chaplin quien podía filmar imagen tras imagen, hasta encontrar las ideas que el mismo rodaje le inspiraba.

Otro caso es construir un encuadre para cada lugar de acción.

Se considera que el cine dio un salto cualitativo en relación precisamente a los encuadres, ya que evoluciono los medios expresivos teatrales dentro de la puesta en escena, empleando los gestos, la acción y la entonación para llegar acertadamente al guión y al montaje

El encuadre sirve de límite para ubicar un lugar de acción de la puesta en escena, pero no se debe comenzar a construir el encuadre partiendo de consideraciones compositivas puramente espaciales. Hay que encontrar el comportamiento natural del hombre dentro del lugar de acción y asimismo dentro de la puesta en escena, para encontrar la manera de filmar este encuadre.

⁴⁹ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.117

⁵⁰ Villain Dominique, **El encuadre cinematográfico**, Editorial Paidós, España 1997, Pág. 8



Imagen de la película Christoffer Boe, "Reconstruction" de 2004 fuente (65)

Existe al el interior de cada acto, una caja escénica o espacio escénico de actuación, que se encuentra en continuo cambio y que se convierte en la caja de encuadre cinematográfico. Cuando se llega con un salto dialéctico de la cantidad a la calidad de la máxima expresión de los encuadres, nace entonces el montaje.

"El montaje es la etapa de explosión del encuadre. Cuando la tensión al interior del encuadre alcanza la cumbre y ya no puede crecer en aquellos límites, entonces el encuadre estalla, quebrándose en dos pedazos de montaje" ⁵¹

El encuadre y el montaje son etapas de un único y mismo proceso y no pueden ser contrapuestos. Son distintas etapas de desarrollo de la acción y permitirán trazar el necesario pasaje de la puesta en escena al montaje a través de la estructuración al interior de cada encuadre.

Si puesta en escena significa la organización de la acción sobre el escenario, podemos entonces desde ahora en adelante llamar "puesta en encuadre" a la organización de la acción en el encuadre ⁵²

La puesta en encuadre es la descomposición de la acción en varios encuadres., es decir la descomposición en fragmentos de montaje para diseñar la composición cinematográfica. La composición en realidad es:

Composición = confrontación =comparación.

Uno de los procedimientos más simples para establecer las conexiones y uniones compositivas de cada una de las partes entre ellas, es la repetición.

Tanto en la poesía como en la música el elemento de la repetición tiene una función muy importante. El la obra musical en esta obra existen ciertos tema que por intervalos definidos de tiempo penetra el material en su totalidad, sometiéndose a varias reelaboraciones.

⁵¹ Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** Grupo editorial Gaceta México 1994, Pág.178

⁵² Idem Pág.194

Uno de los conceptos más importantes cuando se aplica la repetición en una obra, es que se tiene que mantener imagen unitaria, una imagen rítmica, un elemento de orden narrativo o un melódico, todo esto para mantener la sensación de unidad en la obra.

Cuando, dentro del proceso de la repetición, se presenta, casi imperciblemente, exteriormente, cuando, surge al interior alguna relación matemática, determinada o no, se esta hablando de "ritmo"

*"Los elementos de unión compositiva pertenecen a los medios más simples para establecer la unidad de una obra y una correspondencia orgánica de sus partes. Los elementos de repetición del tema derivan de una concepción que expresan el tema y la actitud del autor hacia esa composición"*⁵³



Imagen de la película Christoffer Boe, "Reconstruction" de 2004 fuente (65)

"En los inicios de mi carrera cinematográfica estaba completamente obsesionado por todas las cuestiones relacionadas con el encuadre, diseñaba todos los planos con antelación y cada mañana acudía al set, con un plan de rodaje perfectamente detallado. Sabía perfectamente que planos rodaría y las escenas debían encajar siempre con esa concepción previa. La precisión con la que planificaba los diferentes encuadres era mi red de seguridad. Mas tarde empecé a darme cuenta, de que saber demasiado bien lo que iba a hacer, antes incluso de empezar a trabajar con los actores era una especie de trampa"⁵⁴ Win Wenders



Imagen de la película Win Wenders, "Hammet" de 1982 fuente (66)

⁵³ Ídem, Pág.211

⁵⁴ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, Pág. 122

"Solo decidí prescindir por primera vez de mi red de seguridad, después de dirigir una obra de teatro, trabajar con actores sobre un escenario fue una experiencia completamente diferente a todo lo que había hecho antes. Para empezar, no tenía que dedicar ni un solo minuto al tema del encuadre. Dirigir aquella obra, me permitió aprender un montón de cosas que se reflejaron en mi siguiente película *Paris, Texas*, la cual rodé prescindiendo de *storyboard* y de cualquier tipo de noción preconcebida acerca de la puesta en escena o de los encuadres de los planos....Mi experiencia teatral me había abierto las puertas a un enfoque cinematográfico menos formalista"⁵⁵ "Tengo un sentido del lugar muy desarrollado. La mayoría de mis películas surgieron del deseo de explorar un sitio en especial y el título de algunas de ellas, como *Lisbon Story*, *The million Dólar Hotel* o *Paris, Texas*, hace referencia explícita a donde transcurre su acción. Este hecho no se debe únicamente a la fascinación que siento por ciertos parajes, sino también a mi convicción de que algunas historias pertenecen exclusivamente a un lugar específico"⁵⁶ Win Wenders



Imagen de la película Win Wenders, "Paris, Texas" de 1984 fuente (67)

"Por lo general sigo un sistema que consiste en rodar una misma escena de diferentes maneras que luego uno en la sala de montaje. De hecho, de esta manera puedes conseguir lo que yo llamo "un montaje elíptico psicológico" Un ejemplo típico de este tipo de montaje consiste en ofrecer la imagen de la escena de un hombre en el primer peldaño de una escalera y, a continuación, ese mismo hombre en el último peldaño. Como espectador asumes que nada interesante ha ocurrido en ese lapso de tiempo... Lars Von Trier"⁵⁷



Imagen de la película Lars Von Trier, "Europa" de 1990 fuente (68)

⁵⁵ Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, Pág. 125

⁵⁶ Ídem, Pág. 126

⁵⁷ Ídem. Pág. 57

7. ANEXOS DEL PRIMER CAPITULO

7.1 EL MONTAJE DE STANLEY KUBRICK

"Montar es el único aspecto del arte del cine que es único. No posee ninguna conexión con cualquier otra manifestación artística: escribir, actuar o fotografiar son aspectos mayores del cine, pero no son exclusivos de él, como lo es montar." - "Nada se monta sin mí. Estoy allí en cada segundo, y a todos los efectos yo monto mis películas; señalo cada fotograma, selecciono cada fragmento y lo hago todo, exactamente de la manera que quiero que se haga. Escribir, rodar y montar es lo que hay que hacer para realizar una película....."

Cuando monto sólo me preocupan las preguntas ¿es bueno o malo? ¿Es necesario? ¿Puedo librarme de ello? ¿Funciona? Mi identidad se convierte en la de un montador. No me preocupa la dificultad con la que algo se rodó, cuánto costó y cosas así. Miro el material con ojos completamente diferentes. No me afecta el hecho de perder material. Lo cortó todo hasta el esqueleto. Cuando ruedas, quieres asegurarte de que no te olvidas nada y lo cubres hasta el punto que el tiempo y el presupuesto lo permiten. Cuando montas, quieres desembarazarte de todo lo que no sea esencial." - Sight and sound, Londres, primavera 1972.



Stanley Kubrick durante la filmación de "A Clockwork Orange" en 1971 fuente (69)

7.2 EL MONTAJE DE AKIRA KUROSAWA

"El montaje es un trabajo realmente apasionante. Rara vez muestro al equipo los rushes tal y como han sido rodados. Por el contrario, lo que hago todos los días una vez terminado el rodaje es meterme en la sala de montaje y trabajar unas tres horas en un pre montaje. Lo hago así porque creo que debo hacerlo antes de mostrar a los miembros del equipo el resultado de su trabajo, y porque también me parece una forma de estimular su interés y enseñarles las razones por las que se han pasado diez días para obtener un plano determinado. Cuando ven montado el material obtenido con su trabajo se entusiasman. Y además, como monto a medida que ruedo, al finalizar el rodaje no me queda más que afinar los detalles.....La fuerza cinematográfica se deriva del efecto multiplicador de unir sonido e imagen.....La evolución en el lenguaje audiovisual se ha producido a un ritmo frenético si lo comparamos con otras artes, aunque es cierto que el cine ha contado de entrada con la aportación de siglos de pintura, música, literatura y artes escénicas. Podríamos decir que, aparte de los enormes progresos tecnológicos del siglo XX en imagen y sonido, el montaje tal vez sea lo que más ha cambiado en cien años. Quizá porque resulta ser el único componente esencial del cine que es exclusivo de él, a diferencia de la música, el guión, la interpretación, la iluminación o el encuadre." - Autobiografía. Madrid, ED. Fundamentos, 1989.⁵⁸

⁵⁸ Los directores hablan del montaje (1) Akira Kurosawa (1910-1998)
<http://personal.telefonica.terra.es/web/edit/mdc/art02.html>



Akira Kurosawa durante sus primeras grabaciones fuente (70)

7.3 ENTREVISTA A PETER GREENAWAY

REALIZADA POR ANIA KRENZ EL 27 DE ABRIL DE 2003 ²

AK: ¿En tus filmes, pones demasiada atención a la arquitectura y los interiores, cual es el rol de la arquitectura en tus filmes?

PG: Un filme supone dos dimensiones, pero también tiene la habilidad del moverse y entonces puedes tener un sentido del espacio en tercera dimensión, por el movimiento.

Si creyera en la reencarnación y quisiera regresar o través, me gustaría mucho ser un arquitecto, por obvias razones. De muchas formas porque la arquitectura es lo último en multimedia (integración de muchos elementos) y crea la situación para la vida cotidiana (de 9 a 5). Te puedes olvidar del cine, puedes ir por la vida sin preocuparte de la pintura, puedes incluso prescindir de la música, pero no puedes evitar la arquitectura. La necesitamos, es uno de los elementos esenciales. Ciertamente en el hemisferio norte es un refugio. Y un refugio en cierto sentido, como el nivel básico de la condición en la arquitectura.

AK: Mientras los filmes son en dos dimensiones (en la pantalla) con una tercera dimensión, cual es el tiempo en que puedes referir el espacio a sí mismo? Como una perfecta combinación puede ser lograda?

PG: Bien, a través del movimiento. "En el cocinero, el ladrón, su esposa y su amante" el cual esta lleno de grandes movimientos de arquitectura, la progresión es lenta y de una forma artificial porque cuando caminamos a través de un edificio, estamos en movimiento, existe la habilidad de manejo de la cámara pero constantemente existen barreras para tener series de imágenes compuestas, es una forma ideal para mirar la arquitectura, es también una distancia, porque en algún sentido, puedes participar de la arquitectura, pero no estas envuelta en ella. Por ejemplo, no tienes que ver donde pondrás el pie, que es una tremenda ventaja, sólo tienen que preocuparse de que se ocupa tu cerebro.

² Traducción de la entrevista <http://architettura.supereva.com/movies/20030427/index.htm>



Imagen de la película de Peter Greenaway "The Cook, the Thief, his Wife and her Lover" fuente (71)

AK: ¿En los filmes, existe una forma lineal de mirar la arquitectura y en la vida real la gente esta mirando alrededor?

PG: Desarrollé para mí un vocabulario fonético que habla mucho acerca de la distancia. Y hay muchas razones por las que yo fui educado como un pintor. Y especialmente admiro lo que puede ser descrito en pinturas clásicas. Gente como Poussin, como De Ila Francesca, en términos modernos gente como Mondrain, So Le Witt, tienen muchos tipos de vistas muy apolonicas del mundo, Han tenido mucho que ver con balance, simetría y orden. En la mayoría de mis filmes son apolonicos, son Dionisos, y tratan esencialmente de arquitectura. Así como Libeskind o Gehry, quienes son muy Dionisos y no son apolonicos, existe una manera que personalmente te mueve más lejos que los modernistas y pos modernistas, porque en este sentido, el orden de la proporción. Aunque, si lo pienso otra vez el exceso de modernismo ha dejado de interpretar la escala

AK: La mayoría de los edificios contemporáneos no tienen su propia escala ni proporciones como lo la arquitectura clásica acostumbraba. La mayoría de ellos son demasiado grandes

PG: Son totalitarios otra vez. Es como un regreso a la arquitectura de fascismo. Yo vivo, quizá en una de las ciudades más satisfactorias del mundo: Ámsterdam, la cual está extremadamente bien construida. Tiene la mejor arquitectura domestica, pienso que probablemente, en cualquier lugar de Europa. Quizás hay mejores ejemplos, quizás los antiguos Aztecas por ejemplo. Pero en términos de tradiciones Europeas hay una relación entre los edificios, calles, espacios y gente, la cual satisface perfectamente Ámsterdam.

AK: Admiro la belleza de las ventanas altas en relación a las pequeñas casas de Ámsterdam y a la poca necesidad de la luz de día.

PG: Pero existen problemas., porque la mayoría de los edificios funcionan solo de norte a sur y no lo hacen de este a oeste, debido a la organización del sistema del canal. Es por esos que el interior de algunos edificios son muy oscuros, porque no existe espacio para ventanas. Las ventanas están siempre al frente o detrás. Pero otra cosa es que ninguno de los edificios son más de 5 pisos de altura como máximo. Lo cual es muy importante. Porque una vez que los subes, lo sabes, odio usar elevador, quiero ir a cualquier parte en arquitectura con mis pies, es por ello que los rascacielos son muy problemáticos, sabes, quizá el gran desastre del 11 de septiembre fue en parte porque las

personas no pudieron usar las escaleras. Y aunque estoy fascinado con la idea de torre, tú sabes, la torre es como un enano en los hombros de un gigante. Y piensas eso de las ciudades del norte de Italia, como San Gimignano, o todos esos lugares en donde hay realmente Manhattanismos hechos de tabique en pleno siglo XI. Es un gran deseo construir torres todo el tiempo, lo cual supongo es particularmente machista, la asociación del pene (si quieres producir este tipo de metáforas).

AK: Es interesante que existen muchas teorías de arquitectura, especialmente feministas, que comparan torres con falos.

PG: Bueno, estamos en una época post-Freudiana. Somos llevados a pensar de esa manera. Tal vez las diferencias están bajo colaboración histórica. Pienso que la gente del siglo XIV pensó acerca de torres como substitutos del pene.

AK: Quieren mostrar lo alto que pueden llegar!

PG: Es el estatutos del ego.

AK: Cual es tu edificio favorito?

PG: Ah, el Partenón en Roma siempre me da enormes cantidades de encanto. Dentro, fuera, la bella combinación de sólidos Platónicos, triángulos, cuadrados, esféricos. Si hubiera tenido que decir supongo, de los edificios contemporáneos que más admiro, esta el Museo Jewish de Libeskind en esta ciudad (Berlín)

Mi gusto es muy muy católico. Me gustan edificios modestos que no están en ningún libro de arquitectura. Diría generalmente arquitectura domestica desde 1650 hasta el año pasado en Amsterdam. Casi siempre, los Holandeses son capaces de revitalizar la arquitectura domestica. Tal vez por el material del edificio, el cual es el tabique, puedes manipular el tabique como no lo puedes hacer con el mas antiguo y noble de los elementos: la piedra, felizmente los holandeses han evitado el concreto, el cual es muy significante., porque muchos de los edificios más feos lucen como pilares (la casa *der Kulturen der Welt*).



Imagen de la película de Peter Greenaway "Belly of an Architect" fuente (71)

AK: ¿"En el cocinero, el ladrón, su esposa y su amante" hay escenas en los cuales el carácter femenino va a través de diferentes cuartos, que tienen diferentes colores, el color de su vestido cambia también. ¿Cual fue la idea del cambio de color simultáneo en sus ropas? ¿Que papel juega el color en la arquitectura y en los filmes?



Imagen de la película de Peter Greenaway "The Cook, the Thief, his Wife and her Lover" fuente (71)

PG: Bien, en principio de todo, yo fui educado como un pintor. Y los colores son muy importantes en la pintura. Y los colores difícilmente parecen interesar a los realizadores de películas, más que en lo superficial casi como un tipo de IKEA (calidad en el diseño de hábitat interior) Pero no estructuralmente porque el código del color es muy significativo, tú sabes: emocionalmente y sugestivamente y asociadamente e históricamente. Yo quiero tener la capacidad de usar ese lenguaje de una manera muy rica. Pero necesitaría decir "miren, gente miren, miren, miren, esto es color!" y deliberadamente yo use estas decisiones para que la gente cambiara y ajustara su ambiente., como un atentado para hacer que la gente mirara, porque la mayoría de la gente no usa sus ojos, la mayoría de la gente es visualmente analfabeta.

AK: ¿Es el papel de tus filmes mostrar lo que usualmente no se ve, especialmente dentro de la arquitectura?



Imagen de la película de Peter Greenaway "The Cook, the Thief, his Wife and her Lover" fuente (71)

PG: Bueno, en la arquitectura la tradición es que la gente no ve más allá que el primer piso.

AK: ¿En tus filmes siempre has combinado pocos elementos de interés, y nunca has construido una historia o una trama. Por ejemplo en La panza del arquitecto, había arquitectura, un arquitecto y un ombligo, obviamente hay algo con arquitectos y con ombligos. Pero que es?

PG: Es que es el centro de gravedad. La gravedad esta aquí, en el ombligo.

AK: ¿Y cual es la idea de los sistemas de los diferentes elementos con los que juegas en tus filmes?

PG: Creo que en general es un tipo de práctica. No creo que hayamos visto algo de cine, creo que lo que hemos visto son 107 años de texto ilustrado. En cada filme que hayas visto tú a un director seguir un texto y crear imágenes como una reflexión. Por lo tanto yo trato de encontrar una manera de hacer cine, la cual no sea narrativa. Lo narrativo le pertenece a los libros, no le pertenece al cine. El cine es un medio narrativo muy pobre.

Trato de encontrar sistemas alternativos en los cuales mantener el material junto. Los sistemas numéricos y sistemas alfabéticos, por primera vez en el mundo son ahora universales.

Los Japoneses, los esquimales, todos entienden sistemas numéricos. Todos básicamente entienden sistemas alfabéticos. Sería absurdo, estarían limitados, pero tus registros médicos, tus registros policíacos, todo lo académico esta basado en el alfabeto. Es como tu encuentras cosas, es como bibliotecas están organizadas. Por eso la gente conoce estos sistemas y no son, por supuesto narrativos. Tal vez a, b, c, son un tipo de narración, pero son muy primitiva.

Yo trato de encontrar formas para organizar las películas en materias no narrativas, pero es difícil, porque la mayoría de la gente está acostumbrada a ir al cine a que le cuenten historias yo quiero hacerlos perder ese hábito. **Porque el cine es esencialmente de secuencia, no de narración. No puedes tener narración sin secuencia, pero fácilmente, puedes tener secuencia sin narración. Estos son principios generales en los cuales baso mi cine. Y sabes que dos sistemas que tratan este tipo de materias son la arquitectura y la música. La forma de la música y de la arquitectura tienen enorme cantidad de afinidades. Y la arquitectura trabaja de esa forma. Y la música trabaja de esa forma.**

AK: ¿Los sistemas narrativos, son sistemas a los que fuimos enseñados. Existen sistemas que la gente puede seguir de manera lineal, en secuencias es un poco diferente. La gente es sensible a la percepción secuencial?

PG: El sistema de nuestra educación lo mata. Somos muy sofisticados para manejar textos. La mayoría de la gente es visualmente y en arquitectura analfabeta. La atención de la gente tuvo que ser llevada al fenómeno llamado espacio. Me gusta eso, sabes, me gusta la escala, el espacio. Yo trabajo con muchos bailarines, porque los ellos entiende el espacio, las relaciones, el estremecimiento, el peso. El fenómeno de la gravedad es muy importante en términos de arquitectura.

AK: ¿Cual fue la razón para que cooperaras con Michael Nyman, quien compuso la música para algunas de tus películas?

PG: Mmm...lo usamos sólo una vez. Creo que fue una combinación particular entre música clásica inglesa como Purcell y Haendel y que él esta basado y asociado con música minimalista de gente como Philip Glass etc. Mi segundo entusiasmo vino junto con él.

Pero creo que el tipo de música de Michael Nyman, es extremadamente inteligente y consiente de sí misma, hay un sentido de ironía en su música, que es inusual en música. La música no es muy

buena para contener ironía. La otra cosa emocional de la música es que puede ser altamente emocionante y al mismo tiempo muy abstracta. Es una clara habilidad de crear un gran efecto de emoción, fuera de las matemáticas

AK: ¿Sabes algo acerca de arquitectura polaca?

PG: Sé algo cosas terribles acerca de querer reproducir una ciudad medieval en Cracow, lo cual es una total pérdida de tiempo. Cosas como eso, he visto a Warsaw algunas veces, Amo el palacio de entretenimiento soviético que tiene a la mitad, quiero un film en una alberca bajo el, pero no he obtenido el permiso. Y otra vez quizá es políticamente más aceptable, pero yo disfruto ala arquitectura fascista, pienso que la arquitectura fascista de Italia, por ejemplo, Roma es extraordinaria. Y admiro a Albert Speer, principalmente porque el viene de Étienne-Louis Boullée, de quienes obviamente hice "*la panza del arquitecto*" Todo lo que se tiene que hacer con el clásico revival, el básico y el reciente de sólidos platónicos.

AK: Después de haber visto "*la panza del arquitecto*" siempre que venia a la estación del tren en Warsaw y veía el Palacio de la cultura, aplaudía, es como un edificio poderoso. Aplauo justo como la gente en "*la panza del arquitecto*" mientras veía la arquitectura adorable.

PG: Pienso que deberíamos aplaudirle a la arquitectura

AK: al palacio de la cultura en Warsaw

PG: Es como una catedral, para los "Amiens" o "Chartres" o quienes fueran, Esta muy bien construida y no fácilmente se cae.



Diversas fotografías de Peter Greenaway fuente (72)

8. CONCLUSIONES DEL PRIMER CAPITULO

Existen dentro de las creaciones visuales y espaciales, como el teatro, el cine, la pintura, la fotografía y la arquitectura, posiciones o centros de observación, que pueden ser fijos o móviles y desde donde el artista ha mirado y analizado el objeto de su creación, para representarlo, crearlo o inventarlo.

Estos puntos de vista particulares y únicos, son a través de los cuales, los usuarios son inducidos a introducirse a la experiencia de la creación teatral, cinematográfica, estética, fotográfica o arquitectónica, entre otras.

La obra arquitectónica esta conformada, por una gran cantidad de sucesiones de imágenes que son experimentadas por los usuarios, como los primeros acercamientos espaciales a ella, esto supone que los espacios son vistos y enfocados desde diferentes posiciones, es decir que los espacios son encuadrados y alterados visualmente para ser percibidos también de diferente manera.



Elementos urbanos que encuadran el paso vehicular en Santa Fe, México 2006

Una de las primeras herramientas con las que se trabaja en el espacio cinematográfico y que ahora, considero prudente emplearla en el diseño del espacio arquitectónico y urbano es el **encuadre**.

El encuadre a su vez esta ligado con la otros elementos de diseño como son la angulación, el fuera de cuadro y los diferentes tipos de plano.

El encuadre determina los límites visuales del espacio enmarcado y algunos otros elementos mas, que no están presentes directamente, pero que forman parte de el; así entonces empleando las clasificaciones plásticas del encuadre en la teoría cinematográfica, se puede hablar de encuadres estáticos y encuadres dinámicos dentro de la arquitectura y el urbanismo.

Un **encuadre estático** en la arquitectura se presenta por ejemplo cuando a través de un vano, o de la unión de dos volúmenes con un espacio abierto entre ellos.....



Encuadre en edificio de Alberto Kalach: Laboratorios Augen, en Ensenada, Baja California Norte año 2000 fuente (73)

.....o de la composición de elementos mismos de la arquitectura en diferentes planos.....



Encuadre en la casa GGG House, del arquitecto Alberto Kalach año 1999 fuente (74)

o de cualquier juego plástico posible, cuyo objeto sea formar o insinuar una idea de límite visual, se muestre intencionalmente un espacio en particular, este, podrá ser un espacio arquitectónico o urbano.



Encuadre en puente vehicular al norte de la ciudad de México, 2006



Encuadre en un edificio del Arq. Teodoro González de León en Santa Fe, México 2006

El encuadramiento estático, será considerado así, debido a que el efecto plástico, sensorial y de emociones será obtenido solo gracias a los elementos que aparezcan en el encuadre, sin recurrir aun, a otros más.

Un **encuadre dinámico** hace referencia a elementos que no están en el, pero que se hacen presentes por sucesión, por tendencia imaginaria o por intuición y que además incitan al usuario a encontrar posibles relaciones y realizar conexiones mentales, con la idea de trabajar el pensamiento en el espacio que se esta descubriendo, de ahí el nombre de dinámico.

Un ejemplo de **encuadre dinámico** en la arquitectura y el urbanismo, se puede encontrar con el sonido de algo, que no se encuentra visiblemente en el espacio, pero que incita a imaginar el origen de dicho sonido: caída de agua a través de piedras, movimiento de algún elemento por

medio de aire, iluminación indirecta, etc., también puede encontrarse el encuadre dinámico, cuando algún elemento arquitectónico o de decoración no acaba su volumetría, su textura o su color en el encuadre y hace imaginar en momento en el que el recuso plástico finaliza o continua, o cuando existe algún camino, escalera, rampa, o vereda cuya dirección no se hace presente el limite visual.



Encuadres dinámicos del Centro Alameda, Av. Juárez en la Ciudad de México, 2006



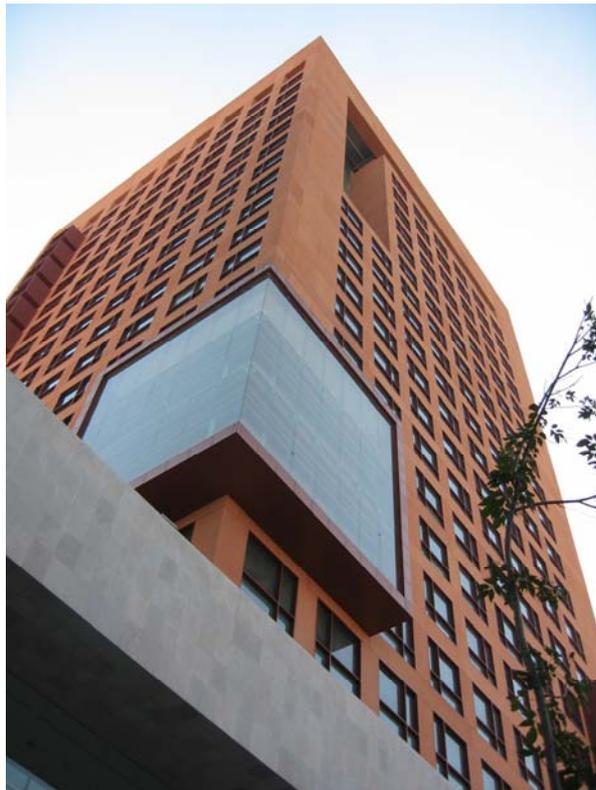
Encuadre dinámico en edificio de Alberto Kalach: Laboratorios Augen, en Ensenada, Baja California Norte año 2000 fuente (75)

En la arquitectura y el urbanismo los límites de encuadramiento forman una construcción imaginaria, que sin ser parte de ellos, enmarcan temporalmente su presencia en la mirada y digo temporalmente, porque la visión no puede limitarse, en todo caso se estaría realizando visualmente los principios del cine, la sucesión de encuadres.



Encuadre dinámico en edificio de Teodoro González de León, Sana Fe México, México 2006

Después de hablar del encuadre como la forma de limitar visualmente el espacio, se encuentra ahora la posibilidad de combinar esta herramienta de diseño con una segunda: **La angulación.** En la arquitectura y el urbanismo, la angulación esta determinada por la posición de sujeto en relación con el espacio, por lo tanto con la escala visual y con el punto a partir del cual, el encuadre es enfocado. La angulación es una herramienta visual y de percepción que puede alterar la dimensión real de un espacio, es decir puede aumentar o disminuir su escala.



Angulación en edificio del complejo Centro Alameda, Av. Juárez en la Ciudad de México, 2006

En el caso de la arquitectura, el control de la angulación se puede dar por dos variantes principalmente, la distancia del observador con respecto al espacio o al objeto observado y el nivel en el que el observador se encuentre en relación al nivel de desplante del espacio u objeto.

Así por ejemplo:

Si hablamos del diseño de un espacio que de acceso a un edificio de gran altura, pueden haber diferentes formas de experimentar este espacio abierto, pensando primero en una plaza, existirían entonces algunas de las siguientes posibilidades:

1. Si la plaza de acceso es muy pequeña en relación a la altura del edificio, este último puede parecer mas alto de lo que en realidad es y el encuadre del plano picado obtenido, ofrecerá una sensación de aplastamiento, de grandeza o de intimidación.



Edificio corporativo calakmul de Agustín Hernández, Santa Fe México, 2006

2. Si aun así, la plaza fuera pequeña, pero se encontrara en un nivel superior del nivel de desplante del edificio, entonces la altura del edificio no parecerá tan grande y el encuadre obtenido, podrá ser menos agresivo.



Edificio corporativo calakmul de Agustín Hernández, Santa Fe México, 2006

3. Si la plaza entonces fuera de mayor tamaño que las anteriores, entonces la percepción de un individuo que se encontrara en este gran espacio abierto, será de un edificio de menor altura.



Edificio corporativo calakmul de Agustín Hernández, Santa Fe México, 2006

4. Y si la gran plaza de estuviera también en un nivel superior al nivel de desplante del edificio, entonces el efecto de angulación será atenuado considerablemente y el edificio parecerá entonces de menor tamaño en función de la amplitud de la plaza.



Edificio corporativo calakmul de Agustín Hernández, Santa Fe México, 2006

5. Si el acceso al edificio fuera en cambio a través de un puente, que rebasara la altura del edificio, el efecto de angulación será completamente diferente y el encuadre del plano en contrapicado creara la sensación de que el edificio no es en de gran altura.

Ahora pensando en un espacio interior, si se diseñara por ejemplo una sala de exhibición y se jugaran con las sensaciones obtenidas gracias a efectos de la angulación, existirían diferentes posibilidades que a su vez se pudieran combinar, por ejemplo:

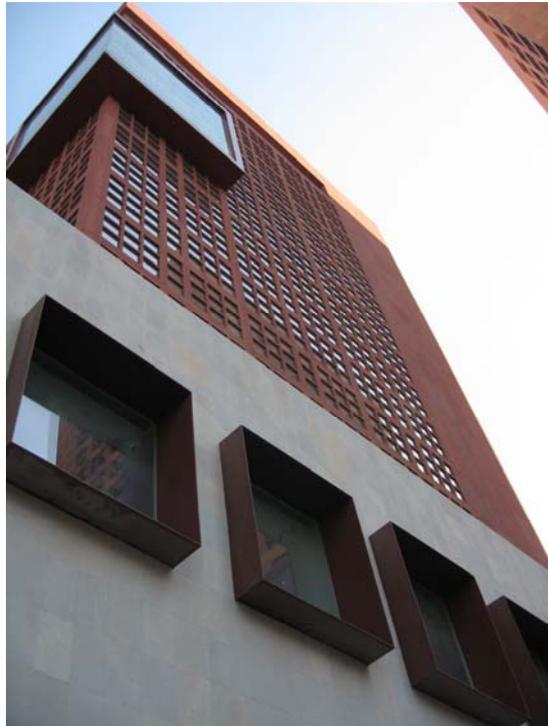
1. Las dimensiones de la sala: la relación de lo largo con lo ancho de la sala, mientras más larga sea, el efecto de perspectiva será mayor, así también la altura estará en estrecha relación con las sensaciones obtenidas, mientras mayor sea la altura, la sensación de intimidación o de libertad será asimismo mayor.
2. Los espacios que dan acceso a la sala serán las posibilidades más directas del juego de angulación, ya que dependiendo del nivel en el que este se encuentre y de las dimensiones de dicho acceso, las angulaciones podrán ser diferentes.
3. Pensando en las obras que serán exhibidos en esta sala, el efecto obtenido por la angulación será quizás determinante en la percepción de la obra artística, así si se coloca por ejemplo una escultura a nivel del piso de la persona que lo esta mirando, o se coloca sobre un pedestal o en posición inversa, el individuo observa la escultura a un nivel superior en el que la escultura este desplantada etc.

Se esta hablando acerca de enfatizar o atenuar los rasgos de un espacio, de un edificio o de un objeto, pero existe también la posibilidad de determinar que rasgos, elementos o espacios destacan mas unos sobre otros, o cuales serán parte de la composición, sin competir entre si, o como lograr un equilibrio entre todos los elementos de un conjunto, esto puede ser trabajado con **los planos** y el con **fuera de cuadro**

El uso de diferentes planos en la arquitectura, implica asumir distintos lugares desde donde se observa y encuadra o diferentes puntos de vista, tanto en los órdenes estrictamente visuales como psicológicos, estos conllevan el deseo del diseñador y entran en juego con la intencionalidad artística.



Diferentes planos en el complejo del Centro Alameda, Av. Juárez en la Ciudad de México, 2006

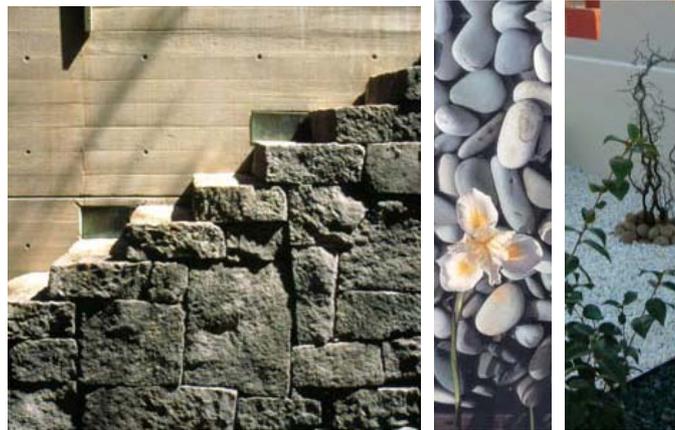


Angulación y planos en un edificio del Centro Alameda, Av. Juárez en la Ciudad de México, 2006



Angulación al interior de edificio corporativo en Santa Fe, México, 2006

Existe, como en otros casos antes mencionados en este documento, una íntima relación desde el punto en el que se observa, con la distancia de lo observado, solo que este caso la relación será más directa y controlada, en función a la intencionalidad del encuadre; así por ejemplo para obtener un **plano detalle** en arquitectura bastará con crear la necesidad de acercamiento, como una interacción espacial del espectador hacia determinado elemento como: la textura o el color en los muros, la combinación de diferentes materiales en pisos, techos o muros, un particular olor de material, la cantidad de hilos de una tela, la suavidad de las flores en el diseño de exteriores etc., la idea de emplear este plano a detalle en arquitectura es para agudizar la introspección de usuario en el espacio, no limitándose únicamente al plano visual, sino también, explotando los demás sentidos: el plano olfativo, auditivo y táctil, en una dinámica búsqueda de los detalles.



Detalles de texturas en materiales (fuente 76 y 77)



Detalle de talud en el relleno sanitario en Santa Fe, México 2006

En el caso del **primer plano**, que en el cine busca un acercamiento psicológico al personaje, en la arquitectura también se busca el acercamiento a determinada intención, con un efecto psicológico en el usuario, este plano será el primer elemento con el que tenga contacto en un espacio arquitectónico o urbano, ya sea como un elemento construido, uno semi fijo, decorativos etc., pero existe también la posibilidad de trabajar con un segundo, tercero o mas planos, a manera de telones de fondo que, forman parte de la composición espacial en el encuadre.

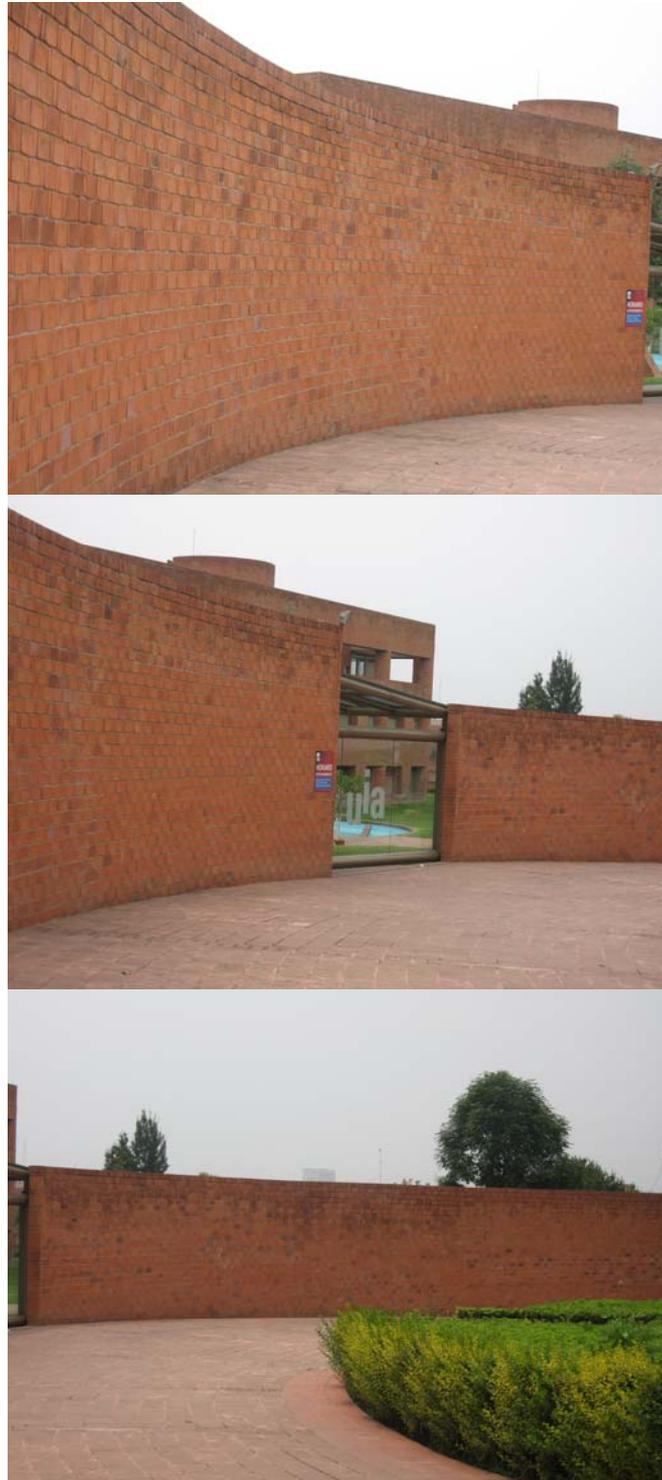


Detalle de muros en Santa Fe, México 2006

Generalmente un primer plano, centra la atención del usuario en el, relevando a segundo termino, lo que esta a un plano mas alejado, la ventaja de la arquitectura y de un acertado diseño de trayectorias, es que estos planos vayan cambiando durante un recorrido y lo que en un momento fue el primer plano, ahora forme parte del segundo o tercer plano, dinamizando así, la importancia de los elementos dentro del espacio.



Diferentes planos una escalera al interior de oficinas en Santa Fe, Ciudad de México 2006



Planos Universidad Iberoamericana Campus, Santa Fe, México 2006



Secuencia de planos y encuadres en Hotel Hacienda Cocoyoc, Morelos, México 2006

La interrelación de un espacio interior con el exterior, puede ser trabajada por las visuales obtenidas en una determinada dirección o a través de vanos, cuya dimensión o dirección determina que tipo de plano podrá ser observado, así por ejemplo un **plano medio o americano**, que el cine abarca mas del la mitad del cuerpo del personaje, en la arquitectura se puede hablar de un encuadre cuya medida sea en esa misma proporción con el cuerpo humano,



Plano medio en interiores de Hotel Hacienda Cocoyoc, Morelos, México 2006

un **plano total o entero** abarcara visual obtenida en proporción al cuerpo completo de una persona,



Plano medio en nuevo edificio de investigación en materiales, Ciudad Universitaria 2006

un **Plano general** y un **plano general lejano** mostrara un visual mas amplia: de conjunto o de ambiente e incluso panorámica, con la idea de ubicar y de interrelacionar , como ya se comento, el espacio interior con el ambiente en el que este, se halla inmerso.



Plano general en jardines de Hotel Hacienda Cocoyoc, Morelos, México 2006



Plano general lejano en conjunto de edificios en Santa Fe 2006

El **fuera de cuadro** pone de manifiesto lo que no se ve y lo releva en lugar de duplicarlo, de manera similar al encuadre dinámico, pero con la diferencia de que aquello que no está presente en el encuadre, tampoco será encontrado fuera de él, es decir, lograr una sensación determinada, ocultando intencionalmente lo que lo origina.

Un ejemplo en arquitectura podría ser utilizar ciertos elementos que produzcan sonidos agradables en el usuario como la caída de agua que ya se menciona en el encuadre dinámico, pero sin que se encuentre visible el agua en movimiento, o escuchar el ligero golpeteo del viento con "algo", sin saber nunca que lo golpea, o crear corrientes de viento que refresquen un espacio, sin que sea evidente el vano por el cual se introduce, o sentir el calor del sol sin que este sea observado directamente, o encontrar sombras, luz directa o difusa en los planos de un gran muro, sin que se encuentre visible la fuente de ellos, etc.



Iluminación indirecta en Local Morph Patio Bullrich, Ciudad de Buenos Aires 2006 fuente (78)

Y aunque las consideraciones que anteriormente señalo, parten de un planteamiento plástico y estético, estas son transformadas al momento de vivirlas y se convierten entonces en experiencias, manifestaciones emotivas, sensoriales que quedaran como un experiencias en la mente de los usuarios, uno de los principales objetivos en el diseño arquitectónico.

Los encuadres arquitectónicos tanto estáticos como dinámicos, con la amplia gama de posibilidades que ofrecen los distintos tipos de angulación, fuera de cuadro o los tipos de plano, enriquecen su valor y por lo tanto el efecto que causan al espectador, al presentarse como en el cine, a través de secuencias y dan al espacio arquitectónico y urbano, otra dimensión, la dimensión del tiempo y por lo tanto, la creación del movimiento dentro del espacio.



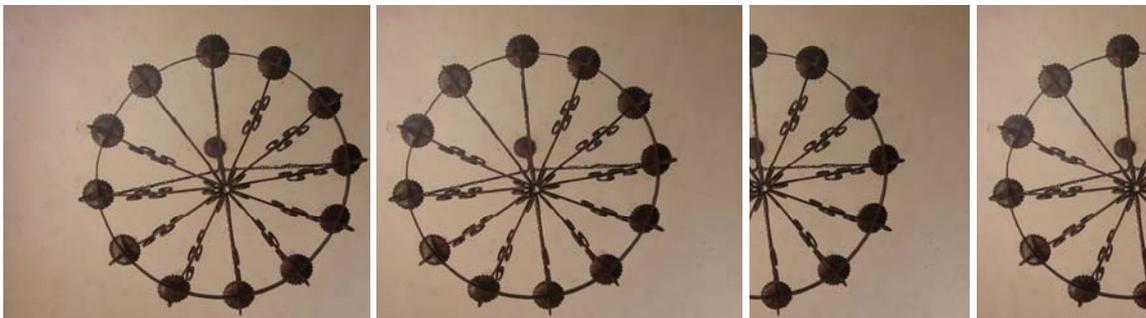
Elementos de diseño como: planos, encuadre dinamico y fuera de cuadro en jardines de Hotel Hacienda Cocoyoc, Morelos, México 2006



Elementos de diseño como, primero, segundo y tercer plano, angulación y encuadre en juegos de parque Batan en la Cd. de México 2006

El hombre común dentro de su vida diaria realiza también el proceso de encuadrar, es decir limitar un campo a partir de un ángulo de visión, voluntaria o involuntariamente se encuadra con los ojos: abiertos, muy abiertos, asombrosamente abiertos, semi cerrados, con juegos intermitentes entre el uno y el otro, y luego secuenciando esos encuadres, con la libertad de lo que se quiere ver, con la movilidad de la cabeza, lenta y gradualmente, sagazmente o determinando el ritmo secuencial por el juego que se hace de la mirada, así como por la atención que nuestro encuadre quiera determinar.

La forma de encuadrar una imagen depende de las estructuras personales de cada individuo, con la intuición de observar un detalle sobre otro o de concentrar su atención en un elemento del contexto que determinara el encuadre preciso, el límite visual de un plano.



Ejemplo de juegos intermitente visuales en candelabro

La complejidad y riqueza visual van alimentando la experiencia de los usuarios dentro de los espacios urbanos y arquitectónicos y mientras más elementos intervengan en el diseño, la dinámica espacial se transforma completamente, así si se piensa en el diseño de un espacio, no como un elemento aislado, sino como parte de un conjunto que en si tiene una intencionalidad plástica y sensorial, es decir si se combinan los espacios de forma tal, que entre ellos exista una conexión tal, que la momento de recórrelos y vivirlos, el común denominador entre ellos será el movimiento. Lo anterior aplica en cualquier espacio, ya que los individuos experimentan los espacios gracias a la movilidad, ya sea de la mirada, de la cabeza o de su propia posición dentro del espacio, asimismo con otra enorme gama de los ritmos y de secuencias personales.

Una vez entendiendo que el diseño arquitectónico y urbano, no tan solo deberá ser pensado con una intención de encuadres en su individualidad, ya sea arquitectónicos o urbanos, sino como hace un cineasta, imaginando las trayectorias y por lo tanto las secuencias de encuadres, que darán entonces al usuario, la posibilidad de crear su propia película espacial, al ritmo y a la dirección que el usuario desee, por lo tanto, a lo que secuencialmente de ello resulte.

Ahora, se pueden emplear herramientas de diseño del espacio cinematográfico del segundo movimiento, al diseño del espacio arquitectónico y urbano, como el **plano y contracampo**, **zoom in** y **zoom back**, **travelling** y **vista panorámica**.



Secuencia de encuadres en edificio, Santa Fe 2006

La aplicación del **plano y contracampo** en la arquitectura implicara crear la necesidad de alternancia del sentido de la observación y el del punto de vista, dicha alternancia espacial tendrá un lapso de tiempo mas largo entre los puntos de observación antes citados, en relación a los que se logra en el espacio cinematográfico.

Un ejemplo de **plano y contracampo**, en la arquitectura se puede encontrar cuando el usuario obtiene un encuadre desde un punto en el que se encuentra parado pudiendo ser este un espacio de vestibulación o otros espacios y por tanto se vuelve su **plano**, tanto en este espacio como en el los otros espacios se tiene un diseño especial en los muros, ya sea de vanos, por colores, por texturas o por fotografías, que inquietan al usuario del volver tanto **plano** como **contracampo** todas las visuales posibles de este espacio, al ritmo y secuencia personal del usuario.

Muy relacionado al plano y contracampo se encuentran los acercamientos (zoom in) y los alejamientos (zoom back), ya que dependiendo de la inquietud que se logre en el usuario, el podrá determinar el grado y la secuencia de lo en su momento se volverá el centro de su atracción.



Ejercicio de planos, contracampos y zoom in al interior de oficinas en Coyoacán, Ciudad de México 2006

Si embargo, los alejamientos y acercamientos son mas comunes dentro del las trayectorias que se recorren en los espacios, ya que en medida de que una persona se va acercando a determinado lugar, los rasgos, las texturas, los colores, los planos, etc., comienzan a delinearse, al ritmo en el que se realiza dicho acercamiento y se experimenta así, el efecto **zoom in** y por tanto, a medida de que se va dejando atrás otro espacio, estos rasgos, antes mencionados van perdiendo nitidez en la misma medida en que se deja el lugar y se experimenta entonces, la sensación de **zoom back**.

Ahora bien, el ritmo al caminar de un individuo dentro de un espacio cerrado, a lo largo de un espacio abierto, de subir o bajar escalones, de recorrer rampas, andadores, pasillos, puentes, de correr a lo largo de un parque, de un camellón o de un pista, determinan las secuencias de encuadres con la gran cantidad de elementos que los pueden modificar, en la mente del individuo, y por lo tanto, originan los **travellings** personales de cada individuo.



Ejercicio de planostravellings en ciudad universitaria, ciudad de México 2006

Y lo que en el cine se obtienen con la movilidad de la cámara, en la vida cotidiana se obtiene visual y sensorialmente, con el movimiento de las personas en los espacios, por ejemplo: las sensaciones de este juego de secuencias en los recorridos, es decir que los *travellings*, o la visual obtenida durante la aproximación a un lugar.

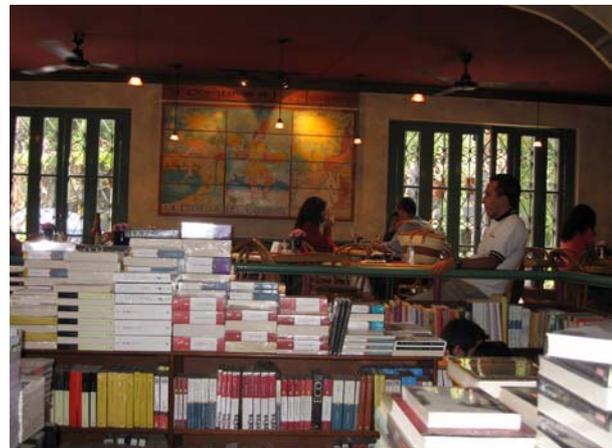
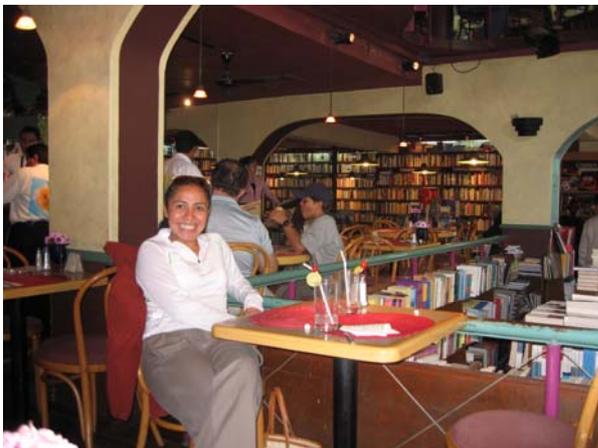
De igual manera y a otra escala, la variedad de visuales obtenidas gracias a los medios de transporte: el automóvil, la bicicleta, el metro y hasta el nuevo metro bus, serán instrumentos para vivir la mecánica del cine dentro del diario transitar de los espacios que conforman nuestra vida común.

*"Todos estamos presos en una concepción fija de lo que es importante y lo que no es, nos centramos en la importancia de las miradas ansiosas, mientras que, a hurtadillas, a nuestra espalda, lo insignificante libra su guerrilla que acabará por cambiar subrepticamente el mundo y saltará por sorpresa sobre nosotros"*¹

Dentro del diseño arquitectónico, cuando dos funciones de un espacio se yuxtaponen entre si, empalmándose la función de un espacio con la del otro y durante este proceso se unifican, se crea entonces una nueva función, que antes no existía. Todo este acontecimiento sucede gracias al concepto del **montaje**.

El principio básico del montaje es la unificación, es decir que el yuxtaponer funciones del espacio **A** con las funciones del espacio **B**, no implique sumar las actividades que existían en cada uno de los espacios antes de la yuxtaposición, sino relacionar las actividades entres si.

Es decir que la existencia de actividades propias de una función una vez yuxtapuestas con las de otra función, independientemente del montaje que se obtenga de ellas, deberán quedar legibles y por lo tanto dar origen a una nueva función. De esta forma el individuo que este presenciando el montaje, sea capaz de separar las funciones, que expresan cada espacio y las organice y las sintetice construyendo una idea que difiere de la función inicial con la que se concibió el espacio.



Dos funciones en un solo espacio, café y librería "El Péndulo" en la colonia Condesa en ciudad de México 2006

Por ejemplo, si pensamos primero en las funciones propias de una escuela de música y luego en las funciones de una galería de arte, que aunque ambas pertenecen al sector de la educación y la cultura, tienen asimismo, diferentes las funciones por su naturaleza.

¹ Milán Kundera, **El libro de la risa y el olvido**, Ed. Seix Barral Barcelona 1992, citado en Villain Dominique, **El encuadre cinematográfico**, Ed. Paidós, España 1997, Pág. 15

Ahora hagamos un primer ejercicio de montaje, si se unifican en un solo espacio, la escuela de música con la galería de arte, se podrían crear espacios de exhibición, donde se encontrarán expuestas las obras de arte y que además este espacio este vinculado indirectamente a los salones de ensayo y su fuera de cuadro sea la música, se podría estar ya creando una nueva función en este espacio y quedaría perfectamente legible, tanto la función de la galería de arte, como la de la escuela de música.

De igual forma y pensando en otro espacio de este ejemplo, dentro de los salones de enseñanza de música, se pueden colocar periódicamente algunas piezas de arte de la galería, donde ahora los espectadores de estas piezas sean los alumnos y profesores de la escuela de música y quizás, esta exposición pudiera ocasionar algún efecto en el aprendizaje o la creación de obras artísticas musicales.

De esa forma de ambos ejemplos las funciones se unifican entre si y se puede crear un nuevo espacio, sin que se diluyan las funciones que originalmente se yuxtaponen

En la arquitectura contemporánea es común la aplicación conciente o inconcientemente del montaje, ya que cada vez es mas frecuente encontrar espacios multi funcionales, ya sea comercio con espectáculos o educación y comercio en los grandes centros comerciales o también hospedaje con transporte en los aeropuertos y estaciones de ferrocarriles que ya cuentan con sus propios hoteles.

Si bien la arquitectura debe evolucionar y dejar una firme propuesta dentro de cada época, una de sus grandes aportaciones será, la continúa búsqueda de significados más íntegros y trascendentes de las funciones de los espacios y a través del montaje, encontrar una resignificación de los espacios con la creación de nuevas concepciones del uso de la arquitectura.

Según la concepción de *Eisenstein* el montaje es visto como un choque de dos factores dados para lograr un concepto, por lo tanto si se aplica esta idea a la arquitectura, se puede hablar de la combinación de dos funciones perfectamente claras y establecidas como "la educación", "la diversión", "la habitación", se puede entonces lograr un concepto arquitectónico de carácter funcional, completamente diferente e innovador, en relación a las funciones de las cuales derivaron.

¿Pero como se puede lograr el montaje de dos funciones, completamente diferentes en una nueva concepción de función?

Una de las formas con las cuales Eisenstein trabaja con el montaje es por medio del conflicto, es decir por antagonismo entre dos funciones equivalentes, si entonces hablamos de dos funciones que son opuestas entre si o que poseen cierta fuerza que las permite equilibrar, se puede lograr entonces una transformación de ambas.

Si planteamos dos funciones opuestas entre si y que poseen cada una, ciertas características particulares que las definen perfectamente: Educación y entretenimiento y las hacemos entrar en conflicto.

¿Que define a un lugar de educación?

1. Espacios aislados del exterior en los que se congregan un grupo de alumnos con uno o más profesores con el objetivo de tomar clases de diferentes áreas de conocimiento.
2. También cuentan con áreas complementarias a la educación como: áreas deportivas, áreas de servicios, áreas culturales y de esparcimiento.

¿Que define a un lugar de entretenimiento?

1. Espacios parcialmente aislados del exterior, en los que se reúnen cierto grupo de personas para compartir alguna manifestación cultural, que en algunos casos, ellos son partícipes de dicha manifestación. Esta puede ser la proyección de una película, la puesta en escena de una obra teatral, de una coreografía de danza, de un concierto de música etc.
2. Como en la anterior función, también cuenta con áreas complementarias.

Se puede observar que estas funciones no son completamente opuestas, ya que en ambos casos existe la congregación de cierto numero de personas en un espacio aislado o parcialmente aislado, en el que se va a dar un evento, sin embargo algo que puede hacer la diferencia fundamental en ambas funciones, es quizás el objetivo o el motivo que reúne a determinado grupo de personas.

En el primer caso se refiere a un aprendizaje, de cierta forma "obligatorio" o regulado, que no necesariamente es placentero y en el que el común denominador de la gente que se reúne en este lugar, es la edad.

En el segundo caso si podríamos hablar de que el motivo de reunión esta íntimamente relacionado a un gusto, a un disfrute y a la búsqueda del placer, sin embargo, en este caso el común denominador de la gente será la afición y el gusto por lo que se esta presentando en el lugar de reunión.

Entonces encontramos aquí el antagonismo o equilibrio: obligación y placer.

Ahora aquí el montaje de las funciones, la fusión, el ensamblaje de un lugar de enseñanza con un lugar de entretenimiento.

Espacios de educación semi aislados entre si, con manifestaciones artísticas como música, danza, teatro o cine, que complementen las clases pero que transformen el proceso educativo.

Ya no aquellos espacios de antaño, en los que las escuelas eran frías, austeras, serias, sin ningún elemento que pudiera distraer a los alumnos, ahora plantear espacios coloridos, llenos de luz, con decoraciones, monitores, pinturas, esculturas con fines didácticos, con todos esos elementos que llamen la atención de los alumnos y los inciten a desarrollar mas su capacidad imaginativa, deportiva creadora y artística. Y esto, seguramente beneficiara en gran medida, el fin de las escuelas: La educación universal.

También gracias al montaje, se pueden lograr espacios muy interesantes empleando algunos características espaciales que puedan ser antagónicas entre si, por ejemplo:

Conflicto de direcciones gráficas



Sala de descanso en nueva sede de la "Suprema Corte de Justicia de la Nación", San Angel en Ciudad de México 2006

Conflicto de escalas



Vestíbulo de Edificio en Santa Fe en Ciudad de México 2006

Conflicto de masas



Jardines de Hotel Hacienda Cocoyoc, Morelos, México 2006

Conflicto de volúmenes



Plaza de Acceso de Edificio de Teodoro González de León, en Santa Fe en Ciudad de México 2006

Conflicto de profundidades

Conflicto de planos cercanos y lejanos.



Vestíbulo de acceso en nueva sede de la "Suprema Corte de Justicia de la Nación", San Angel en Ciudad de México 2006

El concepto del montaje en el diseño arquitectónico y urbano puede ser alcanzado también gracias a la combinación y el juego de los elementos que plantea Timoshenko en el montaje por relación. Esto puede ser logrado con los recursos que el mismo espacio pueda ofrecer, primero cambiando drásticamente entre dos espacios, los elementos de lugar y ambiente como colores, texturas, alturas, materiales, iluminación, mobiliario etc., para conflictuar las sensaciones obtenidas en el primer espacio, luego en la transición al segundo espacio, para finalizar con el montaje mental y la relación de ambas sensaciones.



Jardines de Hotel Hacienda Cocoyoc, Morelos, México 2006

Lo mismo puede hacerse al diseñar otros espacios, en los que se jueguen con alturas, distancias o escalas para lograr sensaciones y experiencias obtenidas gracias a los cambios de ángulo y emplazamiento, pensando en espacios como acceso, de distribución o aquellos espacios en los cuales el recorrido que se realiza por ellos sea el principal atractor.

Asimismo si en estos espacios o de otro tipo, se realizan cambios de encuadre con elementos en sucesión, por ejemplo muros, vanos, rampas, escaleras etc., con la idea de introducir al detalle algo en particular que se quiera mostrar.

9. SEGUNDO CAPITULO: LOS COMICS Y EL CINE

9.1 EL ESPACIO IMAGINARIO

La narración de un espacio arquitectónico lo introduce, como elemento activo dentro del relato, la descripción detallada de un espacio arquitectónico se realiza a través de lo algunos escritores llaman, "La arquitectura literaria", es decir, que tras un proceso narrativo, se hace al lector imaginar, re crear mentalmente un espacio y hasta adivinar las formas e imágenes precisas del este espacio.

Cuando esta idea literaria conceptual viene acompañada además de algunas figuras planas y hasta tridimensionales, entonces la arquitectura deja de ser solamente imaginada y la visualización se hace presente.

El punto en el que se unen el relato y la imagen arquitectónica, es hallado precisamente en los comics y el cine, ya que en ellos la imagen es el único elemento que no puede faltar.

*"En todo relato se halla presente una cierta temporalidad <<la suficiente>> para que <<algo suceda>>, con relación a un antes y un después"*⁶⁰

El desarrollar un relato, se están mostrando las transformaciones de lo descrito, ya que en el plano cinematográfico o en la viñeta del la historieta, estas modificaciones de lo descrito, estarán dadas por la compleja articulación de cada uno de los elemento que constituyen el su lenguaje: EL movimiento, de los personajes, de los textos escritos o hablados, de los diálogos, de los planos, de las imágenes, de las secuencias etc.

Dentro de estos relatos existe un constante juego con la temporalidad de los acontecimientos, pues es posible jugar con ellos, en la medida que los contextos los diálogos así o refieran, es decir que se puede hacer sentir con un par de líneas o imágenes que ha pasado mucho tiempo y asimismo alargar desmedidamente una veloz suceso. A esto se le llama reducción o ampliación espacial.

9.2 OBJETIVO DEL SEGUNDO CAPITULO

Después de haber revisado los principales elementos que sirven de herramienta dentro de la creación cinematográfica, considero prudente y como una forma de aproximación al empleo de mis propias elementos de diseño del espacio cinematográfico para diseñar espacios, mirar a la arquitectura a través del cine y del mundo de comic, intentando lograr un acercamiento con el cineasta y creador, sentarme a su lado al momento de la creación, del dibujo, de la dirección, encuadrar las imágenes desde su propia perspectiva y angulación, adentrarme a entender, dentro del juego de los colores, las luces, los matices, las sombras, aquellas intenciones que tras butaca se hallan después, desmontar y volver a montar escenarios sin importar que esos lugares ¿acaso existirán?, quiero ingresar a este misterioso viaje y conocer espacios casi imposibles de imaginar y todo esto con una idea inicial: "que las luces ya no apaguen, para vivir estos eventos"

9.3. LA ARQUITECTURA Y LOS COMICS

⁶⁰ Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 210.

*"Desde la visión disciplinar mas convencional, hasta la mas delirante evocación, los relatos icónicos de la sociedad de masa han ofrecido tal vez el material mas rico, complejo y variado que pueda ser dado contemplar a interesado por la utopía arquitectónica"*⁶²

Se considera el nacimiento del cómic durante la primera publicación de "Yellow Kid" en el periódico New York Word en Julio de 1895, el cual fue realizado por Richard F. Outcault, dentro de la historieta de "Yellow Kid", Outcault fue la primera persona que tuvo la habilidad de describir y representar la ciudad de Nueva York de una forma cómica e irónica, en estos años los cómics estaban dirigidos a los adultos y funcionaban como un medio de comunicación entre el artista crítico y el público.



Fragmento del comic "Yellow Kid" fuente (73)

Dentro de "Yellow Kid" se combinaban textos en imágenes, en donde los protagonistas figuran en un plano general y eventualmente entraban otros personajes u objetos y cuando ellos hablan y se desarrollan, lo hacen en escenario constante: LA ARQUITECTURA y bastan unos rasgos dentro de ella, para caracterizar a un lugar como al adecuado a las acciones de los personajes.

"Yellow Kid" era un niño que constantemente se estaba metiendo en problemas con sus amigos en los barrios populares de Nueva York, fumaba y bebía cerveza a pesar de su corta edad, motivo por el cual el comic, desapareció pronto de la circulación.



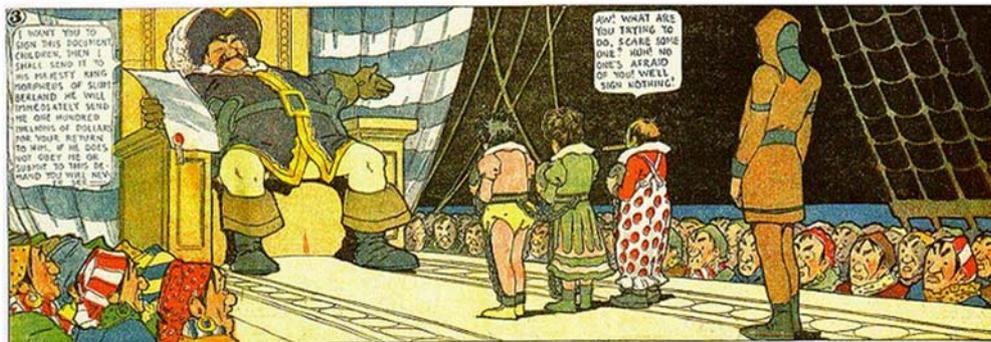
Fragmento del comic "Yellow Kid" fuente (73)

⁶² Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991 Pág. 210.

Fue tal el impacto y la importancia de "Yellow Kid", dentro de la prensa, que el New York Word se convirtió en "yellow papers" "Yellow journalism".

Años más tarde aparecen otras series de comics como: "The Katzenjammer Kids" (Rudolph Dirks) en 1897, "Happy Holligan" (Federico Burr Oppen) en 1899, "Búster Brown" (R. F. Outcault, 1902) que habla en las que los dibujos trabajan escenarios simples y sin mayor interés imaginativo.

En 1905 sucede un salto cualitativo dentro del desarrollo del comic, con la aparición de "Little Nemo in Slumberland" creada por Winsor McCay, con una alta creación de fantasía humana, en donde los escenarios aparecían ricamente compuestos y no pertenecían a la tendencia de la moda arquitectónica del cómic.



Fragmento del comic "Little Nemo in Slumberland" fuente (74)

El cómic hablaba de las excursiones de un niño llamado "nodoby" en un fantástico reino surrealista, que se terminaban en la última imagen, cuando se despertaba.

Los edificios comienzan a desarrollar un lenguaje propio y dialogan con los personajes.



Fragmentos del comic "Little Nemo in Slumberland" fuente (74)

Algo similar sucede tres años después con la serie de "Krazy Kat", cuyo autor George Joseph Herriman, trabaja constantemente con ambientes delirantes y de desenfado en una triangulo amorosa entre el ratón Ignatz, Krazy kat, un gato sin un sexo determinado y Offissa Pupa, el cuidador de animales de la región.



Fragmento del comic "Krazy Kat" fuente (75)

La historia esta llena de confusión, humor, violencia y patetismo frente al ambiente surrealista de "Coconino Country" en Arizona, la tierra del gran cañón.

Dentro de este cómic existen un interesante manejo visual de grafismos y una extraña mezcla de lenguaje anglo, castellano, americano y latín, se antecede a la corriente de la contracultura que llegará varios años después.

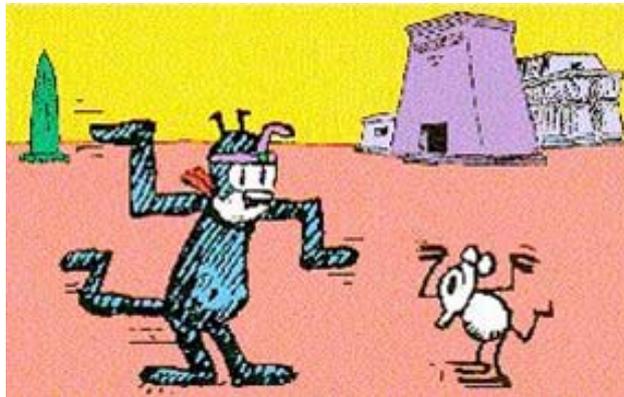
Los imágenes de este cómic son muy interesantes, ya que al fondo del los escenarios aparecen extrañas figuras geométricas, que no se saben exactamente si son formaciones rocosas estilizadas, típicas del desierto de Arizona o construcciones fantásticas; lo largo del desarrollo de las historias, los personajes parecen mantenerse en el mismo lugar, pero las figuras al fondo, se metamorfosean continuamente, sumergiendo al relato dentro de una delirante inestabilidad.



Fragmento del comic "Krazy Kat" fuente (75)

"Herriman, con su <<fondo variable>>, invierte la relación tradicional entre figura y lugar; al actuar este tanto o mas que los personajes, hace de la <<arquitectura>> una protagonista paradójica. Su

verdadera naturaleza profunda parece la de actuar como <<conciencia psicológica>> de la serie y reforzar con su carácter apenas figurativo el aspecto <<abstracto>> de todo el relato"⁶³



Fragmento del comic "Krazy Kat" fuente (75)

Existen dos grandes fenómenos que se producen a finales de los 20' y principios de los 30'en el ambiente de los cómics, el primero fue que el cómic adquiere una fuerza de genero serio y el segundo, que aparece el cómic book, lo cual lo independiza a la prensa informativa.

El cómic acrecentó rápidamente su público y la calidad de sus creaciones, los ambientes y la arquitectura visualizada dentro de ellos se preocupa mas por la coherencia del espacio tiempo en donde se desarrolla la acción, en esta época surge "Tarázan" (1929), el "Príncipe Valiente" (1937) ambos de Harold Rudolph Foster, en cada uno de ellos existe un particular decorado de ambientes, ya sea chozas africanas y lugares naturales muy exóticos o castillos medievales un tanto recargados de detalles.



Fragmento del comic "Prince Valient" fuente (76)

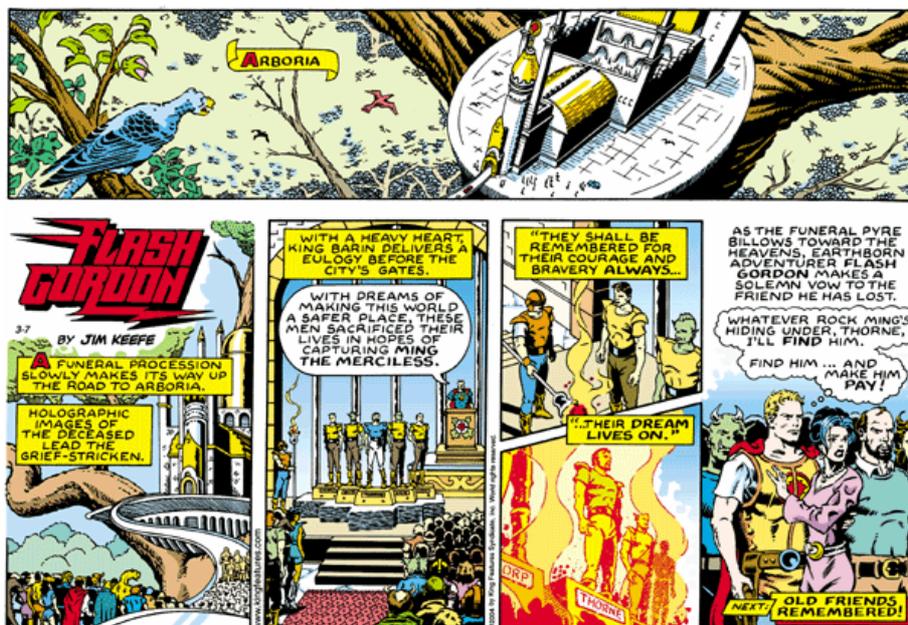
⁶³ Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 214

En 1934 aparece "Flash Gordon" cómic creado por Alex Raymond, en donde la arquitectura expresionista se dirige a un universo fantástico del planeta Mongo (que se encuentra habitado por una extraña diversidad de razas).

La forma aerodinámica de las naves, se refleja en el perfil ondulante de los edificios., torres altas y grandes cúpulas de cristal coronan los oscuros espacios, puentes con formas curvas conectan los constantes cambios de nivel, como si se tratara de jerarquías espaciales, espacios irregulares con altos cristales dan un toque de medievalismo moderno y desafiante.

*"Se trata casi siempre de una arquitectura <<no disciplinar>>, lírica y emotiva, que actúa como ingrediente esencial en la narración, no solo por su poderosa capacidad evocadora, sino porque gracias a ella los episodios adquieren su peculiar intensidad dramática..."*⁶⁴

La arquitectura se vuelve fantástica en el universo imaginario, la composición en el escenario dentro de la historieta o cómic funciona siempre como elemento activo dentro del desarrollo del relato.



Fragmento del comic "Flash Gordon" fuente (77)

En el transcurso de los años 30' aparece una corriente o moda dentro de la serie de los comics, con características y ambientes muy similares; tal es el caso de "Dick Tracy" (Chester Gould) en 1931, "The Phantom" (Lee Falk) en 1936, Fue el primero de una serie de varios eternos fantasmas, cuyas aventuras tienen lugar en lugares tan extremos como Bangalla (África central), en la isla del Edén, En Golden Beach de Keela-Wee, en las montañas Americanas, en las ruinas de un Castillo Europeo etc.

⁶⁴ Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 215



Fragmento del comic "The Phantom" fuente (78)

El mundo de la oscuridad, las sombras y los eternos vigilantes son representados "Superman" en 1938, "Batman" en 1939, "The Spirit" (Hill Eisner) en 1940 y "Rip Kirby" (Alex Raymond) en 1946,



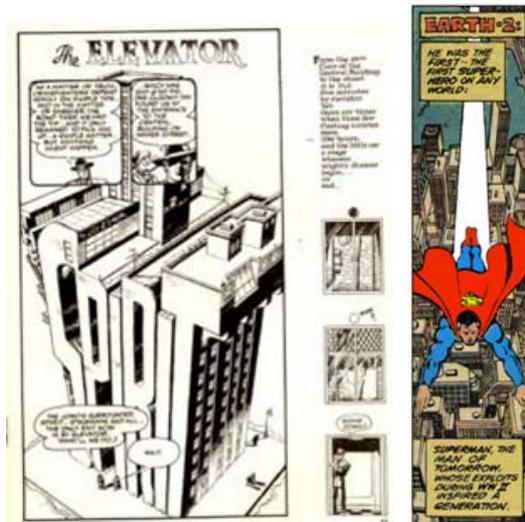
Fragmento del comic "Batman" fuente (79)

En estos cómics, existe un mundo paralelo a la tierra, donde los grandes poderes son herramienta para luchar con decadente sociedad, dentro de perspectivas atrevidas, cuyo punto de visión esta en niveles superiores, los elementos que predominan en cada uno de los cómics son: modernos rascacielos, oscuros sótanos, lúgubres alcantarillas, muelles cubiertos de niebla, húmedos almacenes, viviendas sofisticadas y lujosas del "Boss" y sórdidos callejones, donde la delincuencia, la violencia y los asesinato se dan cita.

*"Como en el cine coetáneo, cada lugar cumple su función preferentemente en el transcurso del relato, estableciéndose unas asociaciones tacitas entre los espacios arquitectónicos y los momentos típicos del genero"*⁶⁵

⁶⁵ Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 216

Asimismo sucede en la serie de "Spirit", donde el protagonista con su humor patético y el cómico sentimiento lírico, lucha contra el crimen en la ciudad de Nueva York. La inestabilidad de los individuos de la serie esta intrínsecamente relacionada con la inestabilidad de los lugares donde actúan, estos, parecen convulsionarse por las extrañas perspectivas que se muestran.



Fragmento de los comics "Spirit" y "Superman" fuente (80 y 81)

Existe, una vez mas, en los cómic de tipo "darkness" la dialéctica entre el personaje y la arquitectura visualizada, la complementación de ambos y de uno sobre el otro. La influencia de Eisner (creador de Spirit) sobre uno de los grupos más importantes de la industria del comic "Marbel Comics Group" fue fundamental, para las series mas famosas de esos años, tal es el caso de "Spider Man", "The Hulk", "The Fantastic Four", "Captain America", "Dare Devil" y otros súper héroes de la misma línea, se dejan a un lado las sofisticadas y modernas maquinas y las naves espaciales dentro de la construcción de ciudades científicamente futuristas, para explotar la realidad de las ciudades, los problemas sociales, la marginación de los individuos, el deterioro de los espacios y el deseo eterno de terminar con la maldad.



Fragmento del comics "Spiderman" fuente [82]

9.4 LA ARQUITECTURA Y EL CINE

9.4.1 INICIOS

Las primeras películas que se realizaron con los hermanos Lumiere, eran tan solo captaciones ingenuas de movimiento dentro de escenarios reales, que no buscaban contar una historia, sino fascinar a los espectadores con la reproducción de acciones.

Más tarde, con las ideas y el trabajo de George Melies surge el cine como relato, donde se montan historias un tanto elaboradas, que requieren diferentes tipos de escenarios. En este caso, las construcciones y los paisajes, eran representados con telones pintados o fotografías, como en el teatro, pero con este tipo de ambientación, la profundidad de los paños, el volúmen de las figuras y la sensación del espacio era imaginada por los espectadores.



Escenografía montada por George Melies fuente (83)

La transformación de los telones teatrales a las ambientaciones más sofisticadas, se dio con el juego de varios de estos telones, en diferentes planos, con idea de crear la sensación de profundidad y de manejar un lenguaje articulado que involucrara más elementos tanto visuales como auditivos.

Dentro de este tipo de representación, aun no haba precedentes para la descomposición del espacio en una misma unidad de lugar y acción, concepto que es después manejado en lo que se llamo "la arquitectura imaginaria".

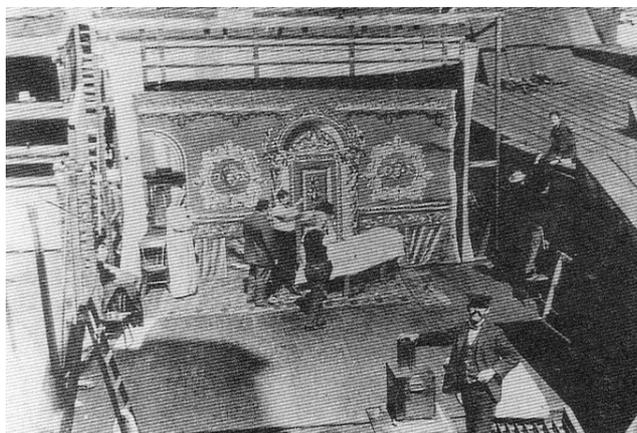


Imagen tomada del libro: *Edificios y Sueños* de Juan Antonio Ramírez

La arquitectura imaginaria es un punto intermedio entre la pintura la construcción tridimensional, entre la composición unitaria y la fragmentación total de lo inexistente.

Con la evolución del empleo de diferentes planos de telones, se comenzó a trabajar en un tipo de escenografía mas completa, que partía de unir imaginariamente fragmentos inconexos de diversos decorados. Este trabajo visual y escenográfico fue desarrollado por Pastrone y Griffith en la primera década de los noventas.

"La caída de Troya" (1910) de Pastrone trabaja los grandes decorados de cartón y piedra marcan el inicio de las escenografías tridimensionales, tendencia que fue desarrollada y llevada a su máxima expresión con Griffith.

En "Intolerancia" Griffith entiende perfectamente la fragmentación del espacio tiempo y las transportaciones utópicas, desarrollando paralelamente La Pasión y muerte de Cristo, La matanza de los Hugonotes en la noche se San Bartolo (23-24 de Agosto de 1572), la caída de Babilonia en manos de Ciro (539 a. C.) y la representación de una huelga contemporánea con sus funestas consecuencias.



Imagen de la película "La caída de Troya" tomada del libro: **Edificios y Sueños** de Juan Antonio Ramírez

La complejidad de los escenarios que se construyeron para este filme, llegaron a una realidad que no había sido antes lograda en el cine, las construcciones eran hasta de 70 metros de altura y los espacios abiertos donde se desarrollaban las batallas eran tan grandes para albergar de 4000 a 16000 comparsas ⁶⁶.

⁶⁶ Reunión de mascarar. | quien forma parte del acompañamiento en una representación teatral sin pronunciar palabras., fuente diccionario Academia.

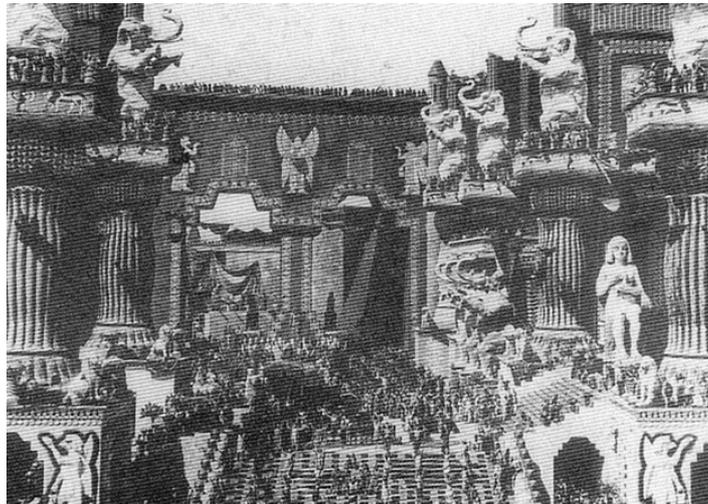


Imagen de la película "La caída de Troya" tomada del libro: **Edificios y Sueños** de Juan Antonio Ramírez

Para poder filmar tan extensa y majestuosa ambientación, fue necesario colgar una cámara de un globo cautivo, logrando las panorámicas y los travellings más famosos de esta cinta.

Durante el clímax de la caída de Babilonia y durante la campal batalla, poco importaba ya quien sería el vencedor, lo importante era observar la majestuosidad de los escenarios, de los detalles de los edificios y de la enorme cantidad de actores que le dieron vida una vez mas al suceso.⁶⁷

Intolerancia es entonces:

*"El resultado de un protagonismo dramático para la construcción arquitectónica"*⁶⁸



Imagen de la película de Griffith "Intolerancia" de fuente (84)

⁶⁷ Una vez que la película fue concluida las estructuras que sirvieron de escenario no pudieron ser retiradas por falta de dinero y no fue sino hasta 10 años después, que se demolieron, sirviendo durante esos años, para la realización de varias películas más.

⁶⁸ Ramírez, Juan Antonio Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 238

9.4.2 CINE EXPRESIONISTA

Durante la misma época en Europa, se está desarrollando una extraña manera de exponer el arte, representado principalmente en la pintura y que sin duda alguna, ejerce una influencia decisiva en el trabajo de las ambientaciones y los escenarios de los filmes.

Poco se había trabajado con manejo del espacio en el cine y es por eso que la escuela expresionista alemana, marca un punto de partida para el desarrollo del trabajo escenográfico, esta escuela cinematográfica tiende al manejo de claroscuros dramático, la luz dirigida o irisada ⁶⁹ y una actuación exagerada que enfatiza ciertos gestos.



Imagen de la película del Robert Weine de 1919 "El gabinete del Dr. Caligari" fuente (85)

Uno de los filmes más representativos del expresionismo puro es "El gabinete del Dr. Caligari" (1919) de Robert Weine y no tanto por la historia oscura que maneja el filme: un loco asesino que se sirve del hipnotismo para realizar sus crímenes, sino por el manejo de los decorados y ambientaciones.



Imagen de la película del Robert Weine de 1919 "El gabinete del Dr. Caligari" fuente (85)

⁶⁹ Descomposición de la luz al chocar con un cuerpo, produciendo colores semejantes a los de un arco iris, Fuente Diccionario Academia.

Los pintores "Hermann Warm, Walter Röring y Walter Reimann" se encargaron de diseñar los escenarios en los que se filmó la película: callejuelas estrechas, delimitadas por casas formando laberintos, muros inclinados con ventanas de formas romboides, los ambientes son muy oscuros, aunque a veces la luz se maneja para enfatizar alguna línea o perfil preciso, la imagen determina el clímax de una escena (un nudo de montaje).

La mayoría de las figuras y los diseños que se trabajan en "El gabinete del Dr. Caligari" son muy estilizados, con trazos de extraños ángulos, perspectivas inusuales, luz cuya dirección está perfectamente sincronizada con la idea del espacio delirante

Los personajes se identifican y armonizan con los escenarios y esto, es precisamente uno de los elementos más valiosos del filme, la actuación humana concilia perfectamente el estilo del lugar.

*"La sensación de profundidad dramática deriva del uso sistemático de diagonales y el claroscuro inquietante ha sido logrado combinando la luz artificial con la pintura de los decorados"*⁷⁰

"El gabinete del Dr. Caligari" sigue siendo una sucesión de ambientes teatrales y la verdadera importancia de este filme, radica en el manejo gráfico de los escenarios en concordancia con la personalidad y el trabajo de los actores.



Imagen de la película del Robert Weine de 1919 "El gabinete del Dr. Caligari" fuente (85)

En 1920 Paul Wegener y Carl Boese dirigen la segunda versión de "El Golem", y con trabajo del arquitecto Grosse Schauspielhaus y de su esposa, la escultora Marlene, recrean perfectamente el mundo tortuoso de la Praga, de callejuelas angostas rodeadas de casas inclinadas, espacios subterráneos, escaleras angostas, misterioso accesos envueltos en bruma y humo.

Las formas orgánicas de tierra, parecen tomar vida y envolver a espectador en la expectativa que el mismo gigante "Golem" representa.

⁷⁰ Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 242

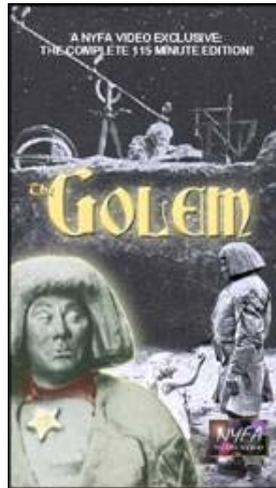


Imagen de la película del Paul Wegner y Carl Boese de 1920 "El Golem" fuente (86)

El director alemán que es considerado el máximo representante de la escuela alemana es Fritz Lang. En las dos partes de "Los Nibelungos" 1924 "La venganza de Crimilda" y "La Muerte de Sigfrido" Lang busca modelos geométricos comunes a los personajes, los edificios y los paisajes, las construcciones son sincretistas, una interesante mezcla de construcciones indias, mayas, egipcias, babilónicas, asirías y hasta el modernismo geométrico y las formas inquietantes de Gaudí. Pero en "Metrópolis" 1926, Fritz Lang logra el manejo geométrico en los personajes, las muchedumbres se reúnen en torno a una figura, así como en la construcción rítmica de los escenarios y los diseños modernos de los edificios que provienen seguramente de su formación como arquitecto.



Imagen de la película del Fritz Lang de 1926 "Metropolis" fuente (87)

En "Metrópolis" todas las formas se arquitectonizan en un ambiente cubisto-futurista muy cercano a la estética del art deco.

El relato se monta sobre la arquitectura, ya que la clave dramática de la película esta basado en los clases sociales, representados por estratos de vivienda, los trabajadores explotados viven embrutecidos bajo la tierra lejos de la luz del sol, los dueños de Metrópolis viven en altas torres con jardines exóticos y eternos, llenos de luz y de fuentes, el medio de todo este urbanismo moderno, el científico creador de la ciudad.

"Esta película de Lang demuestra, en suma, que el director puso su particular entrenamiento arquitectónico al servicio de aquella estética cinematográfica que mas consiente era de la interacción necesaria entre << el escenario>> y <<lo escenificado>>"⁷¹

La escuela expresionista alemana empleo diversos elementos arquitectónicos y visuales para general espacios dentro de la escenografía del los filmes, las actuaciones de los personajes a la par de sus representaciones dramáticas, complementaban el entorno y sus movimientos "alumbraban" los objetos y los elementos constructivos de la imagen.



Imagen de la película del Fritz Lang de 1926 "Metropolis" fuente (87)

Cualquier elemento que se existía en la pantalla, podía influir o modificar de diferente manera al espacio y al sentido de las secuencias y se encontró además, detalles muy importantes en los lugares más sórdidos y lúgubres, que se emplearon como elementos visuales dentro de las ambientaciones.

"El cine expresionista tiene también una tendencia a la codificación de los exteriores. Usualmente prefiere la visión nocturna, mostrando los cuadros luminosos de las ventanas y recreándose en las siniestras masas oscuras de las callejuelas. El cementerio, el jardín, el puente y la panorámica urbana lejana no son nunca tan importantes como la calle"⁷²

⁷¹ Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 245

⁷² Ídem Pág. 247

9.4.3 CINE DE HOLLYWOOD

En el caso de las películas de Hollywood no existe una búsqueda estética tan coherente como se da en el expresionismo alemán o en la escuela Rusa, sino que el objetivo en este tipo de películas, es la desarrollar el filme mas atractivo y deslumbrante para todo el mundo.

Con las complejidades escenográficas y los grandes decorados fue necesario repartir las responsabilidades y el trabajo de los directores, surgiendo así los directores artísticos y de escena.

También fue necesario que los guiones de cine, se vieran acompañados de "narradores con imágenes" que comprendían la descripción detallada de los planos, la posición de los actores, la angulación de la toma, los efectos luminosos, los encuadres etc. Y todo esto estaba desarrollado por los diseñadores de producción.

Asimismo se crearon muchas "arquitecturas" para el desarrollo de varias escenas dentro de la película, que eran fabricadas a manera de telones, bidimensionales con vidrio, o mantas pintadas y tridimensionales de cartón, piedra, yeso y madera para darles profundidad y volumen, en esta área de trabajo se encontraban principalmente arquitectos y diseñadores de interiores.

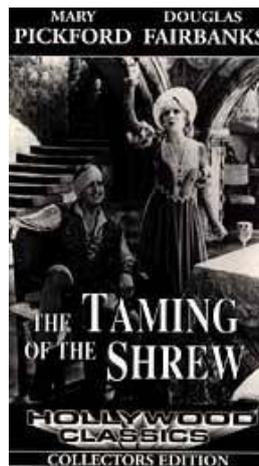


Imagen de la película del Sam Taylor de 1929 "The Taming of the Shrew" fuente (88)

Con esta nueva manera de trabajar en el cine se desarrollaron películas como: "La fierecilla domada" (The Taming of the Shrew) de Sam Taylor en 1929, "Lo que el viento se llevo" (Gone with the wind) de Víctor Fleming en 1939, quien tras llevarse varios premios por su trabajo, publico en un artículo en 1930 donde decía;

*"El director artístico debe tener conocimiento de arquitectura de todos los periodos y de todas la naciones. Debe ser capaz de visualizar y de hacer interesante lo mismo una casa de vecindad que una prisión. Debe ser un dibujante, un diseñador de vestidos, un pintor de marinas, un diseñador de barcos, un decorador de interiores, un pintor de paisajes, un dramatizador, un inventor, un historiador, y ahora, un experto en acústica"*⁷³

⁷³ "Pictorial beauty in the photoplay" Texto recogido en la antología de Richard Koszarski, Hollywood directors 1914-1940. Oxford University Press, New York, 1976, p. 248, citado en Ramírez, Juan Antonio Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 249 y 250



Imagen de la película de Víctor Fleming de 1939 "Gone with the wind" fuente (89)

También están películas como "Robin Hood" de Alan Dwan 1922, "Esposas frívolas" (Foolish Wives) de Erich Oswald en el mismo año, "Los amores de Manon" (when a man loves) de Alan Crosland en 1926.

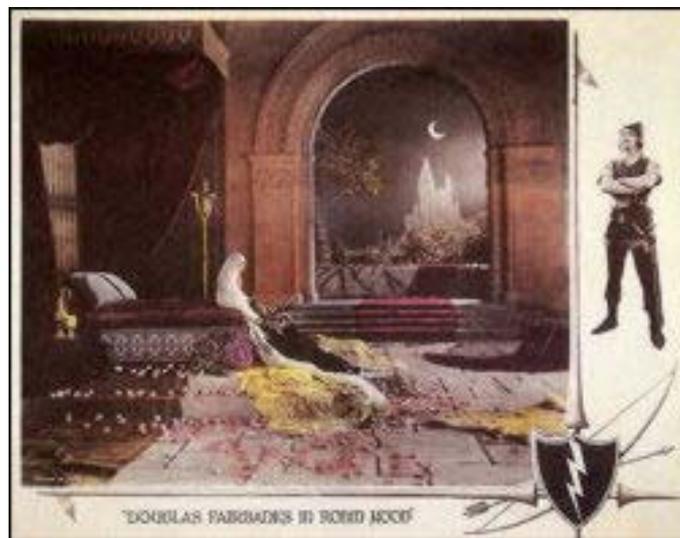


Imagen de la película de Alan Dwan de 1922 "Robin Hood" fuente (90)

Sería muy extenso hablar de todas las películas grandiosas que Hollywood ha desarrollado, pero quizás resulte más fácil dividir las entre géneros como se sugiere en el libro "Edificios y sueños", y que son:

- Narraciones históricas
- Narraciones contemporáneas

- Narraciones de anticipación, a lo que el director de cine Ben Carré agrega acertadamente:

*"Yo tengo una teoría sobre los films. Creo que el pasado no debería ser mucho mas que un bosquejo, el presente muy realista y el futuro fantástico"*⁷⁴

Dentro de las películas de las Narraciones históricas, Hollywood ha explotado y aprovechado el pasado, reconstruyendo las construcciones antiguas de una forma excepcional.

9.4.4 NARRACIONES HISTORICAS

La antigüedad bíblica y grecorromana es mostrada llena de detalles en la película "Ben Hur" de Fred Niblo en 1926, o en "El rey de reyes" (the King of KinGs) 1929 y "Sanson y Dalila" (Samson and Delilah) de C. B. de Mille en 1949, "La caída del Imperio Romano" de Anthony mann en 1963.

La anacronía de la edad media ha sido visualizada en "La frivolidad de una dama" (Fordidden Paradise" de Ernst Lubitsch 1927, "Sueno de una noche de verano" (Midsummer night's dream) de William Dieterle en 1935 .

La mayoría de estas cintas no se han preocupado en gran manera de documentar la información que respalden las reproducciones arquitectónicas y han caído en la exageración y en la invención.

Dentro de una de las modalidades del género histórico que ha sido reproducido con mayor fidelidad en relación a escenarios, personajes, entornos e historias ha sido fue el western:



Imagen de la película durante la filmación de una película western fuente (91)

En escenario clasico del western se puede describir asi:

"a lo largo de la Main street se encuentra organizados los principales lugares que sirven de escenarios para que se desarrollen las historias y donde generalmente se realiza el duelo final, el

⁷⁴ Declaraciones a Motion Picture Magazine antes del estreno de Don Juan, recogido en The arto f Hollywood, cit., p. 25 citado en Ramírez, Juan Antonio Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 253

saloon, es el lugar donde se enfrentan: la ley, los traficantes, los cowboys, los buscadores de oro y todos ellos siempre serán consolados y distraídos por las chicas de ambiente, la oficina de sheriff será el escenario donde se desarrolla la batalla moral contra el mal, el banco simboliza el enraizamiento del pionero con su país y también lugar de constantes asaltos, la estación es la frontera con el mundo civilizado y la vida salvaje del oeste, la vivienda o el rancho, simboliza la paz, la felicidad, la tranquilidad y la libertad”



Animaciones de la filmación de una película western fuente [92]

9.4.5 NARRACIONES CONTEMPORANEAS

En relación a las películas que se comprenden las Narraciones contemporáneas se encuentra las del género policiaco que fueron fuertemente influidas por el expresionismo alemán y cuyo escenario principal es la calle y la ciudad.

Este tipo de filmes, al igual que los cómics son desarrollados en escenarios urbanos de las grandes y modernas ciudades, los elementos que se utilizan para dar carácter al filme, son una vez más: empleo de claroscuros, calles lúgubres, muelles nebulosos, escenarios preferentemente nocturnos, alcantarillas húmedas, sótanos olvidados etc.,

Dentro de las películas contemporáneas, existe innumerable cantidad de filmes cuya descripción y análisis sería tan solo tema de un libro, pero me referiré a solo dos, que me parecen particularmente especiales, debido a la crítica que realizan a la sociedad moderna, al cuestionamiento acerca de los avances tecnológicos, la automatización de las maquinas y a la crítica irónica del diseño espacial y arquitectónico contemporáneo.

La primer cinta fue dirigida por uno de los personajes clave del cine de todos los tiempos, Charles Spencer Chaplin y cuya creación "Tiempos Modernos" (Modern Times) de 1936, escandalizo a los sectores mas tradicionalista y altos de sociedad.



Imagen de la película de Charles Chaplin de 1936 "Modern Times" fuente (93)

En esta cinta se critican los problemas sociales que afectan a los individuos, irónicamente se festejan los avances de la ciencia, los padecimientos que de ella surgen y los elementos arquitectónicos son ridiculizados.

Una crítica parecida la realiza el francés Jacques Tati en su película "Mi tío" en 1958 Tati cuestiona con humor negro, la automatización que se da de las casas de los tiempos modernos.



Imagen de la película de Jacques Tati de 1958 "Mi Tío" fuente (94)

Una visión completamente opuesta surge con las comedias románticas y con los musicales, en donde el lujo y la extravagancia son los principales atractivos visuales de los escenarios.

*"los interiores simulaban mármoles pulimentados con filetes dorados, espejos con formas geométricas y muebles de ricas maderas combinando una cierta sencillez <<funcional>> con el lujo y el acabado artesanal. El Art Deco se difundió entre el gran público gracias al cine, por primera vez un estilo tenía como muestrario ideal, no los edificios terminados o los planos, sino las sugerencias mágicas de la ficción"*⁷⁵

Algunas películas de esta descripción son: "The Magnificent Flirt" de Harry D'Abbadie D'Arrast 1928, "Broadway" de Paul Fejos 1929, en esta película se levantaron los escenarios más delirantes e imaginativos y así como el escenario estaba condicionado por la danza de los actores, esta danza misma fue condicionada por el espacio.

En general todas las películas del género romántico y musical, la arquitectura contemporánea es deslumbrante y poco cotidiana, busca sumergir al espectador en un mundo fantástico e irreal y sorprenderlo con el lujo para distraer su visión crítica.

9.4.6 NARRACIONES DE ANTICIPACION

En relación a las películas, cuyo visón se antepone a su realidad y se dirige al futuro como alternativa al escape imaginario y fantástico.

La mayoría de estas creaciones se desarrollan en otros planetas, en otros mundos, en otras dimensiones o en la tierra misma, tras una gran devastación ocasionada por algún error nuclear o por las consecuencias de la tercera guerra mundial.

Se puede hablar de Stanley Kubrick con "2001: Una odisea del espacio" (1965-1967) o todos los capítulos de "La guerra de las galaxias" (Star Wars) de 1976-1977 de George Lucas, "Brazil" de Terry William, "Batman" de Tim Burton, "Dick Tracy" de Warren Bety, "Blade Runner" de Ridley Scott etc.

⁷⁵ Juan Antonio Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág. 257



Imagen de la película de Stanley Kubrick "2001: a space odyssey" fuente (95)

9.5 CASOS DE ESTUDIO

Después de hacer una revisión general de las principales corrientes o estilos que dentro del cine se han desarrollado y que de acuerdo a la época y a las condicionantes culturales, tuvieron la influencia y el impacto trascendental, para considerarlas representativas de una faceta dentro de la evolución del espacio cinematográfico. Asimismo es importante ahora elegir y trabajar con algunos filmes, con la idea de sintetizar los elementos y herramientas con los que se trabajaron y poder aplicarlas al diseño del espacio arquitectónico y urbano.

La primera de ellas corresponde a la corriente del expresionismo, movimiento que surgió en Europa, durante 1917 – 1919, como una extraña manera de exponer el arte, representado principalmente en la pintura y que sin duda alguna, ejerce una influencia decisiva en el trabajo de las ambientaciones y los escenarios de los filmes. Poco se había trabajado con el manejo del espacio en el cine y es por eso que la escuela expresionista alemana, marca un punto de partida para el desarrollo del trabajo escenográfico, esta escuela cinematográfica tiende al manejo de claroscuros dramáticos, la luz dirigida o irisada y una actuación exagerada que enfatiza ciertos gestos.

9.5.1. EL GABINETE DEL DR. CALIGARI

Título original: Das Kabinett des Doktor Caligari, Año: 1920, Director: Robert Wiene Guión: Carl Mayer y Hans Janowitz, Actores: Werner Krauss (Doctor Caligari), Conrad Veidt (César), Lil Dagover (Jane Olsen), Friedrich Fehér (Francis) y Hans Heinrich von Twardowski (Alan)

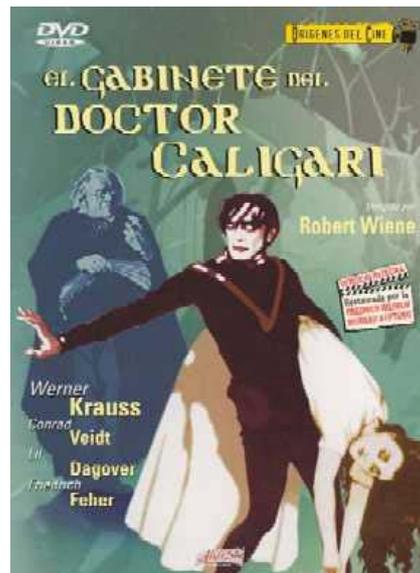


Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (96)

La tendencia expresionista ya tenía algunos años de haber influido en la Literatura, el teatro y las artes plásticas sin embargo fue hasta 1919 que el cine tuvo esta influencia, con "El gabinete del Dr. Caligari" de Robert Wiene, película que fue luego considerada como modelo del género y punto de partida del movimiento expresionista en el cine alemán.

Esta película es la pieza angular del expresionismo alemán cinematográfico, cuyo movimiento comprendía básicamente en trasladar el comportamiento de una sociedad y sus sentimientos a la mente del artista, que luego la estampaba a través de su visión subjetiva a la realidad.

El expresionismo se propuso con una actitud deliberadamente antinaturalista, con escenarios que no buscaban imitar a la realidad, sino que más bien lo reflejaban plásticamente, con algunos elementos escenográficos como: líneas en diagonal, angulaciones, sombras o con los mismos estados anímicos de sus personajes. El expresionismo en la película se completa con el amplio manejo de la fotografía, la iluminación y la interpretación, este último subrayando un dato visual simbólico o un gesto.

Cuando este estilo llegó a tener mucha influencia y un gran impacto, se comenzó a hablar del "caligarismo", trascendiendo dentro del cine en otras versiones filmicas

Con esta película Robert Wiene realizó el primer gran clásico de las películas de terror y una de las obras más representativas del expresionismo alemán.

Su productor, Eric Pommer, aseguraba haber aceptado el guión porque los relatos de misterio eran muy populares, pero sus guionistas afirmaban que lo hizo porque era un productor más arriesgado que la mayoría. Carl Mayer, austríaco, y Hans Janowitz, checo, habían basado su guión en un extraño caso de asesinato en Hamburgo, para dirigirla Pommer trajo del teatro a un hombre sin experiencia cinematográfica, Robert Wiene, y le dio la dirección artística de su propio equipo, Walter Röhring, Herman Warm y Walter Reimann.

La historia se le ocurre a Hans Janowicz cuando al pasear una noche por una feria ambulante se encuentra entre la gran multitud a una muchacha que le produjo una gran atracción, y que comienza a seguirla por un tiempo hasta llegar al bosque. Entre la espesura y la oscuridad de los árboles Janowicz perdió el rastro de la muchacha, sin embargo poco después escucha un horrible grito proveniente del bosque y poco tiempo después ve la silueta de un hombre que se aleja corriendo.

Al día siguiente Janowicz lee en el periódico, la terrible noticia del asesinato de una muchacha en el bosque y decide por curiosidad acercarse al entierro de la chica. Se sorprende mucho, al encontrarse en el funeral al mismo hombre, que una noche antes había huido del bosque, justo después de haberse escuchado el grito de muerte.

La película comienza en una plática de dos amigos que se encuentran sentados en un banco del parque, Francis, uno de ellos, le cuenta su historia un día de tantos una feria ambulante, y Francis convence a su amigo Alan, para que lo acompañe a visitar la feria.

La feria esta llena de atracciones, entre ellas una extraña carpa que les llama sumamente la atención, donde un hombre de avanzada edad, llamado así mismo el Dr. Caligari, se encuentra presentando un espectáculo

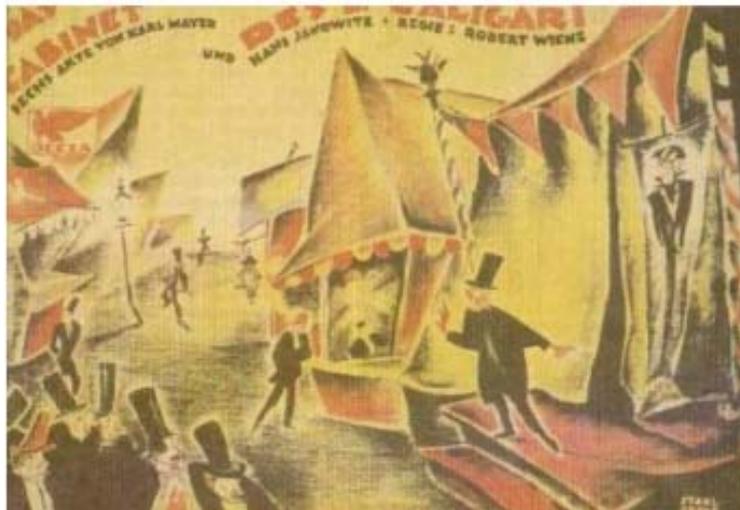


Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (97)

Esta carpa no cuenta con los permisos necesarios para presentarse en la feria, el Dr. Caligari le pide a un empleado del Ayuntamiento que le consiga dichos permisos, a lo que el le contesta con una negativa burlona, al día siguiente el empleado aparece asesinado.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (98)

Francis y Alan, acuden a ver al Dr. Caligari y a su sonámbulo, Cesare.

Cesare le lee a Alan su porvenir: vivirá hasta el amanecer.

Al día siguiente, Alan aparece muerto exactamente de la misma manera que el empleado. Francis, que sospecha de Caligari, lleva al padre de Jane, la mujer a la que ama, que es médico de profesión, a que reconozca a Cesare para ver si encuentra alguna situación extraña, pero el doctor no logra encontrar en él nada raro.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (98)

Francis continúa, sin embargo, sus indagaciones y se dedica a vigilar a Caligari, sin saber que éste ha reemplazado a Cesare por un muñeco, que descansa ahora en el féretro, mientras que el sonámbulo se dedica a cumplir las órdenes de su jefe. Enviado a matar a Jane, Cesare decide raptarla y se ve perseguido por la familia de la joven.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (99)

Cesare finalmente agotado y la policía descubre el muñeco en el féretro, pero Caligari logra escapar. Francis sigue a Caligari hasta un manicomio y al entrar en él, descubre que es el director. A la noche siguiente, Francis y tres empleados del manicomio examinan los papeles del director y descubren un relato sobre un "showman" italiano del siglo XVIII, llamado Caligari, que utilizaba a un sonámbulo, Cesare, para matar a la gente. Francis enfrenta al director con el cadáver de Cesare, pero es atado con una camisa de fuerza.

9.5.1.1 LA ARQUITECTURA DEL GABINETE DEL DR. CALIGARI

El gabinete del Doctor Caligari es la metáfora definitiva del periodo Weimar y un ejemplo de la mecánica del arte expresionista que refleja con su deformidad estética, las mismas deformaciones que padece su sociedad. El expresionismo en esta película se basa en la interpretación subjetiva del mundo de los personajes, que se encuentran bajo el mundo real. En la actuación de los personajes se enfrentan dos conceptos diferentes: la imaginación y lo onírico frente al realismo.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (100)

Conrad Veidt y Werner Krauss (uno en el papel de sonámbulo, otro en el del Doctor Caligari) en sus interpretaciones superan los movimientos de sus propios cuerpos, dominando el estilo expresionista con sus movimientos corporales, ambos sabían dar sobre el escenario todos los énfasis con la increíble intensidad de su cuerpo, sin que los matices menoscabaran su actuación.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (100)

Los elementos escenográficos y arquitectónicos empleados en la película se caracterizan por la estilización de los decorados los cuales están distorsionados, ya que se representan como si fueran una maqueta o cartones pintados superpuestos para crear ilusiones, de esta manera los decorados son muy expresivos, al igual que los actores.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (101)

Los decorados son cubistas y góticos; el empleo recurrente de muros inclinados, chimeneas oblicuas y puertas retorcidas dentro de una atmósfera de amenaza y locura maravillosamente creada por el director.

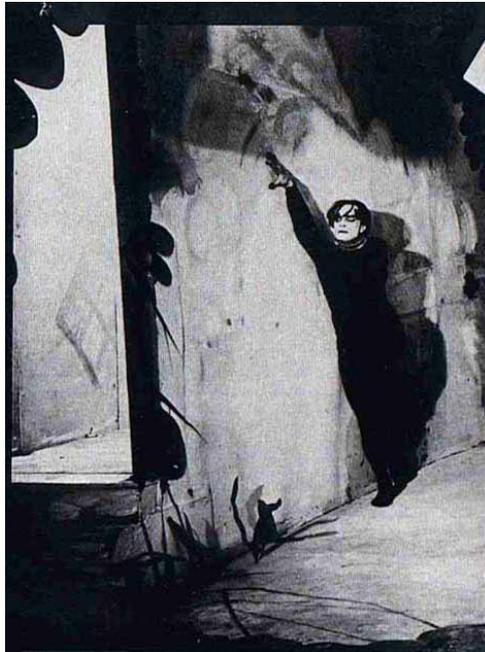


Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (101)

Se enfatizan las sombras oscuras y contrastes, estos se emplean frecuentemente al lograr los contrastes de los personajes con los escenarios, frecuentemente se emplea el uso de luces artificiales, algunas son puntuales y fuertes resaltándolas del resto del conjunto de la escena. También se muestran potentes y peculiares usos de angulación de la cámara, como un encuadre inclinado.



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (102)

9.5.1.2 APORTACIONES AL CINE EXPRESIONISTA

La gran influencia que marco "El gabinete del Doctor Caligari" fue la concepción cinematográfica, es decir a la táctica narrativa y sus a sus tomas, realizadas desde extraños pero innovadores ángulos, sus decorados, rebuscadamente estilizados, y la hipnótica actuación, que sirvió para consagrar a los dos principales protagonistas, Kraus y Veidt. El expresionismo fue en esencia un movimiento artístico alemán, una herencia de toda una tradición gótica o fantástica en la literatura nacional, que justificó la denominación de cine "diabólico" o "demoníaco".



Imagen de la película de Robert Wiene "Das Kabinett des Doktor Caligari" fuente (101)

9.5.2 BLADE RUNNER

Un segundo caso de estudio se encuentra "Blade Runner", esta película fue uno de los primeros acercamientos, después de la acertada "Metrópolis" de Fritz Lang, en los que se especula sobre el probable futuro de una ciudad en crecimiento descontrolado, con fuertes tintes de violencia y de devastación urbana y humana.

El planeta ha sido asolado por la guerra mundial terminal y muchas especies animales han desaparecido, la tierra se encuentra superpoblada y esta ciudad ha sido abandonada por los seres humanos quienes decidieron irse a colonizar otros planetas, quedarse en la tierra significaba ser biológicamente inaceptable.

Blade Runner plantea un contexto arquitectónico un tanto abigarrado dentro contexto urbano en devastación.

9.5.2.1 CONTEXTO URBANO DE LA CIUDAD DE BLADE RUNNER

Los Ángeles es en el año de 2019 es una gran metrópoli plana y oscura, totalmente ocupada, sin un espacio libre donde alcanza la vista, llena de desfiladeros bordeados por altos edificios, edificios devastados por el paso del tiempo entre los que se intercalan grandes torres de refino que despiden llamaradas anaranjadas, bajo esta neblina, traspasada por luces mohecidas, sobre la que caen rayos de una tormenta que no acaba, la silueta urbana se ve interrumpida por dos torres iluminadas de refino. Estas enmarcan el eje visual central de la ciudad y es recibido por los resplandores abanicados donde nacen las dos inmensas moles piramidales.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner

La ciudad de Los Ángeles se encuentra llena, no existe un espacio físico libre de la intervención humana, esta es un laberinto para quien no lo conozca, pero obedece a las reglas que si dominan sus habitantes.

Al igual que en la película de "Metrópolis", el factor de posición físico es significativo: la localización física de los personajes, representa su poder y valor, no existe mas que arriba o abajo y la construcción de estratos, que van desde lo mas viejo hasta lo mas nuevo. La calle es el espacio más recurrente para el desarrollo de las principales escenas de la película, este nivel impera el desorden y la abigarrada superposición de personas y objetos congestión de cables, señales de tráfico, caos de circulación aérea, pantallas, anuncios etc.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner

9.5.2.2 LA ARQUITECTURA EN LA CIUDAD DE BLADE RUNNER

Existen gran cantidad de espacios dentro de la película, que se valen de elementos arquitectónicos y escenográficos para logra sensaciones perfectamente estudiadas tanto en el actor, como en el espectador que esta presenciando estos ambientes. Se abordaran de manera general los principales ambientes en los que se desarrolla la trama de la película: La corporación Tyrell: la industria donde se fabrican los replicantes, el edificio de departamentos donde se diseñan mascotas y el departamento de el personaje principal

El nombre que recibe la corporación "Tyrell", esta relacionado simbólicamente a la lechuza, además de que por su ubicación estratégica, se logra el fenómeno panóptico sobre la ciudad.

La Corporación Tyrell introdujo el modelo "Nexus 6", el ultimo replicante con fuerza sobre humana y virtualmente idéntico al los humanos reales, estos seres han causado muchos problemas debido precisamente a la fina similitud con los humanos.

Las pirámides, dentro de las cuales se encuentra la corporación, destacan del perfil urbano debido a su monumentalidad, su forma y al efecto que produce la luz interior.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

El complejo del edificio esta formado por tres cuerpos piramidales que se encuentran dispuestos entre ellos, en forma de escuadra: El primero dirige su fachada principal a la ciudad, obteniendo con esta posición el dominio visual del entorno urbano y explotando su volumetría para establecerse como el edificio más importante de la ciudad, los dos restantes están unidos entre si, por secciones del edificio de menor tamaño que a manera de brazos parecen entrelazarse entre si, igualmente la monumentalidad de estos volúmenes destaca del perfil urbano.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

La fachada principal evoca a la de los monumentos prehispánicos, esta es cortada por un volumen, que a manera de escalinata, asciende hasta la parte mas alta de la cumbre, enfatizando con su desarrollo, la monumentalidad del edificio y la sensación de acercarse gradualmente hacia el cielo oscuro.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

Las paredes de las pirámides de la corporación Tyrell están hechas a base de gruesas nervaduras de acero que corren desde el nivel de piso hasta la altura mayor del volumen, entre ellas, una red de tensores de acero, crean una red geométrica sobre los cuales reposan oscuros cristales que muestran las luces del interior de edificio.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

Los espacios interiores de la pirámide son de grandes dimensiones y de triple altura, lo que logra una sensación de opresión e inferioridad en el individuo que se encuentra dentro de ellos, estos espacios están relacionados entre si de tal forma, que el acceso a ellos sea perfectamente controlable. Algunos de ellos, que no llegan a ser tan importantes, tienen muy poca iluminación y un ambiente nebuloso y de misterio, otros denotan una mayor importancia debido a los materiales que se emplean dentro de ellos: esculturas de madera muy trabajadas, contraste de matices entre los lienzos de tela satinada, la elegante caída de las cortinas o las siluetas de algún elemento oculto.

La presencia de candelabros y velas que reposa sutilmente sobre largas tiras de cera, refieren directamente a la luz tenue de los Templos.

Pero el espacio mas sagrado de la corporación Tyrell es un gran salón, desde donde se llega a ver el sol en un ambiente lúgubre y oscuro y desde donde se domina perfectamente, la visual de la ciudad. Los colores empleados en este espacio son ocre con un brillo dorado, el piso refleja perfectamente lo que existe sobre el y logra crear otra dimensión espacial con su espejo.

Los pocos elementos ornamentales que existen son esculturas simbólicas de lechuzas que se encuentran siempre observando y al asecho.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

Existen robustas columnas de piedra con base escalonada que sostienen la cubierta, bordean y enmarcan el espacio central, que sugiere una procesión para llegar al lugar más privilegiado de la pirámide, el altar donde se encuentra el Sr. Tyrell y donde brilla, la imagen inalcanzable del sol.

La Corporación Tyrell es un espacio sagrado para la creación de "replicantes" que pretenden ser idénticos y veneran así al ser humano, buscando la perfección y casi lográndola, a excepción de un solo órgano, que hasta entonces no se ha podido reproducir...el ojo, ese ojo que define la diferencia entre la verdad y la ficción, entre el autentico ser humano y la maquina reflexiva y que observa siempre la ciudad desde la gran pirámide Tyrell.

La ciudad creció sin control y la vivienda de la mayoría de sus habitantes solo sufrieron adaptaciones, a los viejos edificios que han resistido se les han ido adosando instalaciones para que sigan siendo utiles "retrofitting"(retroadeecuado).

Uno de estos edificios es donde vive el diseñador de mascotas llamado Sebastián, quien padece una extraña enfermedad, que lo ha hecho envejecer prematuramente.

El edificio, como la mayoría, parece estar abandonado y claramente deteriorado por el paso del tiempo, la arquitectura es tan solo un testigo del esplendor que se vivió cuando aun no había devastación y guerra en este lugar.

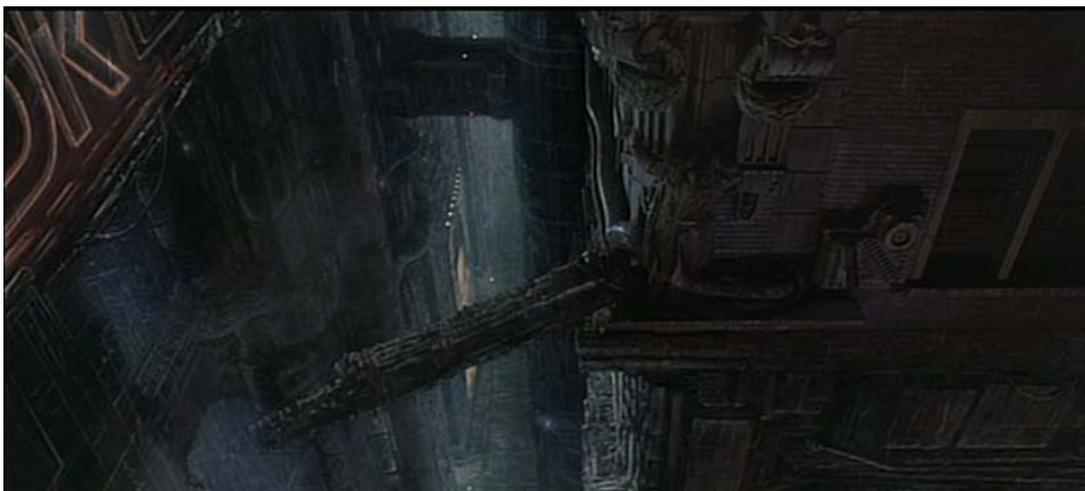


Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

Barandales y rejas finamente decoradas, aunque olvidadas, una herrería, que en su momento pareció haberle dado belleza y seguridad al vestíbulo principal, contrasta con la luz azulada que entra por el techo



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

De todas las viviendas que se encuentran en este edificio, son muy pocas las que se encuentran ocupadas y al interior de una de ellas, la de Sebastián, solo se percibe oscuridad y desorden, otra vez más el contraste entre de la luz azulosa que se introduce a través de las ventanas. Una ligera tela sirve de filtro entre la luz del exterior con la oscuridad, que amañera de telón de fondo, enfatiza las escenas.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

Una extraña mezcla entre fantasía y muerte, entre lo artificial y lo natural, entre lo humano y la maquina artificial.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

El departamento donde vive el cazador de replicantes "Blade Runner", es también sumamente oscuro, con algunas luces puntuales, a los lugares precisamente a los que se quiere llamar la atención.

Dentro de este lugar todos los muros están formados por bloques en bajo relieve con una misma figura que se repite muchas veces. Esta figura fue diseñada por el arquitecto Frank Lyod Wright.



Imagen de tomada de la película de Ridley Scott de 1982 "Blade Runner"

Las imágenes son cargadas de elementos, adornos, muebles, trastes, aparatos, extrañas plantas y siempre luz puntual.

10. CONCLUSIONES DEL SEGUNDO CAPITULO

Una de las grandes aportaciones de los cómics a los elementos con los que se puede trabajar en el diseño es sin duda los fantásticos y exóticos escenarios, que nacen de una mente con enorme capacidad imaginativa, así también la arquitectura esta en íntima relación con los personajes formando parte del relato con la personificación formal de los actores y en representación abstracta del carácter e intención de la historia.

La arquitectura agrega elementos evocadores a los ambientes, que el diseñador persigue y muchas veces los lleva al límite de la idea.

- ④ El cine demuestra ser efectivamente el universo mágico de las metamorfosis, en el que todo es posible. La metáfora de la arquitectura es esencialmente la imaginación filmica
- ④ La películas le proveen a la arquitectura un escape y visiones de realismo que pueden nunca existir y le confiere experiencias que en realidad no han ocurrido, ha sido una herramienta tan importante, que por sí misma se convierte en la esencial del filme
- ④ La arquitectura que se ve en el cine despierta la imaginación y comunica determinada información que puede ser muy útil al momento de crear la arquitectura real.
- ④ La psicología de un filme y su relación con la arquitectura es más importante de lo que nos damos cuenta, por lo tanto, la arquitectura y el cine operan como agentes que revelan aspectos escondidos de la sociedad una inesperada "inconciencia colectiva"
- ④ Un filme puede jugar un papel importante en la percepción, crítica y diseminación de las ideas de arquitectura a través de la sociedad.
- ④ El empleo de la arquitectura en los filmes ha sido también para construir significantes y testigos dentro de la mente del espectador.
- ④ La arquitectura da la credibilidad, estableciendo el modo, carácter, tiempo y lugar para la acción mientras se provee señales de secuencia.
- ④ La creación y el uso de la arquitectura dentro del filme es parte de su proceso.

La relación entre cine y arquitectura va más allá de la cuestión escenográfica o de remembranza de los espacios que alguna vez existieron o existirán, temas que por sí mismos merecen un gran desarrollo. En el caso particular de este artículo, la importancia que tiene el espacio cinematográfico en el análisis del espacio arquitectónico, se centra en las estrategias y elementos que se emplean para hacer sentir emociones en el espectador del filme, para lograr intenciones particulares dentro de cada encuadre, cada toma, cada recorrido, cada panorámica etc. Estos elementos, materia prima en el trabajo de ambientación, edición y montaje, sorpresivamente son muy parecidos y hasta casi iguales, que las empleadas en el diseño del espacio cinematográfico.

11. TERCER CAPITULO: UN CASO DE ESTUDIO

10.1 UN CASO DE ESTUDIO: BERNARD TSCHUMI

Como un tercera parte de trabajo de investigación y después de haber revisado:

- ④ Los principales elementos que se utilizan para el diseño del espacio cinematográfico.
- ④ Las principales herramientas con las que se diseña en los comics.
- ④ Las principales herramientas con las que se diseña en las películas.
- ④ Algunos elementos relevantes que se encuentran al revisar tres películas, que a su vez son representativas de tres corrientes dentro del desarrollo del cine.

Se decidió buscar un edificio contemporáneo en los que se hayan usado o se puedan encontrar conceptos del diseño del espacio cinematográfico aplicados directamente al diseño el espacio arquitectónico.

En el trabajo de muchos arquitectos se encuentran incrustados, ya sea conciente o inconcientemente elementos del diseño del espacio cinematográfico, tales como encuadres, angulación, recorridos, iluminación, fuera de cuadro etc.

Sin embargo, mas que buscar una obra, que visualmente recurra a estrategias cinematográficas, se pretendía buscar una obra, que desde su concepción fuera diferente e innovadora, que propusiera inquietantes funciones, que sus múltiples espacios se generaran diferentes ambientes, tal cual lo hacen las escenografías dinámicas del cine y que en el desarrollo el espacio tanto arquitectónico como urbano, se empleara las herramientas de diseño, con las que pueda jugar tanto un dibujante, un cineasta o un arquitecto.

La obra elegida es una escuela de Artes "Le Fresnoy", el arquitecto Bernard Tschumi

11.2 LOS INICIOS

Bernard Tschumi nació en 1944 en Lausanne Suiza, de padre francés y madre suiza, vivió la mitad de su niñez en Lausanne y la otra mitad en Paris.

Desde pequeño estuvo cerca del campo de la arquitectura, ya que su padre había estudiado arquitectura en la Escuela de Bellas Artes de Paris y en la Escuela Politécnica de Arquitectura de Lausanne, además de que tenía su oficina en el apartamento en el que Bernard creció.

De adolescente le llamaba mas la atención el mundo de las ideas: la literatura y la filosofía y pensaba que el mundo de la arquitectura era "muy profesional" para él.

A los 16 años participo en un programa de intercambio estudiantil, viajando por un año a Minneápolis y a Nueva York, así que a sus 17 años ya había vivido en tres países: Suiza, Francia y Estados Unidos de Norte América, esto fue el inicio de una experiencia multinacional.

Durante este intercambio estudiantil, visito la ciudad de Chicago con la inquietud de conocer los edificios de Sullivan, Richardson, Frank Lloyd Wright y Mies, la experiencia total de la ciudad, fue tan poderosa en él, que decidió convertirse en arquitecto, justo un mes antes que su padre muriera, en el año de 1962.

De regreso a Paris, se enfrentó a la difícil decisión de elegir escuela, en esa época en "La Ecole des Meaux-Arts" tomaba de 7 a 8 años terminar una carrera, así que decidió estudiar en la escuela de

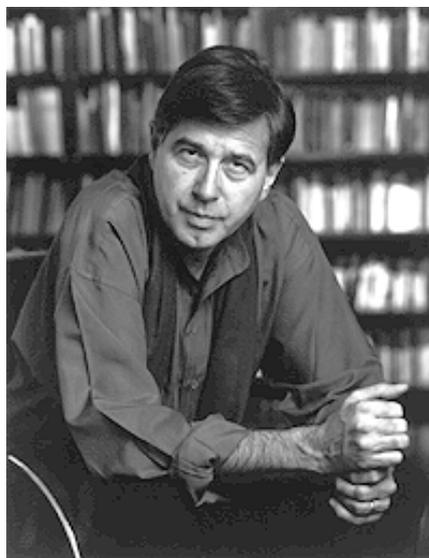
ETH en Zurich. Una escuela de educación metodológica y rígida y con una visión de la arquitectura muy cerrada, en ella se podía obtener el título en 4 años y medio.

La formación académica de Tschumi se desarrollo dentro de una interacción inusual entre el modernismo Sueco y un nuevo pensamiento proveniente de América, mismo que había sido iniciado años antes por un grupo de arquitectos en Austin Texas(Colin Rowe, Robert Slutzky y John Hedjuk) y que había sido llevado a Zurich por Bernard Hoesli.

Fascinado por más por Cedric Price o el Archigrama que por el modernismo sueco, Tschumi fue considerado desde su época estudiantil un poco anormal para el estándar de su generación. Su primer trabajo, luego de terminar la Universidad fue en una oficina en Paris en "Candilis, Josic & Woods" De 1968 a 1969, en este mismo periodo obtuvo su título de arquitecto.

De 1970 a 1979 Bernard Tschumi dio clases en la "Architectural Association" de Londres, durante estos años en la AA estaban pasando cosas arquitectónicamente muy interesantes. Fueron llegando de 1972 a 1974 arquitectos como Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, Leon Krier, Daniel Libeskind, Coop Himmelblau, Nigel Coates, Zaha Hadid y también gente de la "Arquitectura Radical de Italia", de "Archizoom" y de "Superstudio". Una arquitectura nueva y sensible se estaba gestando en la AA, pero solo 10 años después de esto, los arquitectos comenzaron a construir algo.

Paralelamente a las clases de la AA, Tschumi dio clases en 1976 en el Instituto de Arquitectura y Estudios Urbanos de Nueva York fundado por Peter Eisenman y de 1976 a 1980 en la Universidad de Princeton. En 1980 abandono la AA y comenzó su practica privada con "*Bernard Tschumi architects*" tanto en las oficinas de Nueva York, como en las de Paris.



Fotografía de Bernard tschumi fuente (102)

11.3 SU TRABAJO

En 1982 comienza a desarrollar el concurso del "Parque de la Vilette", que formaba parte de un plan urbano de renovación en la ciudad de Paris, un año mas tarde Tschumi gana este concurso. El concepto del parque esta basado en su "espacio de evento", el propósito de esto es dar la posibilidad de desarrollar diferentes eventos en cualquier espacio del parque y que no siempre fueran los mismos.



Fotografía de acceso al Parque de la Vilette, Francia fuente (104)

El Parque de la Vilette es un gran espacio verde abierto con diferentes jardines temáticos incorporados al un esquema. A pesar de que hay jardines naturales, muchos de ellos son han sido creados artificialmente, precisamente con el objetivo de sorprender a los visitantes con la yuxtaposición entre lo que aparentemente es natural y lo que ha creado el hombre.

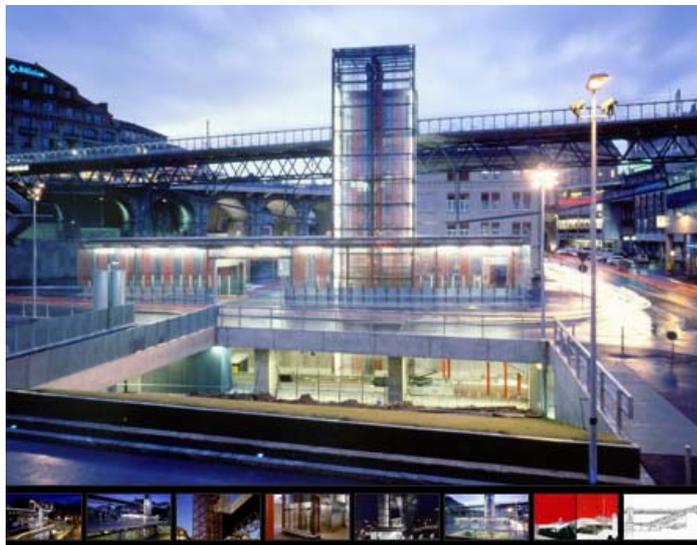


Fotografías al interior del Parque de la Vilette, Francia fuente (104)

En 1984 lo nombran decano de graduados de arquitectura, planeación y preservación de la Universidad de Columbia en Nueva York.

Participa en los siguientes concursos, donde obtiene algunos premios:

- ④ 1986 Segundo Lugar en el concurso para el Nuevo Teatro Nacional y la Opera de Tokio en Japón.
- ④ 1988 Segundo lugar en el concurso para el Nuevo Aeropuerto Internacional Kansas de Osaka Japón.
- ④ 1988 Proyecto Interfase/puente ciudad/Metropont /CAPC en Laussane Suiza.



Interface Flon, Lausanne

Fotografías del puente Interfase en Laussane, Suiza fuente (103)

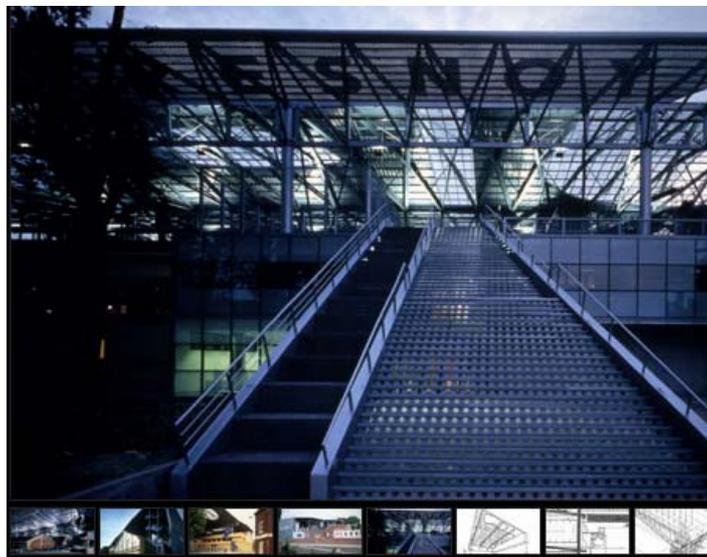
- ④ 1989 Tercer lugar en el concurso para el centro para Arte y Tecnología Media ZKM en Karlsruhe, Alemania.
- ④ 1989 Concurso para la Biblioteca Nacional de Francia en París Francia.
- ④ 1990 Concurso Centro y Nueva Estación de Ferrocarril en Kyoto Japón.
- ④ 1990 Proyecto para Galería de cristal y video, Groningen en Países Bajos.



Glass Video Gallery

Fotografías la galería de cristal y video en Groningen fuente (103)

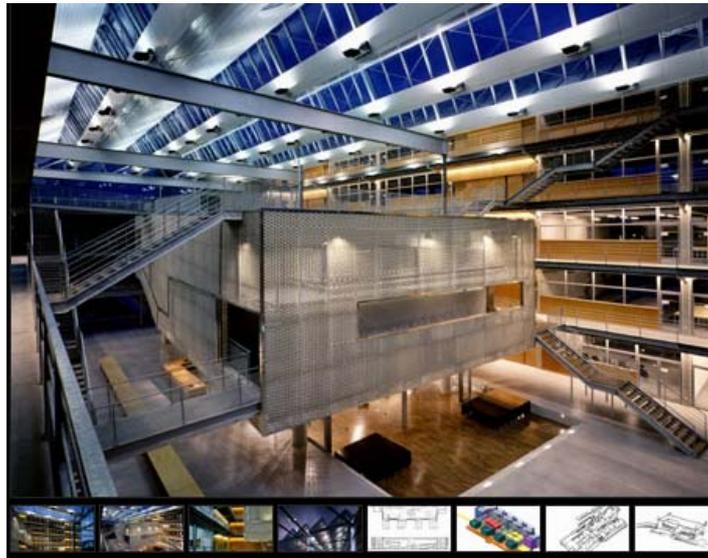
- 1990 Diseño para la Exhibición de "Arte y Publicidad" en el centro Pompidou de Paris Francia.
- 1991-1997 Primer Lugar del Concurso de "Estudio Nacional para Arte Contemporáneo Le Fresnoy" en Tourcoing, Francia.



Le Fresnoy Art Center

Fotografías del Estudio Nacional para Arte Contemporáneo en Tourcoing, Francia fuente (104)

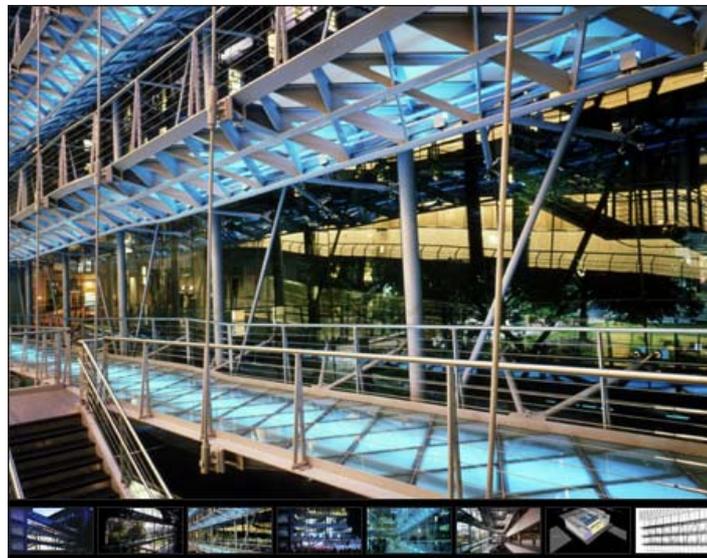
- 1994 Primer lugar del Concurso para "Escuela de Arquitectura" en Marne-la-Vallée, Francia



Marne School of architecture

Fotografías del la Escuela Nacional de Arquitectura en Marne-la-Vallée, Francia fuente (104)

- 1994 Exhibición retrospectiva "Arquitectura y Evento" en MOMA, Nueva York.
- 1994 Proyecto para "Centro Estudiantil" en la Universidad de Columbia en Nueva York.



Student Center, NY

Fotografías del Centro Estudiantil en la Universidad de Columbia en Nueva York fuente (104)

- 1995 Desarrollo del complemento del "Parque de La Vilette".
- 1995 Concurso para el "Plan Maestro de Renault" en Paris, Francia.

- 1996 Premio de Honor por "Estudio Nacional para Arte contemporáneo Le Fresnoy" en Tourcoing, Francia.



Le Fresnoy Art Center

Fotografías del Estudio Nacional para Arte Contemporáneo en Tourcoing, Francia fuente (104)

- 1996 Premio de "Arquitectura Progresiva" por "Estudio Nacional para Arte contemporáneo Le Fresnoy" en Tourcoing, Francia.



Le Fresnoy Art Center

Fotografías del Estudio Nacional para Arte Contemporáneo en Tourcoing, Francia fuente (104)

- 1996 Gran Prix National de Arquitectura que otorga el Ministerio de Cultura de Francia.

- 2000 Diseño del "Interfase Flon" en Lausanne Francia.
- 2001 Diseño para "Sala de Conciertos" en Roven Francia.



Rouen Concert Hall

Fotografías de La sala de Conciertos en Roven Francia fuente (104)

- 2001 Diseño de la "Escuela de Florida" en Florida Miami EE.UU.



Miami School of architecture

Fotografías de La Escuela de Florida en Miami fuente (104)

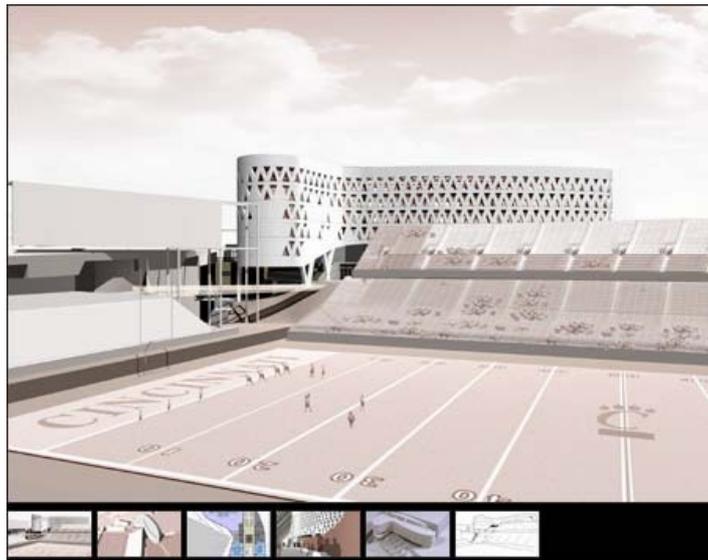
- 2002-2003 Diseño y construcción de la fábrica de Reloj "Vacheron Constantin" en Génova Suiza.



Vacheron Constantin, Geneva

Fotografías de la fabrica del Reloj en Génova, Suiza fuente (104)

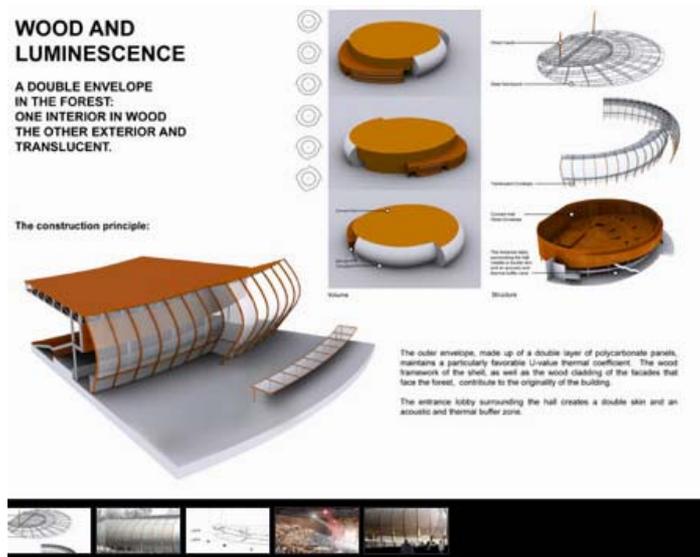
- 2002 Diseño del "Centro Atlético de la Universidad de Cincinnati" en la Villa Varsi, Cincinnati Ohio EE.UU.



UC Athletic Center

Fotografías del Centro Atletico de la Universidad de Cincinnati Ohio E.U., fuente (104)

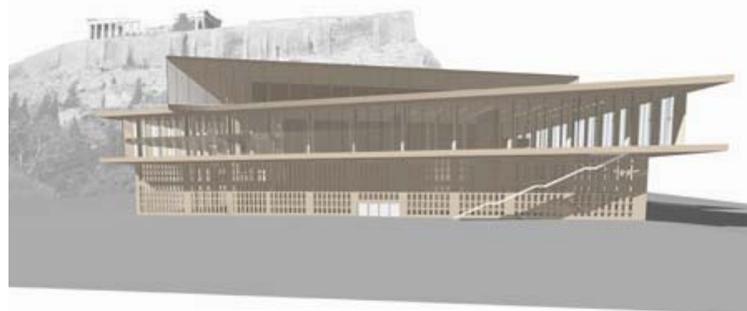
- 2003 Exposición "Bernard Tschumi concepts vs context" en Filadelfia
- 2003 Primer lugar del Concurso internacional para el diseño de una "Sala de Conciertos" en Limoges Francia.



Limoges Concert Hall

Fotografías de La sala de Conciertos en Limoges Francia fuente (104)

- 2003 Primer lugar del Concurso Internacional para el diseño del “Nuevo Museo de Acrópolis Atenas” en Grecia.



New Acropolis Museum, athens

Fotografías del Nuevo Museo de Acrópolis Atenas, Grecia fuente (104)

- 2004 Diseño de un modelo de departamentos en la Bienal de Beijing



Beijing Interior

Fotografías del los interiores en la Bienal de Beijing fuente (104)

- 2004 Remodelación de la Fábrica 798 en vivienda y galería de arte, en Beijing



Factory 798, Beijing

Fotografías del Nuevo Museo de Acrópolis Atenas, Grecia fuente (104)

- 2004 Primer lugar del concurso internacional para el diseño de "Museo y Centro Interpretativo" del el Parque arqueológico de Alesia Francia.
- 2004 Proyecto de la Torre "Diaoyutai" en Beijing.



Diaoyutai Tower, Beijing

Fotografías de la Torre Diaoyutai, en Beijing fuente (104)

- 2005 Proyecto de la Torre de departamentos "Blue Tower" en Nueva York, Estados Unidos de Norteamérica.



Blue Tower, New York

Fotografías del la Torre de departamentos "Blue Tower" en Nueva York fuente (104)

- 2005 Premio de la Organización Internacional de RIBA (Royal Institute of British Architects).
- 2005 Publicación del trabajo "Concepto vs Concepto vs Concepto" de la Serie Ciudades de Evento 3.

11.4 ANTECEDENTES A SU PENSAMIENTO

Bernard Tschumi estudio durante la década de los 60", en esa época se desarrollaron los revuelos sociales y culturales que conmocionaron principalmente a jóvenes de todo el mundo. 1968 fue el año de sacudida para Tschumi, los eventos fueron tan poderosos que originaron preguntas que le tomarían 3 o 4 años resolver.

Francia e Italia habían sido devastadas por la ruptura de 1968, literalmente no había producción ni trabajo en la arquitectura. Las escuelas estaban vacías, así que en Europa el lugar donde se estaba gestando la producción arquitectónica era Inglaterra y el centro de esa escena era la AA.

Tschumi tenía una formación muy estricta que había adquirido ETH de Zurich, cuando fue invitado a participar a la AA, el pensamiento y las ideas; con las que ahora enseña, adquirieron forma muchas discusiones de esos años impactaron el trabajo de su actual producción.

Luego de 10 años, abandono la AA de Londres y se fue a Nueva York, por dos razones principalmente: la primera es que la esfera de AA se estaba volviendo muy cerrada, maestros y estudiantes que la conformaban, estaban perdiendo el tiempo entre largas discusiones para arreglar el mundo y todo parecía haberse estancado, La segunda razón y la más importante era que se estaba desarrollando algo interesante en la escena del arte de Nueva York, particularmente en el Royal Collage of Art, en que Tschumi tenia muchos amigos.

Bernard Tschumi viajo a Nueva York y contacto a artistas como Victor Burging (artista conceptual), John Stetzker (artista teórico) Brain Maclaren (artista performance).

En 1976 los artistas del espacio eran una de las pocas alternativas que se desarrollaban en la ciudad, estos creadores eran parte de un fenómeno de intercambio cultural y social. (Robert Longo, David Salle, Cindy Sherman, el Mudd club o Studio 54)

Bernard Tschumi comenzó a interactuar con los artistas del espacio, en ese tiempo su trabajo no tenia **nada de arte, ni nada de arquitectura, sino algo entre las dos expresiones**, el estaba acostumbrado a los experimentos de exhibición, ya que cuando daba clases en Londres, los temas que trabajaba con alumnos eran proyectos que estuvieran basados en filmes o en literatura,

Años mas tarde, cuando dio clases en la escuela de Columbia, el uso de las computadoras tuvo gran revuelo en la enseñanza y en la forma de trabajar de los alumnos.

Tschumi se intereso entonces en concentrar que implicaciones tiene el uso de la computadora y como afectaba el mundo del pensamiento, no solo en el aspecto del dibujo, sino como las computadoras pueden transformar la forma de pensar.

El empleo de las computadoras ha sido también una revolución, como el uso moderno de los metales fue introducido a la arquitectura o el elevador fue inventado. Estos inventos cambian la arquitectura.

"Yo definitivamente digo que la computadora también cambiara a la arquitectura. Ha tenido profundos efectos en términos de la concepción, actualmente hay una visión muy interesante en la arquitectura....Anteriormente los estudiantes tenían que ver que era lo que se estaba haciendo afuera en arquitectura para inspirarse, buscaban proyectos de Stirling Ungers o Izosaki y trataban de desarrollar sus proyectos en relación de lo que estaba construyendo actualmente.

Durante la última década, los estudiantes, especialmente los jóvenes son los que llevan la batuta. Los despachos profesionales están buscando que es lo que pasa en las escuelas para obtener ideas. Ahora es muy claro que la mayoría del trabajo experimental en las escuelas esta teniendo mayor influencia en lo que se va a construir”⁷⁶

Tschumi estaba situado en los años 80' en los “márgenes de la arquitectura” cuestionando ampliamente y por todas partes a la arquitectura.

Hizo con sus primeros escritos, con la intención de renovar el pensamientos de la arquitectura, tras realizar una profunda evaluación de todas las reglas heredadas del siglo IX y gran parte del XX, logro un acercamiento a la arquitectura, enfocado desde otro punto de vista, poniendo mas atención a las periferias y los límites de la arquitectura, en el tiempo en el que muchos se habían refugiado en referencias históricas de la memoria, constantes de la arquitectura o tipologías.

Ocasionalmente los arquitectos se acercan a explorar diversas disciplinas artísticas como la literatura, la filosofía o el cine. La arquitectura nunca ha sido una disciplina autónoma y aislada porque ha participado en el movimiento de la confrontación de ideas.



Fotografías Bernard Tschumi fuente (105)

11.5 SU PENSAMIENTO

Bernard Tschumi realizo un primer ejercicio plástico en Paris en 1970 al lado de un amigo, esta experimento fue llamado “Do it yourself city”, el proyecto inicialmente seria una critica irónica del problema de los suburbios de Paris y pero durante la creación fue tomando forma de collage y diagramas; una característica de fotomontaje.

⁷⁶ Traducción a una entrevista realizada por Yoshio Futagawa a Bernad Tschumi en Abril de 1997 publicada en GA Document Extra: Bernard Tschumi, Edita Tokio Japón 1997 Pág. 42.

En "Do it yourself city", se realizó una yuxtaposición de un órgano de barrica, un aparato de televisión y dos figuras humanas, sugiriendo que estos diferentes elementos comunes de cada día tienen exactamente el mismo valor. No hay jerarquía, no existe deseo de dar precedencia de uno sobre otro, ninguna relación de causa efecto entre ellos. Son simple y absolutamente intercambiables.

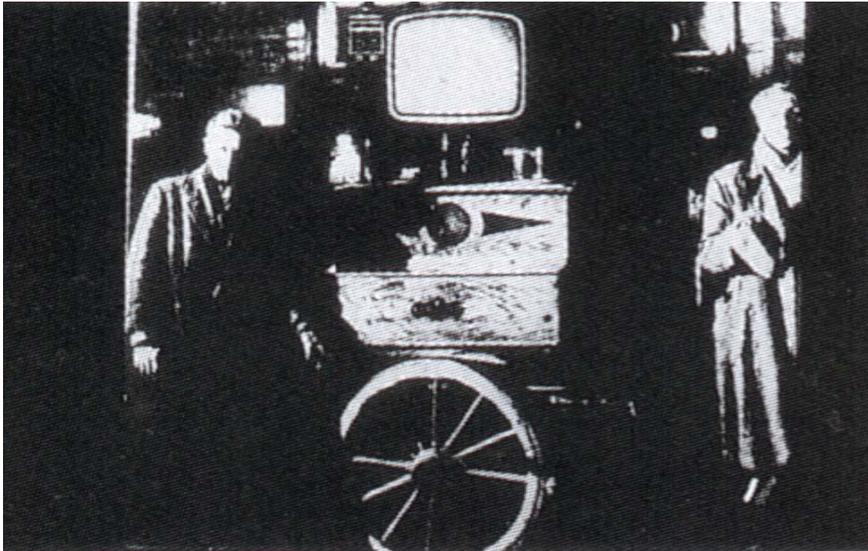


Foto montaje "Do it yourself city" 1969-79 fuente (106)

En este contexto, Tschumi realizó otro análisis tomando una imagen del film "strike" de Sergei Eisenstein, donde diferentes imágenes son sobrepuestas entre sí para dar origen a otra nueva y una vez más encuentra, que no existe jerarquía entre ellas, no hay relación de motivación entre los diferentes elementos dentro del armazón.

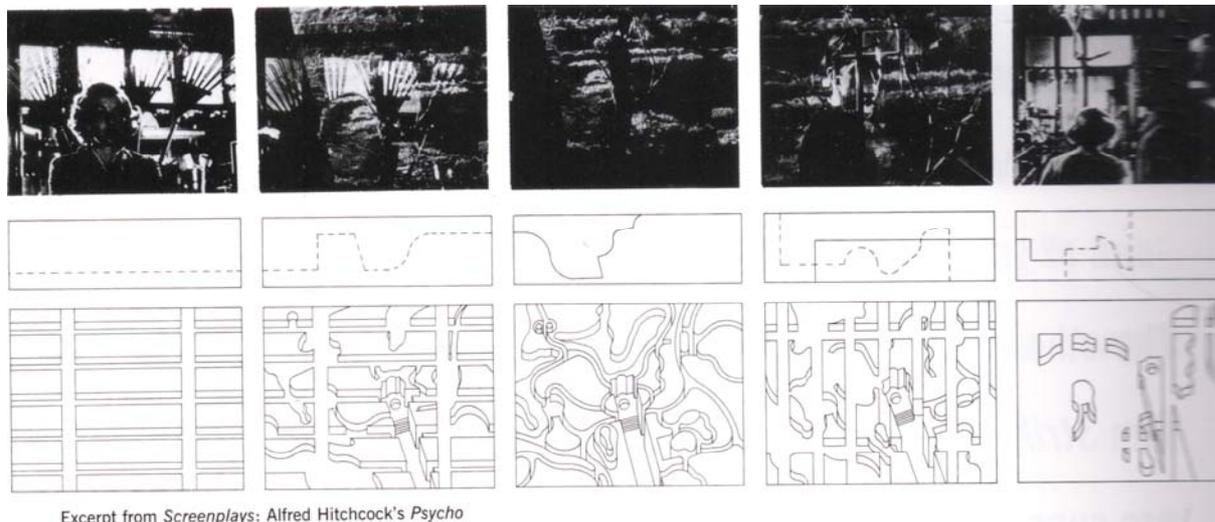
Estaba fascinado por ciertas formas de montaje encontradas en el cine.

En ejercicios llamados Screenplays, Tschumi tomaba extractos de filmes, imagen por imagen y trataba de encontrar una relación arquitectónica entre ellos, substituyendo el principio de montaje por el principio general de composición usado generalmente por los arquitectos.



Fotografía de la película "Strike" de Sergei Eisenstein fuente (107)

El primero de estos Screenplays comienza por una secuencia de Psicosis dibujada por Alfred Hitchcock. Una técnica fílmica convencional donde los bloques geométricos de Manhattan comienzan a impenetrarse y superponerse antes de transformarse en algo totalmente diferente.



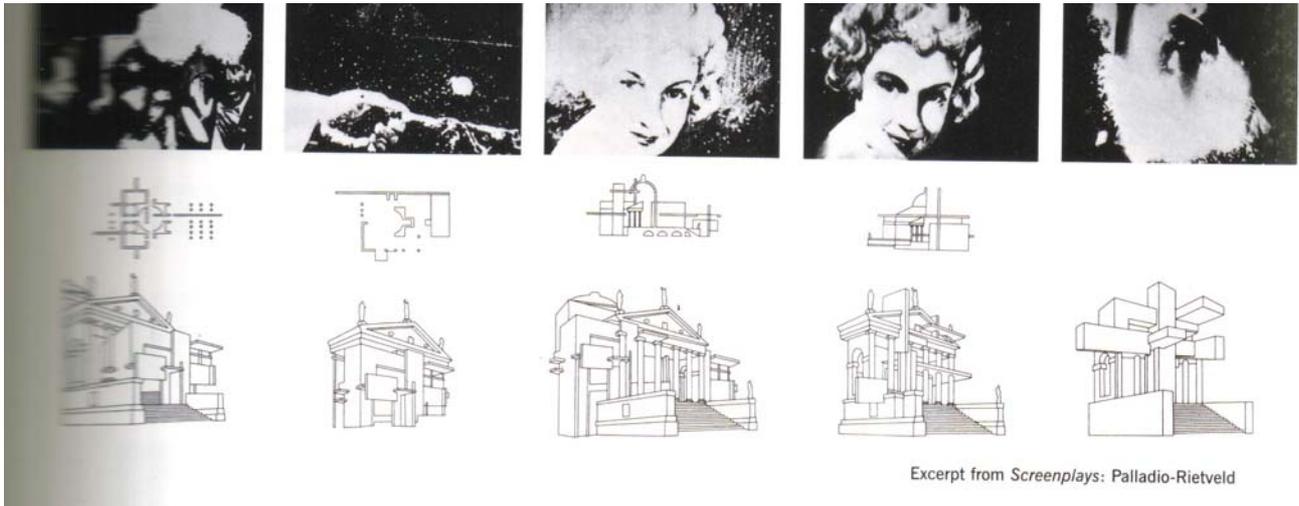
Excerpt from Screenplays: Alfred Hitchcock's *Psycho*

Fragmento del "screenplays" Psicosis, de Alfred Hitchcock fuente (108)

Este mismo principio es encontrado en otra imagen tomada de la Villa Rotonda de Palladio colocada sobre la famosa casa Rietveld, se realiza el ejercicio en un acto de superposición/transformación de ambos edificios, no existiendo una aparente relación entre las imágenes de arriba y las de abajo.

En la secuencia de Psicosis hay una relación de causa y efecto entre el sistema del cine y el sistema de la arquitectura.

En el ejemplo del "Palladio Rietveld", esta relación no necesariamente existe, el volumen que se obtiene es el de una imagen compuesta, se tienen dos sistemas que funcionan independientemente uno del otro.



Fragmento del "screenplays" Palladio-Rietveld fuente (109)

11.6 SUS ESCRITOS TEORICOS

Antes de desarrollar un proyecto o a raíz de este, Tschumi desarrolla un pensamiento teórico y expresa a través de varios escritos teóricos, entre los que se encuentran;

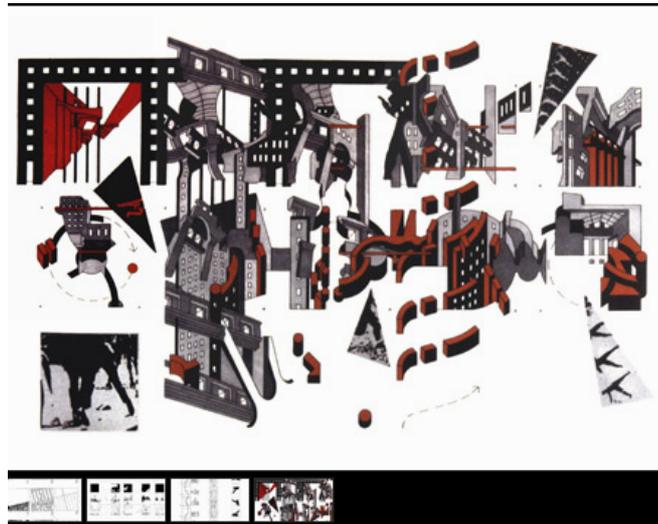
11.6.1 "THE MANHATTAN TRANSCRIPTS: THEORICAL PROJETS", NUEVA YORK-LONDRES 1981.

La arquitectura no solo es espacio y forma, es también evento y lo que pasa en el espacio.

Los escritos de Manhattan difieren de la mayoría de los dibujos de arquitectura debido a que no son proyectos reales, sino mera fantasía. Desarrollados en la década de los 70's, el propósito era transcribir con la arquitectura, la realidad. Para esto, desarrollaron una estructura particular, envuelta en fotografías que estaban dirigidas o enfocadas a eventos (algunos les llaman "funciones" otros "programas"). Al mismo tiempo, planos, secciones y diagramas marcaban espacios e indicaban los movimientos de los diferentes protagonistas introduciendo dentro de la arquitectura un "stage set".

El propósito explícito era transcribir cosas normales desde una representación convencional arquitectónica referida a la compleja relación entre espacios y su uso, entre "escenario" y "guión", entre "tipo" y "programa", entre "eventos" y "uso".

El propósito implícito está incluido en la ciudad del siglo 20. El tema dominante de los escritos, es un escenario que va desde el uso, la forma, los valores sociales, la no coincidencia entre significado y ser, movimiento y espacio, el hombre y el objeto, eran la condición de inicio del trabajo. Aún la confrontación inevitable de estos términos produce efectos y consecuencias de alejamientos. Los escritos trataban de ofrecer una diferente lectura de la arquitectura, en la cual espacio, evento, movimiento fueran independientes.



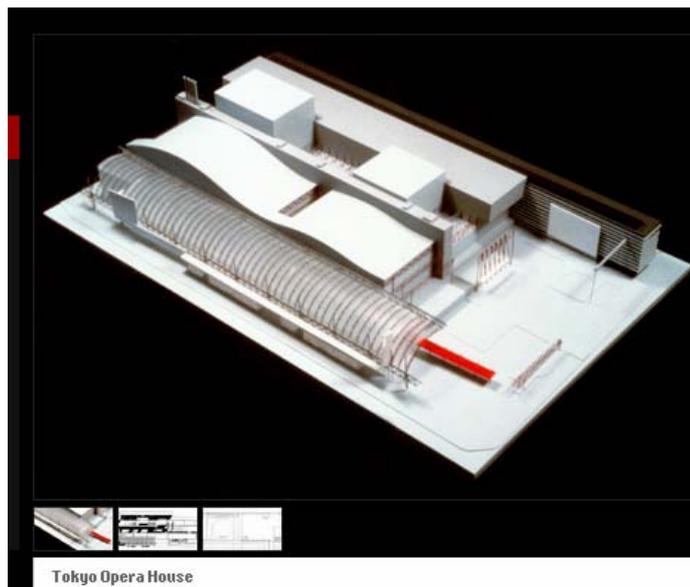
Manhattan Transcripts

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.2 "TOKYO OPERA HOUSE" TOKYO, JAPON

En este proyecto se abandonan las tradicionales reglas de armonía, reemplazándolo con un modo de organización basado en la negación de "La forma sigue a la función", "La forma sigue a la forma" o "La forma sigue a la ficción". Se hace un rompimiento y se separan los componentes tradicionales de un teatro y una opera, para desarrollar una nueva "tonalidad" o "sonido".

No más articulaciones a través del auditorio, escenario, la fosa, las grandes escaleras; un nuevo placer de mentiras en la yuxtaposición paralela de significados culturales indefinidos. En el proyecto, los contrastes funcionales no son traducidos en una composición de unidades simbólicas pero son extrapoladas dentro de un record de temas programáticos, cada uno de los cuales contienen las principales actividades y relata los espacios.



Tokyo Opera House

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.3 “HAGUE VILLA” THE HAGE, HOLANDA

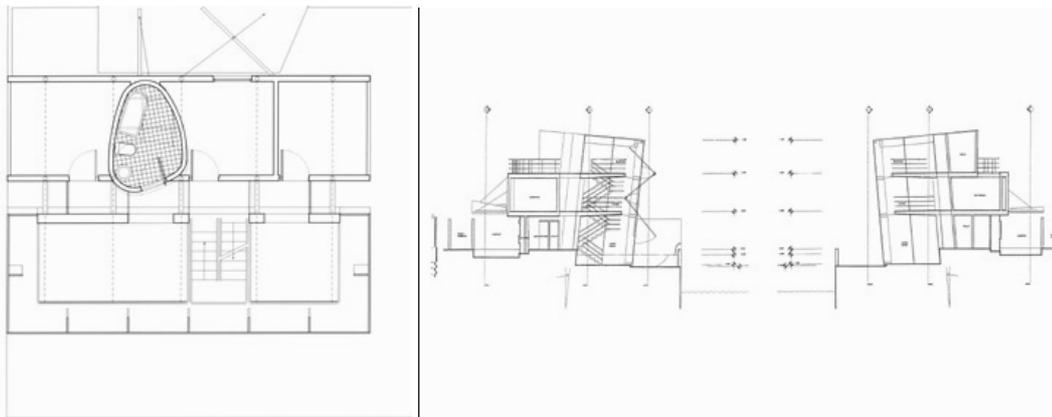
¿Podrá ser una casa también un lugar de evento aun con el cambio de de materia de sus contenidos electrónicos?

La invitación para diseñar una pequeña casa en Hague, se convirtió en una oportunidad para encontrar nuevas preguntas acerca de la casa y asumir relatos acerca de un dominio privado impenetrable. Escogimos explorar algunas condiciones de espacios habitables de siglo XXI.

La envoltura de cristal (de 12 x 7 metros) de vivienda y espacio de trabajo es transparente y translúcida. Permite ver el resto de la casa revelando un “In between”, una conexión.

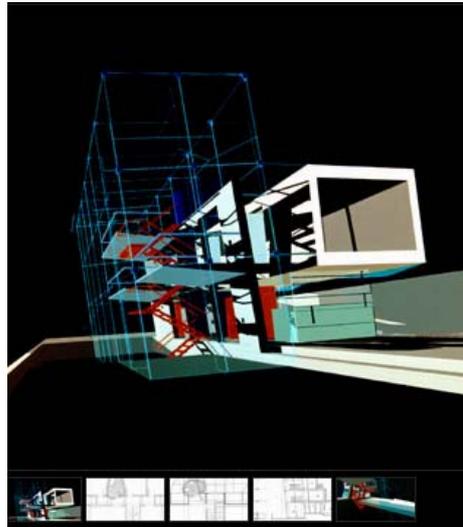
La parte volumétrica de concreto contiene las recámaras que están suspendidas sobre la demás porción habitable (cocina y comedor). El baño choca los otros elementos en el lugar.

Concebidos como una serie de espacios secuenciales, “el entre” o “In Between”, dentro de un canal o un camino de mucho tráfico o entre la casa o el parque, la casa extiende estos eventos urbanos mientras provee una pausa momentánea dentro de la transmisión de información digital.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Las fronteras de la sala y el espacio de trabajo hacen un camuflaje ornamental que se expande a través de las propias líneas justo donde son determinadas por la decisiones electrónicas del diario uso (teléfono, tv., fax) y lo que ellos contienen.



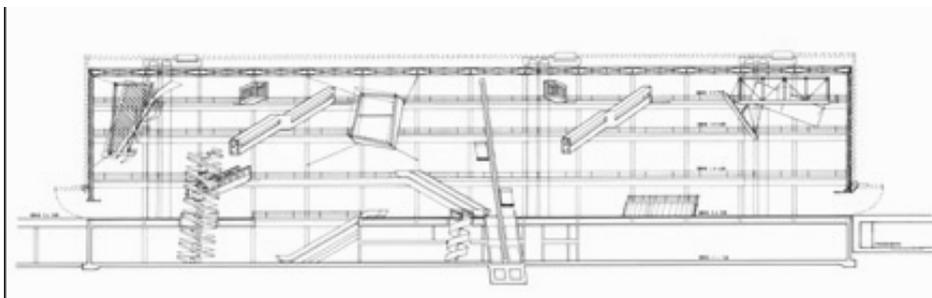
Hague Villa

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

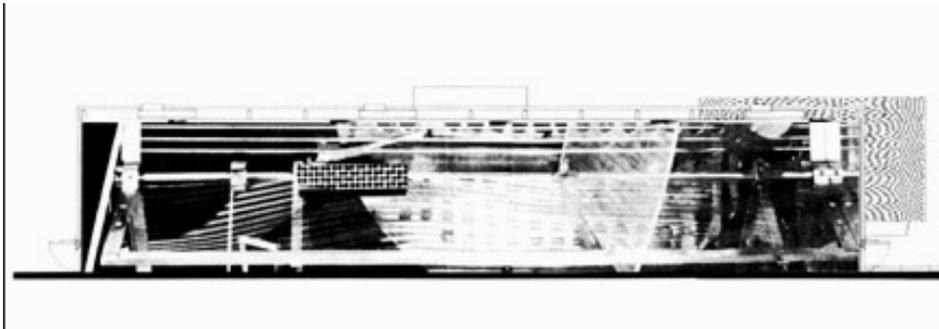
11.6.4 “ZKM”CENTRO DE ARTE Y MEDIA, KARLSRUHE, ALEMANIA

El propósito del ZKM esta formado de cuatro componentes:

1. La línea urbana de intercambio: nosotros sugerimos una línea pública de pasaje, de intercambio intenso y de comunicación como una alternativa para la concéntrica y barroca ciudad de Karlsruhe. Esta línea provee un nuevo sistema urbano en la edad histórica de la ciudad, trayendo el viejo limite dentro de una nueva línea de intercambio.
2. En el centro del edificio, propusimos un espacio público lineal de máxima visibilidad y excitación. Esta zona lineal con sus balcones dan acceso a todas las partes del ZKM, Un gran piso provee los mejores espacios para performance, exhibición, grandes pantallas de video, pasarelas y escaleras, un elevador de cristal y dos cuartos flotando a la mitad del aire, activando un extenso y colorido vestíbulo para el publico en general. Esta zona lineal ofrece un recurso de mediatización y especialización al público.

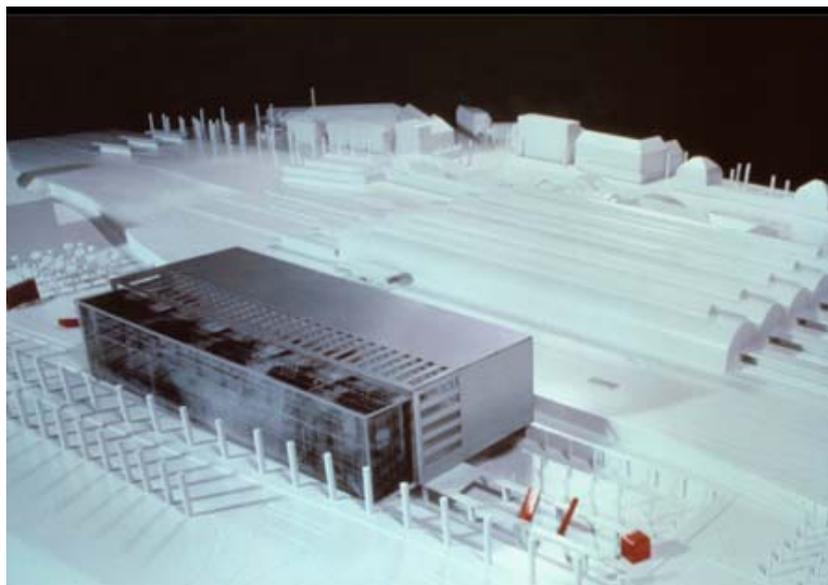


Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

3. Los dos compartimentos, uno de cada lado del núcleo lineal son simples compartimentos para todas las funciones especializadas- El compartimiento del lado norte contiene la mayoría de los grandes espacios, como el teatro multimedia y el museo de arte contemporáneo con su gran estudio elíptico. El compartimiento de lado sur contiene la mayoría de los espacios pequeños como los laboratorios, las oficinas y los estudios de arte. De ambos lados, la mayoría de los espacios están localizados en los pisos superiores. Los sistemas funcionales y constructivos de los dos compartimentos son intencionalmente simples: células repetitivas sobre una estructura de concreto regular. La simplicidad y sobriedad del edificio sugiere que en el ZKM, se enfatice el desarrollo de los nuevos medios, de la construcción de tecnología, en vez de la tecnología de construcción.
4. La cubierta: La rígida estructura funcional esta envuelta en el lado sur por un motivo, cambiar la fotografía, la electrónica y lo digital en animación doble. La cubierta de cristal reacciona a la luz exterior y a la variación de sonido, la cubierta emerge de una protección de acero inoxidable perforado (del lado norte), con un forma de cobre elíptica (conteniendo el estudio multi funcional). La fachada digital de la cubierta nos recuerda que hace algún, tiempo la arquitectura genero la apariencia de imágenes estables, hoy en día nos revela una ciencia de lo inestable.

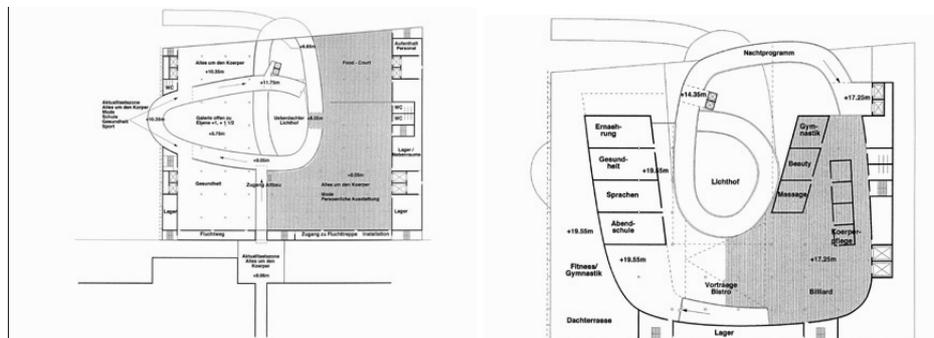


Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.5 “K-POLIS” TIENDA DEPARTAMENTAL, ZURICH, SUIZA

Las Tiendas departamentales y los museos tienen una cosa en común: la necesidad de seducción a través del lenguaje de exhibición. Cada producto exhibido se convierte en un objeto de deseo y a través de los recorridos a pie, es el medio preferido para comprender a esos objetos como objetos de deseo. Una suave danza entre dos cuerpos- el cuerpo dinámico del visitante/consumidor y el cuerpo estático del objeto de consumismo.

En el concurso del proyecto para una nueva tienda departamental en las afueras de Zurich, Suiza, tratamos de expresar esta danza. Una rampa asciende de una manera aleatoria que intersecta todas las partes del edificio. Como un largo vector de movimiento, la rampa activa al edificio, definiendo intensidades y áreas de uso. Es la calle principal de la polis, abierta a altas horas de la noche y es también la ruta de lo nuevo.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Todos los nuevos productos son mostrados a lo largo de la rampa.

La rampa desciende lentamente partiendo el cristal en porciones que pueden separar la sección de la noche de la sección del día. La mayor parte de las actividades nocturnas son localizadas a lo largo de la rampa y en la parte superior del edificio. La rampa es visible desde adentro (como la gran corte interior) y desde afuera (como las perforaciones a través de la cubierta de cristal y a través de la pantalla de anuncio del edificio).

La rampa ocasionalmente intersecta la cubierta del edificio y aparece como un volumen del exterior. La cubierta esta hecha de signos electrónicos.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

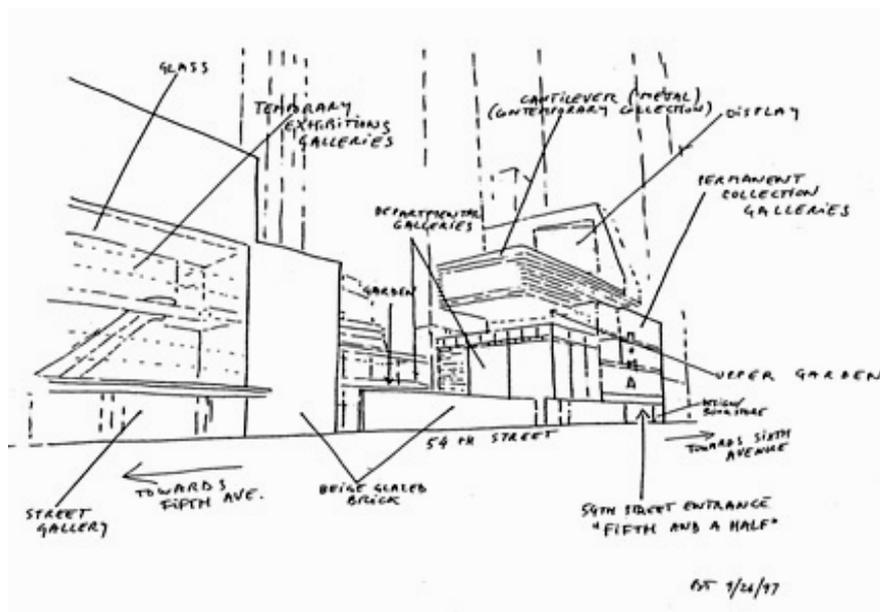
11.6.6 "MOMA EXPANSION" MUSEO DE ARTE MODERNO, NUEVA YORK, E.U.A.

El museo de sitio de arte moderno reproduce las características y la situación del mundo actual, sobre la cual otras metrópolis han sido construidos llenos de arquitectura con gran valor o edificios de tal importancia que no pueden ser demolidos. El museo de sitio contiene edificios de 1939 y que mantiene las ideas originales con las cuales fueron construida (sentimentalmente muy valiosas por ser demolidas), la torre del museo (económicamente muy valiosa para intervenirla) y dos aportaciones de Jhonson de 1954 y 1964, las cuales tiene un gran significado histórico. Un jardín interior complica la situación. Más sin embargo la mayoría de la pasividad de las nuevas construcciones están en gran parte predeterminadas por las restricciones y regulaciones de las zonas de esta parte de la ciudad de Nueva York.

Esta situación necesita diferentes acercamientos, una estrategia que ayude tanto para los contrastes existentes como para los nuevos que el museo necesita. Esto significa que en ningún momento puede la expansión ser concebida con su propia autosuficiencia totalmente, pero cada parte podrá ser completamente funcional en conjunción con otra, ya sea antigua o nueva y será insignificante su balance solo.

La existencia de condiciones y reglas del sitio contra, lo exterior: platónicos o volúmenes ideales (cubos, prismas, cilindros etc) y a favor de comenzar desde adentro creando un serie de espacios interiores que sería casi como lo de afuera, pero adentro. En esta ciudad interior, las elevaciones revelarían lo lógico de los diseños interiores, en vez de las reglas estéticas de composición.

Una dimensión crucial es el concepto de esculpir espacios dentro de un sólido. Los sólidos serían hechos de edificios existentes y recubiertos de regulaciones definidas por las regulaciones de la zona. Esculpir espacios trazaría una ruta urbana con calles, plazas y parques relacionaos con espacios de exhibición y funciones, describiendo una o múltiples rutas a través del museo. Los edificios serán como una ciudad esculpida de masas o materia sólida, con suaves detalles de distribución de luz filtrándose al interior.

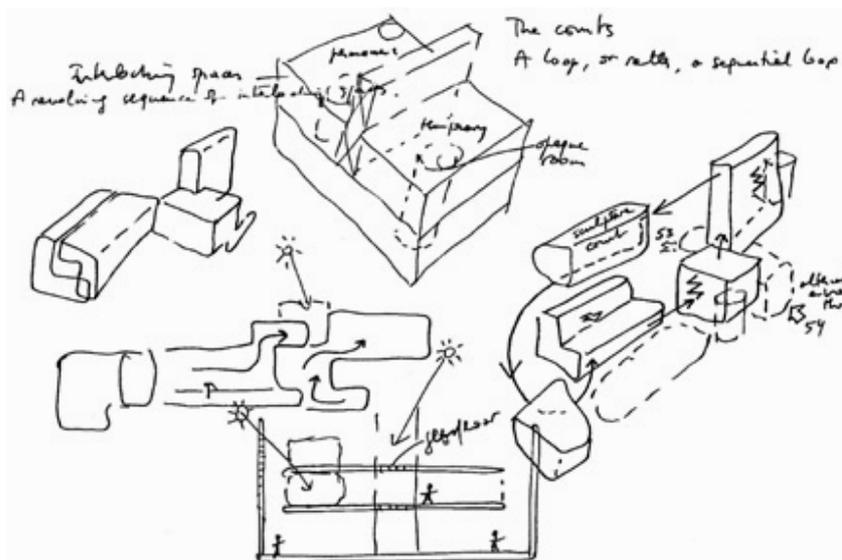


Texto e imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Esta estrategia de esculpir espacios interiores dentro de masas existentes y de cubiertas zonificadas le pone presión a la cubierta exterior de nuevos museos y su apariencia, Entonces las fachadas deben expresar la trayectoria lógica del museo mientras simultáneamente se presentan aquellos aspectos de la vieja estructura que son los fundadores del nuevo complejo definido. Las elevaciones, por lo tanto, proveen de una completa lectura del museo tan bien como una específica lectura de su historia arquitectónica, provyendo de una imagen distintiva del impacto de un nuevo museo en la imagen o fábrica urbana sobre su práctica artística.

La organización espacial del nuevo museo refleja nuestra vista de que las consideraciones arquitectónicas no son independientes a las circunstancias urbanas y que una lógica interna de un edificio, debe responder a sus condiciones externas. En orden de reflejar su propia "historicidad" la única textura del tiempo y cultura que distingue su periodo y necesidades de otros, el nuevo museo MOMA tiene que introducir una nueva forma de museo por reversión condicional a priori. Nosotros por lo tanto propusimos tres inversiones que juntas, constituyen un concepto operativo en vez de un arreglo de formas arbitrarias.

- ⊙ Primera "reversión" El museo no es concebido como un objeto escultural, sino como una ciudad o ruta interior. La forma exterior debe derivar de sus dimensiones interiores expresivas. Más aún, la ruta no es una secuencia lineal con inicios compuestos, mitades o fines, sino una secuencia múltiple que puede ser acechada o departida desde muchos puntos.

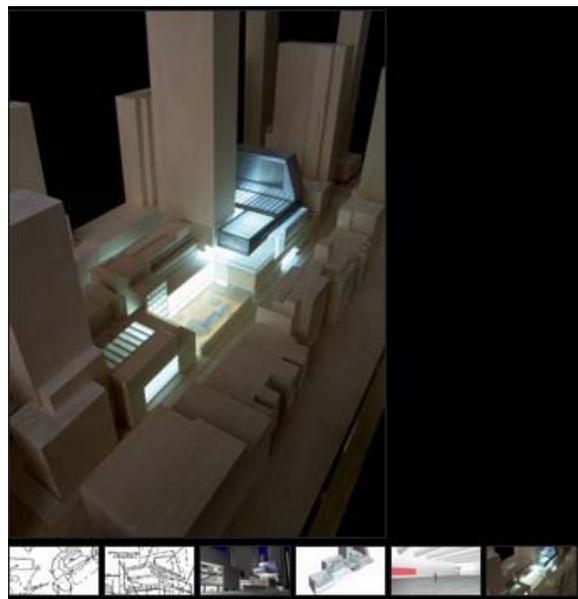


Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

- ⊙ Segunda "reversión" El nuevo museo de arte moderno, no es una unidad totalitaria una sino una heterotopia, combina tres tipos distintos en si mismo: un tipo ya creado, los 25 pies cuadrados de una retícula de columnas y una doble bahía del Museo de Arte Moderno, para sus departamentos un tipo "prestado", un tipo de fábrica sin columnas para exhibiciones temporales, un nuevo tipo, nuestra propuesta para espacios combinados, espacios variables e ínter espacios, para la colección permanente.

- Tercera "reversión": la tercera reversión es más estrategia que construcción. Se trata de ver la arquitectura mas como una estrategia, que como una forma. Los contrastes del sitio, programa y regulaciones de la zona son tan importantes como un simple modelo externo que además se convertiría, en una propuesta perdida. Una estrategia diferente es necesaria semejante al judo, en la cual, la fuerza del oponente es usada en ventaja de uno. Las condiciones del sitio, la historia y la heterogeneidad artística del museo y las demandas de un nuevo arte son fuerzas productivas, se requiere una reversión en las convenciones de la arquitectura.

Juntas, estas tres reversiones, introducen un nuevo modelo, un acercamiento a un museo urbano del siglo veintiuno.



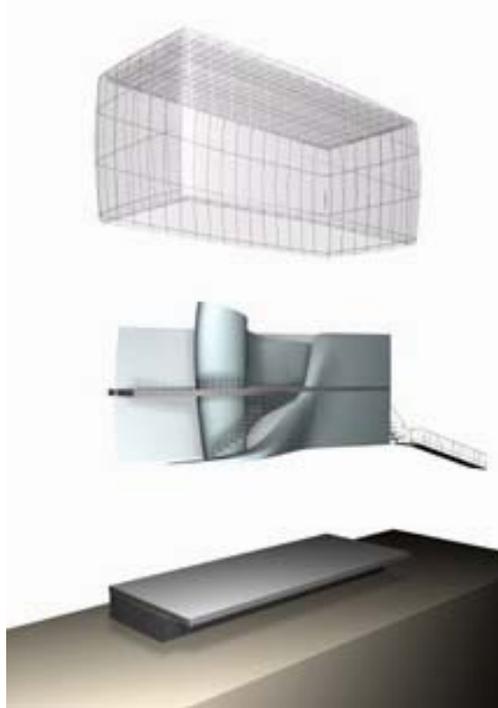
MoMA Expansion, NY

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.7 "URBAN GLASS" CASA PARA TIME MAGAZIN NUEVA YORK, E.U.A.

La casa responde a un deseo contemporáneo de espacio infinito dentro de una metrópolis densa. Es una reacción en contra del sueño recurrente de un Suburbio; en vez de abandonar la ciudad y recrear una experiencia artificial urbana fuera de ella, la casa se dirige a la ciudad existiendo ambos dentro y sobre de ella.

En el bajo Manhattan, como en cualquier lugar, podemos ver penthouses a lo alto y en lo bajo, casas de maquinas y edificios de manufactura que han sido convertidos a uso residencial. Han sido levantadas algunas objeciones ocasionales, nosotros sentimos que son adiciones apropiadas al perfil urbano y a la vida urbana.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Con mínimos ajustes a los techos, los "penthouses" pueden ser localizados tanto a lo alto como en lo bajo de un edificio, en lugares aislados o sobre grandes bloques.

Ellos deberían actuar como si iluminaran almenaras y celebraran la vida al elevar su estatus de monumentos efímeros.

La publicidad privada sería como un contrapunto al Internet, el cual privatiza la vida pública. Las casas ofrecerían magníficos puntos de observación al espectáculo de la vida abajo. Los habitantes de la casa podrían ser cualquier persona, solteros, parejas, tríos de cualquier edad o género, o pequeños núcleos de familias. La casa podría ser de uso eventual o de fin de semana.

La arquitectura de esta "Casa de cristal en el cielo" juega un papel opuesto entre su imagen industrial y el forro rectangular con sus curvas lustrosas de los volúmenes interiores. Los estrictos detalles de cristal y acero de su exterior contrastan con el suave terciopelo y las cortinas de seda, cubiertas de mármol pulido, curvo translúcidas de cristal y alfombras exóticas de lana de los interiores.

Los servicios y la circulación están contenidos en una pared a manera de sándwich ondulante, que también ayuda a definir los espacios habitables. La pared se expande y se envuelve a sí misma, delimitando espacios de privacidad y de apertura, esto permite que cuartos y corredores fluyan continuamente uno dentro de otro. Provee "la sustancia" de la casa, ajustándose a los deseos específicos del usuario. Las separaciones pueden ser hechas por partes cortadas o por las cortinas que están fuera del servicio de la pared, además de que permite mayor privacidad.

Los baños son contenidos en una larga "líquida" o "húmeda" pared que se extiende a través de la casa. Esta pared húmeda hecha de compuestos de cristal y resina de barcos, cambia entre la transparencia, translucidez y opacidad. Del otro lado, hay una "pared digital" que hace del estilo de vida de los ocupantes algo público, esta curva digital actúa como la pantalla de protección que podría crecer un gran medida, los momentos mas íntimos de sus ocupantes de su vida diaria. Ellos deberían preferir más un anonimato restringido, otros mensajes podrán ser protegidos del slogan de advertencia a exhibiciones de sus propias colecciones de video de arte. La pared digital aparece como una instalación multimedia, de imágenes electrónicas.

Las condiciones técnicas de la casa son pequeñas. En el supuesto caso de que el techo no soportara la carga adicional, la estructura alcanzaría a soportar la carga usando las paredes o columnas del edificio existente. El piso intermedio de la casa esta en cantiliver de la doble pared ondulante. Los servicios de agua, electricidad demás simplemente se agregan a las facilidades existentes. El acceso al elevador esta generalmente disponible en los pisos superiores y ocasionalmente de los techos de los edificios urbanos.



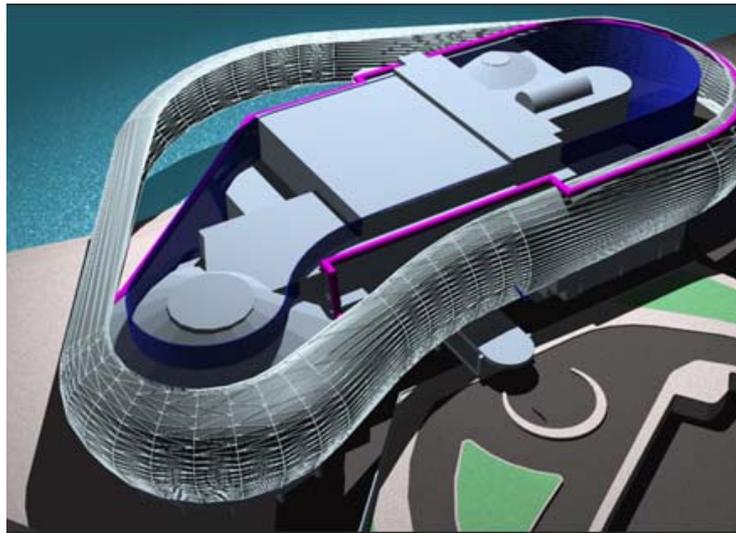
Urban Glass House, NY

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.8 "GARNEGIE SCIENCE CENTER" CENTRO CIENTIFICO GARNEGIE, PITTSBURG, PENNSYLVANIA

En nuestra sociedad contemporánea frecuentemente se dice que los conocimientos científicos se duplican cada seis meses, pero que este conocimiento es en gran medida aditivo y acumulativo, en raras ocasiones se reemplaza o cancela sus conceptos básicos. De la misma forma, el nuevo centro científico, no debería cancelar al antiguo, sino acompañarlo, engrandecerlo, extenderlo y metamorfosear sus contornos. Propusimos que los pisos existentes fueran respetados mientras la vieja fachada era parcialmente removida para permitir la extensión de las galerías de exhibición.

El resultado era una nueva piel que cubría simultáneamente, al momento que proveían protección a la temperatura y soportaba la nueva generación de información electrónica. Una consideración importante en la planeación del Centro Científico era la emisión del cambio de flexibilidad, que podría permitir acomodarse para futuras necesidades. Por lo tanto propusimos un concepto de identidad que podría resultar igualmente fuerte de tamaño o escala que 130,000 o 190, 000 pies cuadrados de espacio que iba ser agregados.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

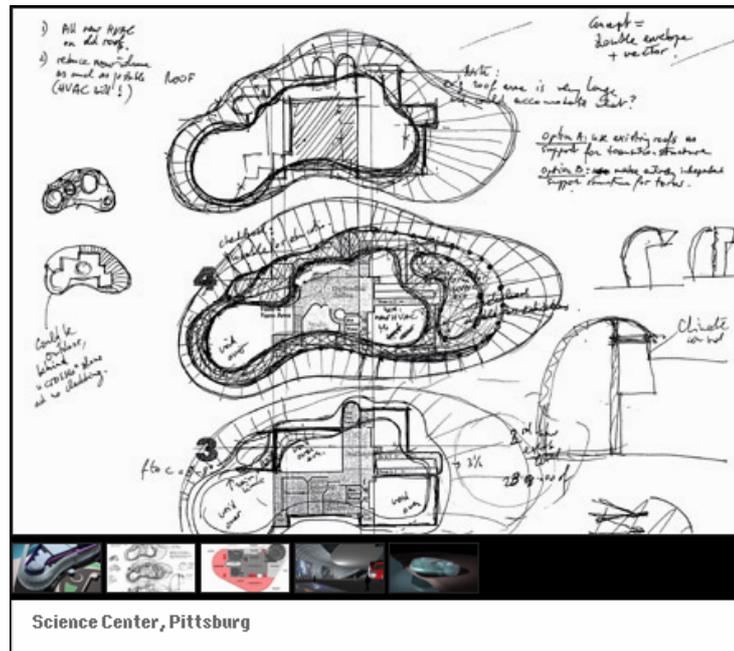
El principio era sobretodo recubrir los pisos existentes mientras la definición de nuevos espacios era la base de nuestro proyecto.

La cubierta de metal podría ser un costo conciente que se ajustara herméticamente o quedara suelto, al proveer la longitud en pies adicional. Demostramos que este esquema alterno era posible sin cambiar el concepto general del proyecto, permitiendo al edificio extenderse a lado oeste o al norte en vez de proponer el crecimiento del lado sur.

Además, para el arreglo de los nuevos pisos lo que hicimos nosotros fue permitir la exhibición de los dos piso principales que podrían, cada uno acumular 35,000 pies cuadrados de superficie horizontal, por lo tanto permitir una subdivisión flexible a acuerdo a las necesidades.

Quisimos que el Centro Científico Carnegie fuera un centro en el cual el movimiento a través del edificio definiera sensaciones espaciales. Para hacer esto mantuvimos las rampas existentes, pero le agregamos elevadores y escaleras circulares en el empalme entre el piso existente y el nuevo, dando así una vista excitante entre el espacio y el ámbito científico de conocimiento que contiene.

Propusimos girar las rampas dentro de una novela virtual, una galería de hologramas, donde caminar a través de las rampas permita una experiencia temática de espacios virtuales. También agregamos un par de elevadores escénicos de cristal localizados en el gran vestíbulo de entrada. Un par de elevadores dedicados para el uso del personal local en servicio y de áreas administrativas



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.9 “MUSEUM FOR AFRICAN ART” MUSEO DE ARTE AFRICANO, NUEVA YORK E.U.A.

El Museo de Arte Africano combina la madera tradicional con la más contemporánea estructura de cristal, provee un emblema de acceso y participación a todos los visitantes. En este nuevo tipo de museo, uno que yuxtapone una mirada a la historia del arte africano con acento a ciertos focos de audiencia y accesibilidad.

El edificio está diseñado como un recurso de estímulo, incluye galerías sensibles y dramáticas caracterizadas por una invisible integración de tecnología avanzada, áreas para educación e investigación, espacios sociales múltiples y ambientes agradables de trabajo para los empleados.

Muy importante es el diseño que sugiere las posibilidades y creatividad de la multiplicidad de culturas africanas mientras se abordan referencias literarias. Vemos como un vehículo de exploración de y para múltiples comunidades.

La circulación a través del museo se vuelve un ritual, una ruta de múltiples secuencias.

Las paredes de cristal elevadas en el perímetro permite las vistas a través del Central Park, de esta manera el Museo de arte africano se convertirá en el único museo de la quinta avenida que expone el paisaje del parque a través de las mejores vistas de un movimiento con el recorrido en escaleras, elevadores y rampas, que están localizadas en la periferia del edificio.

Al ubicar todos los elementos complejos de circulaciones y servicio en la periferia de las plantas, permite la máxima flexibilidad al interior del espacio del edificio. El sistema estructural también permite tres pisos completamente sin columnas, grandes lobbies, galerías y espacios de evento.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Una consideración importante en la planeación del museo es la emisión de cambios programáticos y de flexibilidad. Por lo tanto, buscamos un concepto de identidad del museo que recordaría igualmente, diferencias del tamaño de escala como 50,000 o 80,000 metros cuadrados.

El principio de la cubierta de cristal, con la madera penetrando el núcleo de la experiencia del museo, es la base del proyecto. La cubierta de cristal puede ser de 125 pies de alto como para quedarse en la zona de regulación del parque. De cualquier forma, la cubierta de madera pueden ser dos, tres o cuatro largas historias, sin cambiar el concepto general del proyecto.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.10 MC-SAO PAULO”MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO, SAO PAULO, BRAZIL

Los edificios pueden ser introvertidos o extrovertidos.

Al alterar la privacidad en una experiencia estética, la mayoría de los museos tienden a ser antiguos. El nuevo edificio del Museo de Arte Moderno, ofrece la oportunidad de desarrollar un diferente tipo de museo, donde la ciudad es una parte integral de la experiencia del museo, donde la experiencia del arte y la ciudad se entretujan de una forma inesperada.

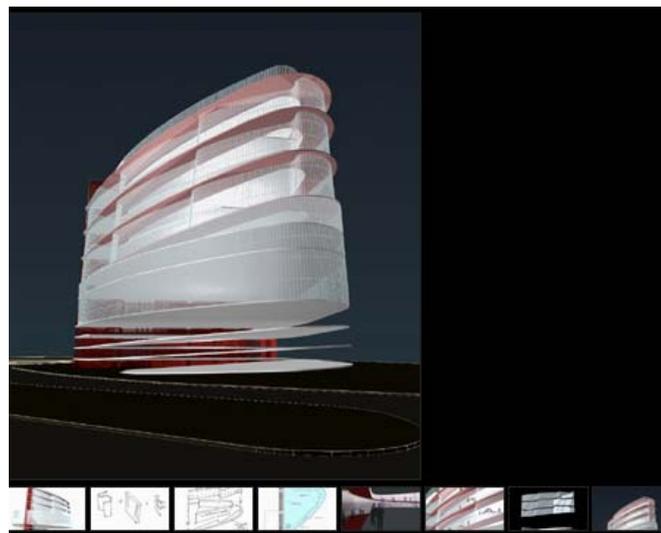
Expresamos esta innovación a través fórmula simple: El museo no debe ser solo un contenedor, debe ofrecer un contexto para el arte de su tiempo, estableciendo relaciones con la historia del arte y con la dinámica de la ciudad circundante.

Tanto la ciudad ofrece información simultánea para el arte del siglo veinte, como lo público, la experiencia de la naturaleza urbana define el museo para el siglo veintiuno.

* Es vertical

* Hace arte y la ciudad interactúa

* El movimiento que hay adentro es visible desde afuera, a través de las rampas de la galería y la cubierta de cristal.



MAC, Sao Paulo

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Un lobby público cubierto en el piso de abajo contendrá los servicios de información, librería y venta de boletos. El lobby principal, estar localizado entonces en la parte superior del edificio, uno caminara hacia abajo y a través de las galerías localizadas en los cuatro primeros niveles, y el restaurante y jardín escultural estarán localizados en el la parte de la cubierta.

Las circulaciones a través de las galerías son logradas con el uso de rampas, de elevadores o de "los atajos", que son las escaleras entre los pisos. Muy importante son las rampas que servirán como un espacio "in-between", físicamente mediando entre las colecciones y la ciudad, y ofreciendo un lugar para la exhibición de las formas de arte moderno con contenido público.

11.6.11 "EMPAC" CENTRO DE ARTES DE MEDIOS ELECTRONICOS RPI, NUEVA YORK

El Centro de Artes de Medios electrónicos es tanto una facilidad multi-dimensional para la ciudad como para los artistas, investigadores y estudiantes. Deber ser fácilmente accesible y debe extender la percepción al campo, a su esquina oeste.

En el se crean magnificas sensaciones que son generadas debido a la topografía, lo que nos permite entender un edificio en medios niveles, logrando asi, experiencias en tres dimensiones que el visitante puede percibir simultáneamente: arriba y abajo, a la derecha y a la izquierda.

El edificio puede ser leído desde afuera como desde adentro. Tiene una cubierta exterior como una interior y esta compuesto de cinco materiales principalmente, los cuales son: vidrio, metal, madera, luz y sonido.

El concepto general del Centro de Artes de Medios electrónicos es de dos cubiertas con circulaciones entre ellas. Esta noción simple permite una flexibilidad en la especialidad dentro de lo más profundo de la cubierta, mientras la cubierta vidriada o la fachada revelan las principales rutas de circulación.

Combinado con los pisos de abajo y las líneas puras del exterior, la doble cubierta simultáneamente provee una clara y poderosa expresión en la forma del cubo de cristal y la actividad dinámica detrás de las paredes de cristal.

Localizada en la periferia del edificio, entre las dos cubiertas conceptuales, el movimiento de los visitantes se convierte en un espectáculo propio. Por las noches, el edificio se convierte en la sombra de un teatro de gente real o en imágenes virtuales, que le dan un emblema llamativo de actividades campestres.

Cada entidad mayor programática (teatro, caja negra, AVC, salón de recital, cuartos de práctica musical) están organizados por su propia claridad de nivel. Seis principales niveles y cuatro alternados en el mezanine.

Los niveles intermedios permiten una lectura simple. Todos los lobbies individuales interactúan con la el espacio de circulación principal (y social) del edificio. Nuestro doble objetivo es la identidad e interacción.



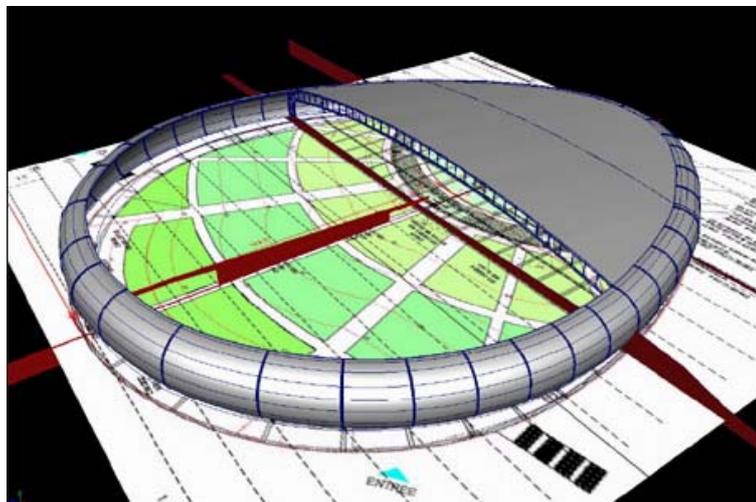
EMPAC, Troy
Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.12 EXPO 2004” PARIS, FRANCIA

El tema para la exposición internacional 2004 (E104) es “la imagen” en todas sus manifestaciones. El concepto espacial para la exposición.

La exposición esta construida en la imagen y lo que incluye de distintas “imágenes-situaciones”: imágenes en movimiento vs. Imágenes superficie, parte de la imagen vs. la imagen total, imágenes que provocan shock vs. imágenes que forman parte de una transición suave.

Estas situaciones son creadas por diferentes “fenómenos de la imagen” llamados: el punto, la línea, la retícula, el cuadro y el píxel.

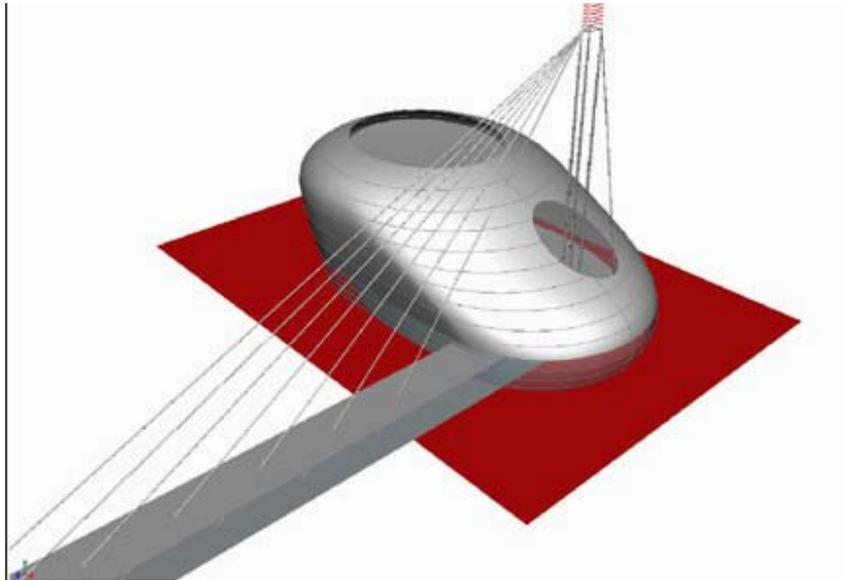


Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

El concepto de diseño de la exposición se refiere a la interacción entre estas diversas “situaciones” y el papel que cada una juega dentro de la propia exposición. La interacción es el resultado de la organización del movimiento (las secuencias de circulación), de la organización de la “materia”, de lo mineral contra lo vegetal, de la estructura global vs. la desviación excepcional) y de la organización de los diferentes edificios de la exposición por si mismos (de los diferentes tipos de pabellones).

Desde estas múltiples situaciones, el objetivo del proyecto para la exposición es crear una fuerte imagen del sentido del lugar, la cual será el plano general de referencia y será leída sobre toda la estructura del evento por si mismo. En este sentido la secuencia de opciones de cada visitante, le dará diversas lecturas del espacio. Cada persona dará su propio color y punto de vista de esta “imagen del lugar”, resultando a través de ello un número infinito de recomposiciones.

Movimientos/Secuencias/Las “Grandes Cortes”



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

La exposición es llevada a través de una secuencia de vueltas, las cuales forman una "Gran Corte". La "Gran Corte", la cual es un espacio urbano inanimado de encuentros, travesías del sitio a lo largo de axis y ligas de tres principales sectores de la exposición (del este al oeste: el sitio adyacente a la exposición existente del parque, el afortunado lado del "Aire des Vents" y la reserva natural adyacente al parque de la Courneuve).

La "Gran Corte" también integra en su estructura un puente sobre la "Ruta Departamental 114" de la autopista. Todas las principales actividades de la exposición se unen a esta gran corte. Existen también pequeños "escapes" de la gran corte que permiten más secretos y senderos secuenciales. El tratamiento del piso a través de la secuencia sugiere la naturaleza de la actividad que tomara lugar ahí o que lo unirá. Hay diferentes tratamientos de piso para multitudes en movimiento, multitudes en línea, grupos, individuos, etc.

Estructuras globales vs. singularidades.

Como en una imagen, el proyecto está estructurado con un código de descripción o leyenda para ayudar al visitante a guardar en sí mismo al ser inundado por una sobrecarga de signos y la niebla de la confusión que ellos causan, y para sobrecargar perdiendo el sentido de la orientación. El proyecto se presenta por sí mismo como una serie de filtros, cada uno tan significativo como el otro. Usando la analogía de "Lo blanco y lo negro" en la imagen y "el color" en la imagen, los elementos de la estructura global del proyecto (el piso, los edificios, los muebles) de lo "negro con una capa blanca", reconocible como su propia entidad.

Sobreponer en lo más alta de esta capa son las "capas de color", las cuales son intervenciones singulares o eventos de la exposición.

**Expo 2004, Paris**

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.13 TRI-TOWERS OF BABEL"MASA CERO DE PREGUNTAS

El 11 de Septiembre del 2000, ocurrió un ataque no solo en las torres gemelas o en América, sino en la ciudad por si misma. Para entender el 11 de septiembre y el resultado de la tragedia se necesita que nos cuestionemos la sola idea del futuro de la ciudad, en vez de la simplicidad de tener que reconstruir las memorias del pasado o reconciliar las demandas de ciertos grupos de interés y partes con financiamientos del sitio.

La nueva arquitectura del "Piso Cero" debería ser específica a la circunstancia y al sitio, esto es: ¿las raíces profundas del evento fueron el 11 de septiembre? O en contraste, ¿debería haber un recurso global y ser un modelo que abarque la ciudad del mañana?.

Este proyecto no se trata de ofrecer imágenes o "diseños". Los arquitectos deben primero determinar el contexto en el que operan. Deben tratar de diseñar las condiciones antes de que condicionen el diseño.

Las Tres Torres de Babel no son un proyecto en el sentido convencional, son, un intento de generar un grupo de preguntas acerca de la ciudad del siglo 21. El edificio es un intento de ser un condensador urbano, combinando la alta densidad y la "combinación" de múltiples programas. Las Tres Torres de Babel no llevan simbolismos excepto por su presencia.



Tri-Towers of Babel

Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

11.6.14 CITIÉ DE LA MEDITARRANÉE, MARSELLA”PROYECTO URBANO, MARSELLA, FRANCIA

En plan urbano para el contorno de la ciudad a través de su historia, la ciudad de Marsella ha jugado un papel importante como un puerto del sur para la entrada de toda Europa. Largos nodos cruciales para la industria y el comercio, Marsella es ahora un nuevo escenario para el desarrollo con la ambición de convertirse en el líder Europeo par el centro de finanzas, tecnología de punta, educación y cultura.

El paseo urbano: “las ramblas”.

Fuimos cuestionados acerca de la viabilidad de un estudio y un plan maestro para la propuesta de “La ciudad del Mediterráneo”, localizada cerca de 1.5 millas de la zona de frontera que forma el puerto industrial, el cual, en los últimos treinta años ha estado desvinculado de la zona urbana a través de una elevada y concurrida autopista, la topografía accidentada y un numero de ahora –naves industrias extintas- Con la mayoría de las actividades industriales portuarias, se transfiere en otra parte, las actividades remanentes marítimas que constituyen principalmente cruceros y viajes en ferry.



Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (104)

Al mover la autopista elevada y redirigir la densa y rápida circulación dentro de un nuevo túnel, así que propusimos unir estas actividades por la parte trasera de la ciudad a través de la creación de tres líneas a las que titulamos "Las Ramblas".

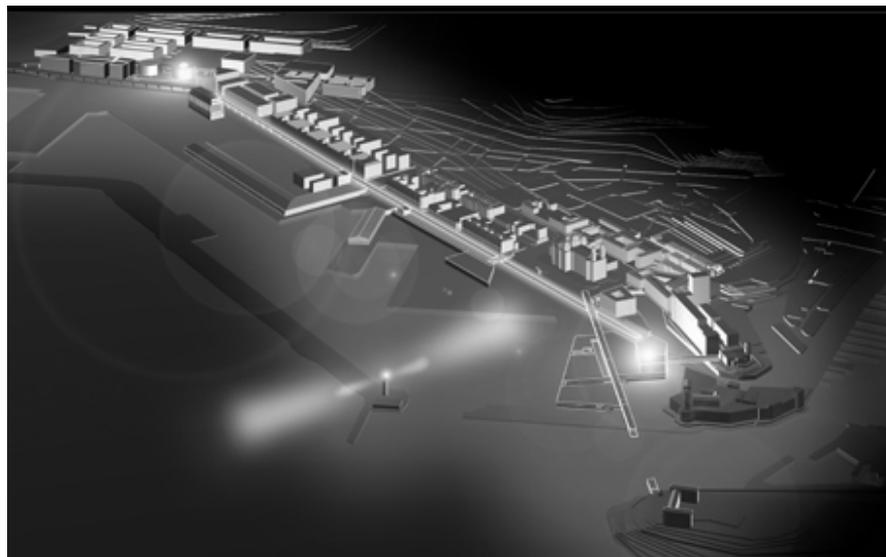
Este nuevo boulevard dedica 108 de los 135 pies a amplias zonas peatonales, un sistema de tranvía eléctrico, un diseño de paisaje que liga a todo lo anterior en una secuencia de pequeñas plazas urbanas.

Anclado por los dos polos primarios, "Las Ramblas" compartirán una mezcla diversa de actividades, edificios con mojones'' y diversos vecindarios a través de todo lo largo. El extremo sur de este nuevo axis esta situado al norte de la entrada del famoso "Vieux port", el cual es hoy en día, un animado enclave urbano, flanqueado por viejos fuertes, tiendas de pesca, cafés, restaurantes, teatros y la plaza de la ciudad.

Además al final del nuevo boulevard localizado en el sitio del embarcadero, propusimos un polo cultural, en el cual existen nuevos museos acuarios, lugares para eventos, tiendas, un hotel y estudios de artistas. Al extremo norte del boulevard creamos un polo de negocios, que comprende grandes centros de convenciones, escuelas de capacitación vocacional, oficinas, una nueva gran plaza y un cubo de transportación, en el que al salir el tranvía eléctrico del boulevard, se vuelve un sistema metro.

Mientras la mayoría de los volúmenes de los nuevos edificios que propusimos a lo largo del boulevard, corresponden a los 78 pies de altura como los edificios existentes, cada polo estará demarcado por un taller mas esbelto de 126 pies de alto o una almena que tendrá una vista elevada de la ciudad y el mar: El "Pórtico" y las explanadas.

Para eliminar el cañón, cuya base existente estaba fisurada y tiene 18 pies de altura. Al extremo sur del boulevard, empleamos una estrategia de multi niveles. En el piso mas bajo, cavamos y localizamos tiendas en el arco.



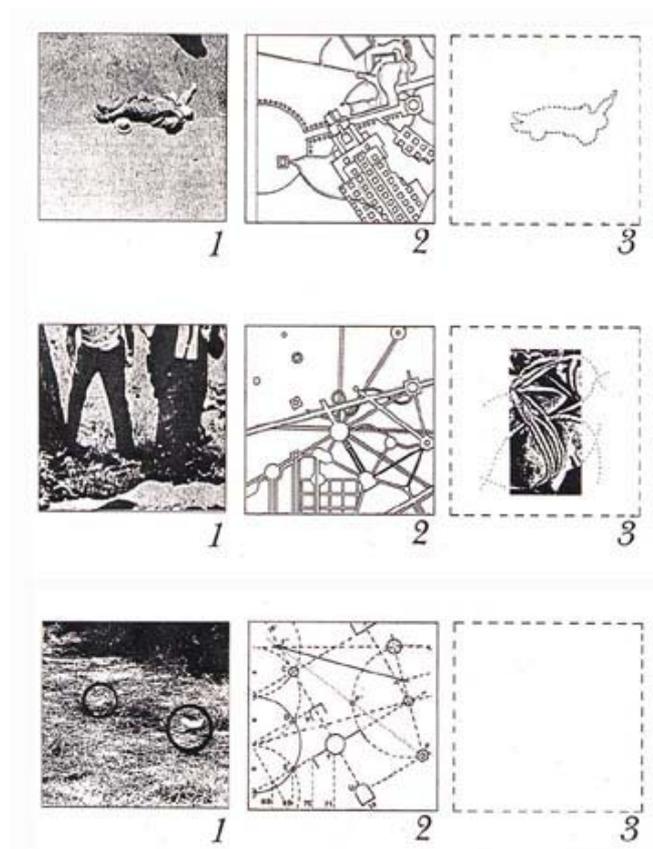
Texto e Imagen tomada de sus escritos teóricos fuente (98))

11.7 "THE MANHATTAN TRANSCRIPTS"

"La arquitectura no es solo espacio y forma, es también evento, acción y lo que pasa en el espacio"

"The Manhattan Transcripts" se desarrollo en los años 70's como una serie de dibujos y una extraña mezcla entre proyectos reales y fantasías. En el, se proponen transcribir a una arquitectura de interpretación, la realidad.

El contenido es manejado en una estructura de fotografías y dibujos que envuelven a un director como el testigo de los eventos (algunos les llaman funciones, otros les llaman programas). Al mismo tiempo se muestran planos, secciones y diagramas que indican los movimientos de los diferentes protagonistas de un evento y se introduce a la arquitectura como un set de escenario.



"The Manhattan Transcripts" fuente (110)

Se muestran explícitamente las cosas que normalmente se reúnen en la arquitectura convencional, es decir; la relación compleja entre espacios y su uso, entre el set y el guión, entre el tipo y el programa, entre los objetos y los eventos.

El tema dominante en "The Manhattan Transcripts" es **la disfunción acerca del uso de la forma y los valores sociales, la no-coincidencia entre significado y ser, entre movimiento y espacio y entre hombre y objeto. Se pretende ofrecer una lectura diferente de la arquitectura en la cual, el espacio y el movimiento sean individuales y se establezca una nueva relación entre los dos, así los componentes convencionales de la arquitectura son rotos y reconstruidos de nuevo.**

"The Block" conforman la relación tripartita a través los espacios de la arquitectura, los vectores de movimiento y el evento o acción.

Bernard Tschumi plantea una hipótesis;

"La arquitectura puede ser definida y por lo tanto disociada a través de tres elementos: el espacio (la fabricación de espacios físicos o materiales), el movimiento (el movimiento de los cuerpos en el espacio) y finalmente, el evento o uso"

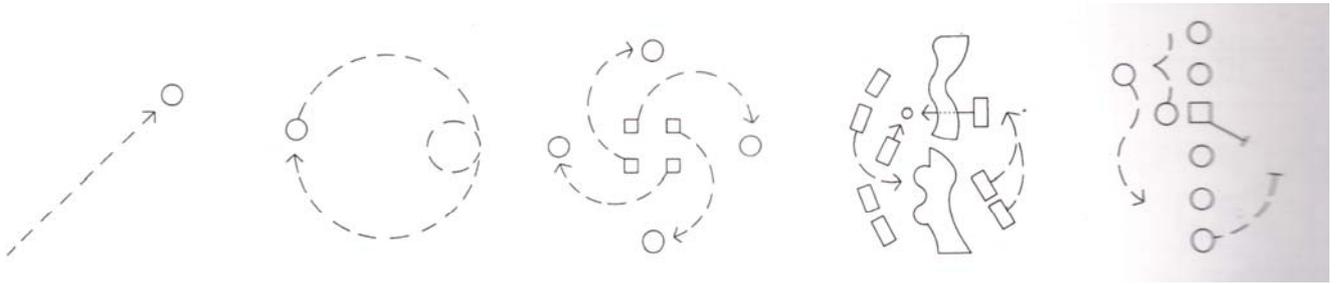
Se plantea entonces tres preguntas:

1. ESPACIO: ¿Que son los espacios arquitectónicos? No son espacios creados de un croquis, por el contrario, esos espacios han sido escenarios (montados). Pero, ¿Que son ellos? Son fragmentos de edificios existentes. ¿Como pueden esos fragmentos ser apropiados? A través de fotografías, desde que la fotografía es un medio de visualizar la arquitectura. Es asombroso como la fotografía esta contaminando a la arquitectura. Podría argumentarse que hoy la historia de la arquitectura no es transmitida por edificios construidos sino por documentos fotográficos. Por 60 o 80 años, las percepciones y sensibilidades de los arquitectos han sido formados sobretodo por fotografías.



Extracto de "The Manhattan Transcripts" titulada "Thre blocck", fuente (111)

2. MOVIMIENTO: La materia del cuerpo en movimiento, el movimiento de la gente en el espacio, en este caso los jugadores de soccer en un campo. La coreografía de sus movimientos es materializada "solidificada". Los Movimientos se convierten en paredes, entonces, inversamente, el espacio es vacío. Esto puede ser comparado a lo que Oskar Schlemmer dijo del Bauhaus "El movimiento del cuerpo recorta un espacio dentro de un sólido".



Extracto de "The Manhattan Transcripts" titulada "Thre blocck", fuente (111)

3. EVENTO: Los fragmentos de la acción, de eventos, de usos como es indicado por ejemplo, por recortes de fotografías, la discusión entre el espacio arquitectónico, movimiento y la acción o evento se convierte en el punto de partida de todo trabajo arquitectónico personal.

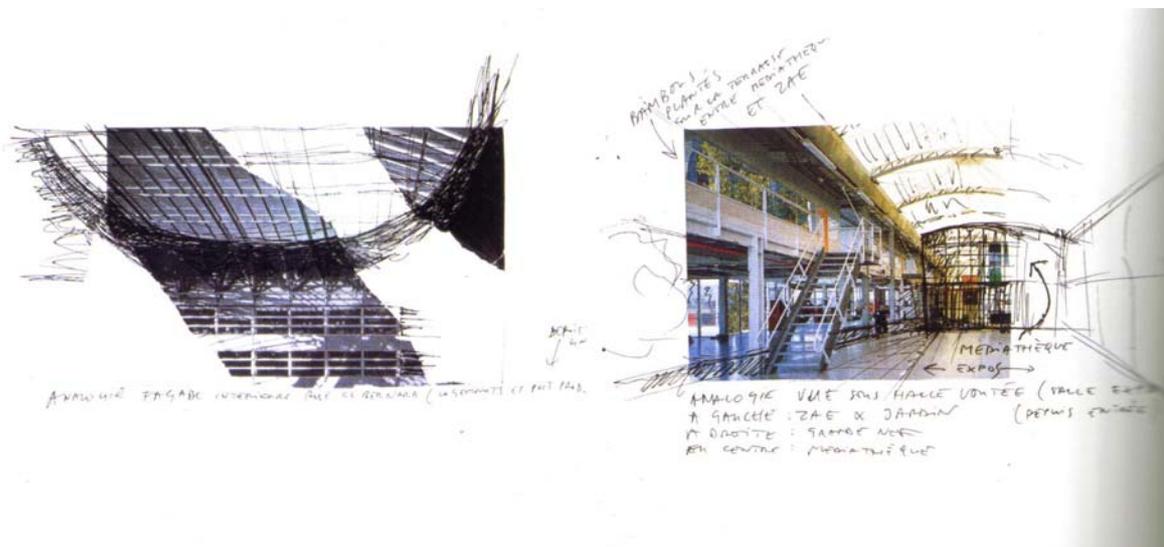


Extracto de "The Manhattan Transcripts" titulada "Thre blocck", fuente (111)

11.8 LE FRESNOY

*"Lograr arquitectura sin la necesidad de acudir al diseño es una ambición recurrente en las mentes de aquellos que van a través del increíble efecto de poner edificios junto, tras este objetivo, esta el deseo de lograr la obvia claridad de lo inevitable, una estructura en la cual el concepto se convierta en arquitectura por si misma.... Aquí la idea o concepto resultara de toda la arquitectura, espacial o los efectos urbanísticos que se podrían soñar, sin confiar en proporciones, estilo o estética. En vez de diseñar seductivas figura o formas, uno debería proponer un axioma o principio del cual todo debe derivar."*⁷⁷

⁷⁷ Traducción del libro Abraham Joseph, (et. al), Tschumi **Le Fresnoy Architecture In Between**, The Monacelli Press, New York 1999 Pág. 10



Bosquejo del proyecto Le Fresnoy, fuente (112)

Un grupo de artistas e investigadores se dio al tarea de localizar un lugar para la creación de una escuela, que pudiera reunir todas las expresiones artísticas contemporáneas del siglo XXI, tras varios meses de búsqueda en diferentes regiones de Francia se llegó a Le Fresnoy.



Fotografía de la centro deportivo, fuente (113)

Le Fresnoy está ubicado en Tourcoing Francia, este lugar había sido un popular complejo de entretenimiento de principios de siglo hasta y que hasta los años 70's, se había desarrollado a través de las décadas, bajo la iniciativa de una adinerada familia que también era dueña de gran parte de las casas del norte de Francia.

Este lugar ofrecía una amplia gama de posibilidades para la diversión, ya que contaba con un cine, un salón de baile, una alberca que más tarde se convirtió en un lugar para montar a caballo, una enorme pista de patinaje, zona de bares y de fumadores. Después de haberse cerrado este lugar, permaneció abandonado por más de quince años.

Cuanto se conoció la complejidad de los espacios que Le Fresnoy albergaría así como el proyecto de enseñanza contemporánea, surgió la incertidumbre de que tantos edificios viejos del original proyecto, tendrían que ser demolidos, sin importar que tuvieran su propio encanto e historia.

"El lugar que había sido elegido en el norte de Francia tenía algunos edificios existentes, pero el concurso permitía la completa demolición de todas las estructuras. Pero encontré que algunos de los espacios, tenían una extraordinaria belleza dentro. Había grandes espacios industriales, algunos techos de concreto y otros de madera. La extraña combinación de elementos realmente creaba efectos espaciales increíbles. Pensé: ¿Porque debería demoler esto?"⁷⁸

⁷⁸ Traducción a una entrevista realizada por Yoshio Futagawa a Bernard Tschumi en Abril de 1997 publicada en GA Document Extra: Bernard Tschumi, Edita Tokio Japón 1997 Pág. 76



Fotografía de la centro deportivo, fuente (113)

El movimiento moderno, con el que Tschumi fue formado, enfatizó la tabula rasa, que aplicada a Fresnoy representaría crear un proyecto completamente nuevo, un lugar lleno de contrastes, debido a la complejidad de los edificios existentes. A esto se opone el sentido de especificidad y características habituales de espacios del pasado.

Una noción que debían ser tratada con cuidado, ya que es el punto de partida del conservatismo y la nostalgia.

Es extraordinario mirar el grado de combinación de diferentes elementos que se logró en Le Fresnoy: una armonía total entre varios salones de performance, uno de los primeros cines en el norte de Francia, salón de baile, ring de boxeo y lucha, una pista de patinaje, todos en mezcla programática que prefigura la contaminación de disciplinas propuestas en el proyecto actual.

11.9. PROPUESTA DIDACTICA

El proyecto de Le Fresnoy implicaba una nueva reforma en el programa de enseñanza, basado en la idea de ir directamente a la acción. Cada estudiante iba a crear un film inmediatamente a su llegada a la escuela, con precisas aclaraciones de medios técnicos y las tendencias.

La propuesta didáctica, se desarrolló de una forma reactiva, con menos uso de teoría de la enseñanza y más a través de la radicalización de artistas e instrucciones individuales, este proyecto comenzó como un contraproyecto, antes de florecer en un gran detonador de la utopía. Los principales puntos de análisis crítico que se trabajaron en Le Fresnoy son:

1. La instrucción tradicional como una disciplina individual artística es enseñada casi sin absolutas referencias teóricas, estéticas e históricas. Como resultado surge una pequeña curiosidad entre una disciplina y la otra.
2. La escuela es un universo cerrado y apartado, como un pequeño puerto que es protegido del azote de las olas. La escala de valores termina siendo diluida y entonces aunque es normal relacionar las cosas durante las fases de aprendizaje, el estudiante aprende a mantener siempre su propia postura.
3. El profesor, quien se supone que es un artista, permanecerá sedentario, llevando su vida en la escuela, dejando de ser un artista creador, y perdiendo poco a poco el contacto con los recientes desarrollos de su disciplina, así es como también se pone en los ojos de los estudiantes. El profesor no es un mentor, es simplemente un proveedor de la "cuerda para jalar"

*"Hay que dejar en las escuelas medios y condiciones para el diseño y no un diseño condicionante. En la escuela no se deben dar estrictas reglas a las que haya que ajustarse, se deben dar condiciones para hacer surgir conflictos, confrontaciones, para intercambio de ideas y relaciones dinámicas y entonces lo que creas son eventos, en otras palabras, cuando la gente comienza a inventar cosas, debes elevarlas a un evento a algo especial."*⁷⁹

La idea fundadora de Le Fresnoy, ahora bautizado como "Estudio Nacional de Artes Contemporáneas" es

1. Todas las disciplinas artísticas y audiovisuales ya sea tradicionales o recién surgidas estarían representadas en Le Fresnoy: arquitectura y artes plásticas, fotografía, cine, video, gráficos por computadora, diseño asistido por computadora, realidad virtual, artes escénicas (teatro, danza, performance), música, sonidos artísticos. Y todas estarían situadas dentro de la perspectiva de interconexiones: transversalidad, interdisciplinaridad, impregnación, contaminación, hibridación, impureza generalizada. Diferentes medios de expresión estarían disponibles de intercambiar armaduras de referencia, progreso técnico y teórico, modos de producción y distribución, entre los cuales deberían atravesar sus propias negociaciones estéticas, preguntarse y examinarse cada una, permitir que sus zonas periféricas sean ocupadas, tierras no exploradas por el hombre, sus fronteras transgredidas.

Aunque este tipo de encuentros que ya existen, en Le Fresnoy se comienzan a estimular y a permitir su desarrollo con medios adecuados: documentales de arte, filmes artísticos, videos de danzas, instalaciones multimedia, mezclas de imágenes reales y generadas por computadora, trabajos interactivos, creaciones virtuales, cinema expandido, escenarios con componentes audiovisuales, performance mezclando actores en vivo y maquinas, etc.

2. Todos los estudiantes de Le Fresnoy serian ampliamente beneficiados con profesionales medios de producción y post producción. Ellos producirían algunas veces en colaboración con compañeros de fuera, coproductores o distribuidores de estaciones de televisión, museos, teatros, organizaciones culturales, y otras instituciones de enseñanza dentro y fuera

⁷⁹ Traducción a una entrevista realizada por Yoshio Futagawa a Bernad Tschumi en Abril de 1997 publicada en GA Document Extra: Bernard Tschumi, Edita Tokio Japón 1997 Pág. 44.

de Francia. Le Fresnoy esta equipada con equipo sofisticado en todas la áreas de imágenes, sonido y escenografía, estudios de video y filmes, estudios de grabación y mezcla, estudios de composición, salas de edición fílmica, cuartos de control de posproducción de video, estudios y laboratorios de fotografía, departamento de computación grafica, salas de proyección, escenarios de trabajo, galerías de exhibición, teatros para cine y performance, un centro media. Esto significa que no es solo una escuela, es un centro de producción, distribución y programación, moviéndose mas allá de un santuario teórico y tecnológico, la estructura se abre primero a usuarios profesionales y luego a publico de diferentes áreas de creaciones artísticas contemporáneas.

3. Los profesores que trabajan en Le Fresnoy son profesores visitantes quienes están por periodos relativamente cortos en la escuela, máximo seis meses. Ellos son escogidos del mundo creativo de la escena nacional e internacional. La invitación que se les hace es doble, por un lado orientar y supervisa el trabajo de los estudiantes como directores artísticos, por el otro para usar el material y los medios de Le Fresnoy para crear un trabajo individual en el que los estudiantes actúan como colaboradores o asistentes.



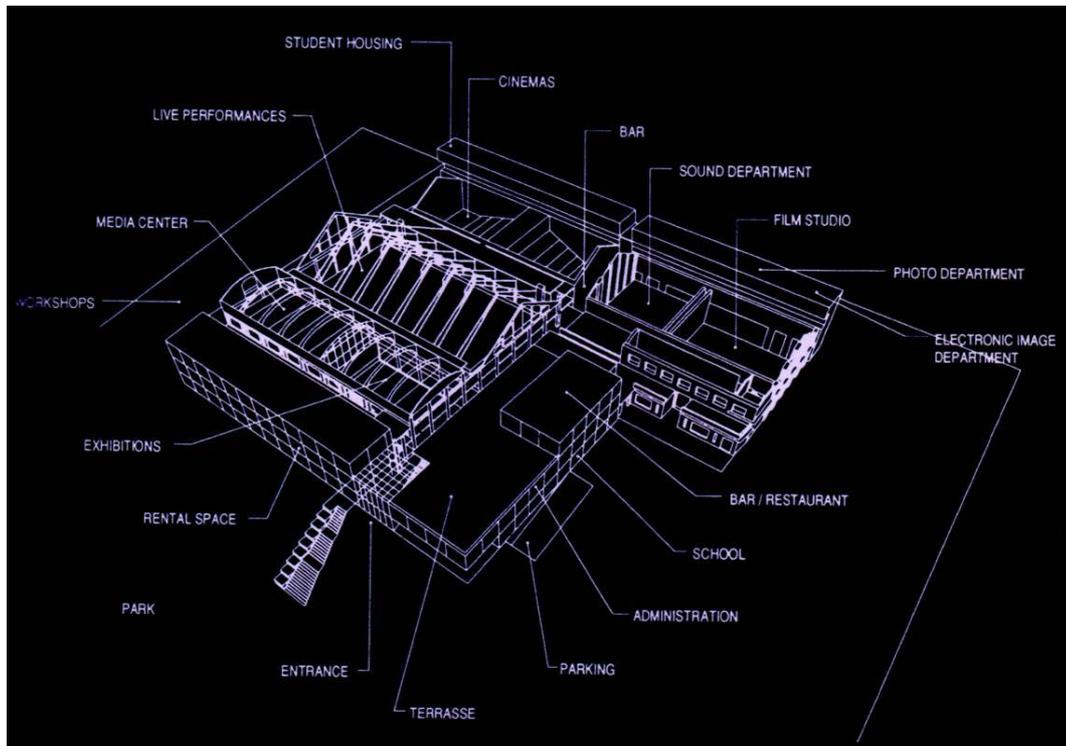
Fotografía durante los trabajos de remodelación, fuente (114)

11.10 ARQUITECTURA DE EVENTO

En Fresnoy el programa se Yuxtapone y organiza las diferentes áreas: producción exhibición y aprendizaje se unen en un solo espacio y este, es un espacio múltiple, un espacio heterogéneo que no deriva de una lógica unitaria, con espacios multi funcionales destinados a cubrir grandes eventos como: convenciones, conciertos, eventos deportivos o exhibiciones. Los espacios arquitectónicos de Le Fresnoy son también espacios urbanos.

Conceptualmente el proyecto es una sucesión de cajas dentro de otra caja, donde los espacios que se generan entre estos, ofrecen la oportunidad de desarrollar eventos.

1. Al principio esta el rectángulo sólido de la modernidad, ultra tecnológica, en el cual el norte esta cerrado. Los otros lados permanecen abiertos y proveen la vista de los edificios nuevos y viejos.



Isométrico en el que se muestran las áreas de la escuela, fuente (115)

2. Bajo la gran raíz electrónica están las cajas de los edificios existentes resguardados de la temperatura. Solo se demolió una parte de la fachada norte y una construcción en la esquina sur, misma que no podían ser restaurados. Se reemplazaron esos volúmenes y se desarrolló una nueva y funcional arquitectura de fachadas corrugadas de acero al norte y paredes cortinas al sur, que permiten dar una contemporánea y transparente imagen de la zona de entrada en la fachada principal. Al mismo tiempo se concibieron las nuevas facilidades de los volúmenes existentes como cajas autónomas que mantienen la fluidez de los espacios viejos.
3. El gran techo de Le Fresnoy, el cual responde al clima, instalaciones y energía necesaria genera un nuevo tipo de espacio "in between": el espacio entre el nuevo techo metálico y el viejo techo de teja. Mientras el techo nuevo actúa como el común denominador del proyecto y sirve como una especie de pantalla-sombrilla, también se aceleró la posibilidad de cambiar los eventos al combinar diversos elementos, yuxtaponiendo el gran techo y el viejo Le Fresnoy logrando un lugar para espectáculos.

Le Fresnoy existe la arquitectura de evento en vez de arquitectura objeto, el propósito del edificio es dinamizar e intensificar las actividades humanas. El espacio surgido entre el nuevo y viejo techo

se convierte en un lugar de fantasías y experimentos, un condensador de investigaciones interdisciplinarias que van desde la enseñanza, el arte, el cine, la música y las imágenes electrónicas.

Estos techos sugieren una especie de transprogramación o crosprogramación (juego de tiempo-espacio) por la cual la mayoría de los diversos y disparados elementos podían coexistir. Modos de construcción de diferentes épocas, estilos sin la más mínima afinidad, usos y funciones carentes de puntos en común que se pudieran convertir en generadores de otra modernidad. Una modernidad de absoluta heterogeneidad. La heterogeneidad de Le Fresnoy recuerda algo de la ciudad contemporánea, hecho tanto como un proyecto de urbanismo, como un proyecto de arquitectura.

11.12 IN BETWEEN

No se puede concebir la separación total entre las diferentes funciones del uso de un edificio. Se sabe que los arquitectos tienen que mantenernos a salvo de la lluvia dentro del edificio: esa es la función de una sombrilla: de envolver. Pero esta sombrilla no necesariamente cuida la acústica o la temperatura interior, o la iluminación del espacio.

Una idea con interés potencial se refiere a una especie de envoltura autónoma, con su propia especificidad y utilidad.



In Between: espacios formados entre los edificios y el techo, fuente (116)

Le Fresnoy presenta una imagen explotada, una imagen de una serie de deliberados elementos en contradicción, collage no es la palabra apropiada, porque un lugar no es necesariamente transformado por un cambio o yuxtaposición de diferentes programas. Lo que toma prioridad a los ojos de los arquitectos en el establecimiento de las condiciones de transformación. Posibilidades para generar eventos



In Between: espacios formados entre los edificios y el techo, fuente (116)

En Le Fresnoy se colocan los sets y los dos cines a través del mismo salón cerca de los estudios de sonido. En el salón grande están las artes de performance, en el salón bóveda una galería de mayor exhibición y el centro media. En una de las nuevas partes de la escuela la administración y el restaurante en otra los estudios y laboratorios, espacios para el tratamiento de imágenes y sonidos y también los dormitorios para estudiante y profesores. Frente a los edificios viejos, en un hotel industrial hecho completamente de vidrio espacios para diseñadores gráficos, artistas y profesionales del filme.



Exterior de Le Fresnoy fuente (117)

Aun mas importantes son los intervalos entre ellos, los espacios que pueden ser indefinidos: los márgenes, los vacíos, los intersticios el -in between. El -in-between es lo que realmente importa y toma una inmensa presencia en Le Fresnoy.

Entre la estructura del nuevo techo y las del viejo de teja aparece un inesperado espacio, un espacio que es de alguna forma residual, desde que nunca fue dibujado o compuesto, pero resulta de la lógica adoptada a través del proyecto. Este espacio extraordinario deriva del concepto y aparece como un regalo o suplemento, un espacio donde nada y todo parece pasar, un espacio de experimentación, un espacio localizado en los márgenes.

Este espacio: in-between rápidamente se convierte una condición fundamental del proyecto.

"Esto me hace pensar inmediatamente en una imagen-frase de Godard en la cual le preguntan:

-¿Pero señor director, sus filmes tienen un principio, una parte intermedia y un final, o no??

Godard responde

-Sí, pero no necesariamente en ese orden

Es lo mismo para las diferentes partes de un edificio:

-¿Sr. Arquitecto, sus edificios tienen, cimientos, paredes, y techo o no?

-Sí, pero no necesariamente en ese orden"⁸⁰

Entonces el In-Between de Le Fresnoy se convierte en la cimentación, porque sirve como un nuevo plano de organización donde todo puede ocurrir. Pero no necesariamente la cimentación como un sistema de construcción, sino como un punto de partida, el detonador de las ideas.



In Between: espacios formados entre los edificios y el techo, fuente (118)

⁸⁰ Traducción del libro Abraham Joseph, (et. al), Tschumi Le Fresnoy Architecture In Between, The Monacelli Press, New York 1999 Pág. 42

11.13 EL DESARROLLO DEL PROYECTO

'Estoy inclinado a hacer garabatos y croquis, a inventar diagramas, tengo cientos de ellos, son tanto diagramas conceptuales como croquis rápidos, en ellos esta la idea o lo que estoy tratando de hacer, yo los hago y la gente los desarrolla o los mejora. Muy seguido trabajamos simultáneamente en dos direcciones diferentes, tenemos mucha gente desarrollando practica, constructiva y tecnológicamente y otros que hacen el desarrollo conceptual.

Por ejemplo durante el Proyecto de Le Fresnoy había gente trabajando en dibujos constructivos en un lado de la oficina y en otro lado gente que estaba trabajando en diseños conceptuales y modelos y así el concepto se desarrollaba muy rápido.

Trabajamos también con ingenieros estructurales y con ingenieros mecánicos, esto es un aspecto muy importante de nuestro trabajo porque algunas de las ideas son empujadas en determinada dirección quieres expresar el concepto en los mas agresivo o directo posible. Tú quieres construir el concepto "la arquitectura es la materialización del concepto"⁸¹

El proyecto de Le Fresnoy fue desarrollado en las oficinas de Nueva York y París, pero además fue desarrollado en dos niveles; El técnico o profesional y el experimental y exploratorio.

Se dividió el espacio a lo largo con la mitad de personal ocupado por jóvenes expertos profesionales que trabajaban en sus computadoras. En la otra mitad, paralelo a ellos, seis arquitectos y artistas muy jóvenes fueron encargados de encontrar soluciones alternativas, inventando estrategias con toda libertad.

Las sensibilidades opuestas de los dos grupos generaron partes importantes del proyecto, particularmente en el nivel in-between.

En el desarrollo de este trabajo, una dimensión insospechada fue prevista del uso de la tecnología de la computadora al servicio del concepto arquitectónico.

Se descubrió una relación directa entre el sistema de sobreponer layers en la pantalla de la computadora y el concepto de sobreponer un sistema autónomo.



Imagen en computadora de Fresnoy mostrando los layers, fuente (119)

⁸¹ Traducción a una entrevista realizada por Yoshio Futagawa a Bernard Tschumi en Abril de 1997 publicada en GA Document Extra: Bernard Tschumi, Edita Tokio Japón 1997 Pág. 46.

Algunos de los montajes de los filmes de Eisenstein son imágenes superpuestas. La computadora funciona de manera similar con superposiciones de layers, en scaneos sucesivos del layers de toda la estructura metálica, el layer del muro cortina, la superposición entre estos elementos, la suspensión del layer de la estructura metálica.

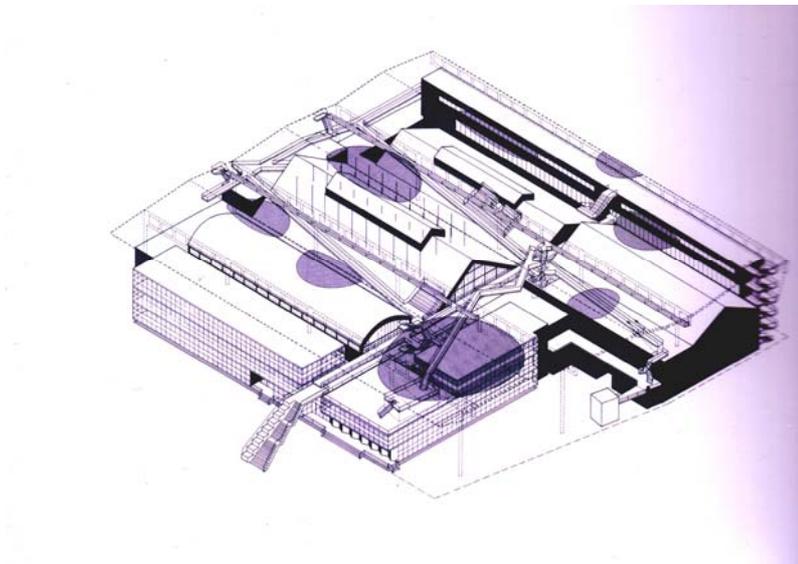


Imagen en computadora de Fresnoy mostrando los layers, fuente (119)

Agregando además los layers de uso, de acción, de eventos, de movimiento de los cuerpos en el espacio.

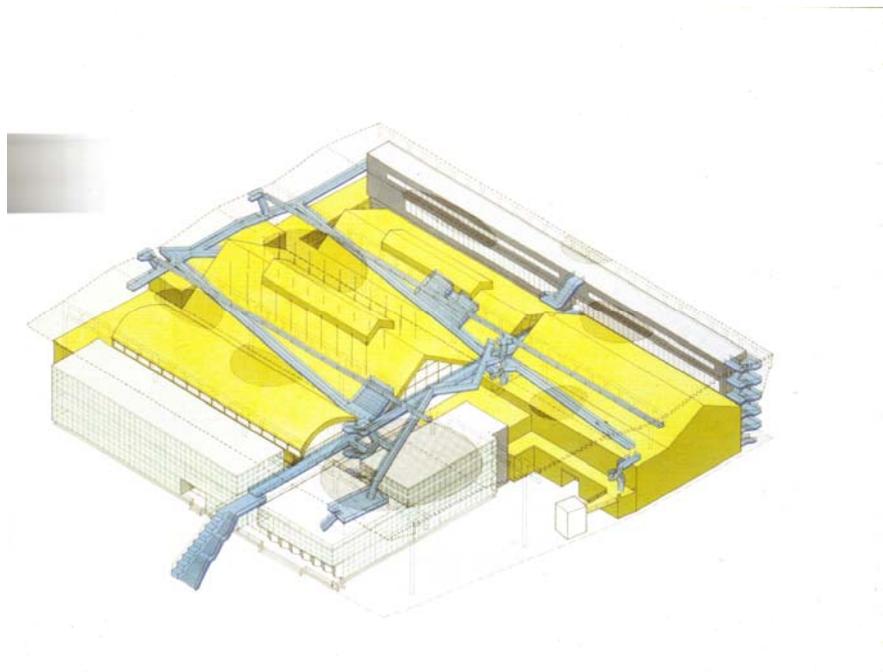


Imagen en computadora de Fresnoy mostrando los layers, fuente (120)

Estos diferentes layers rápidamente se convierten en el camino del pensamiento, un camino de desarrollo del proyecto.

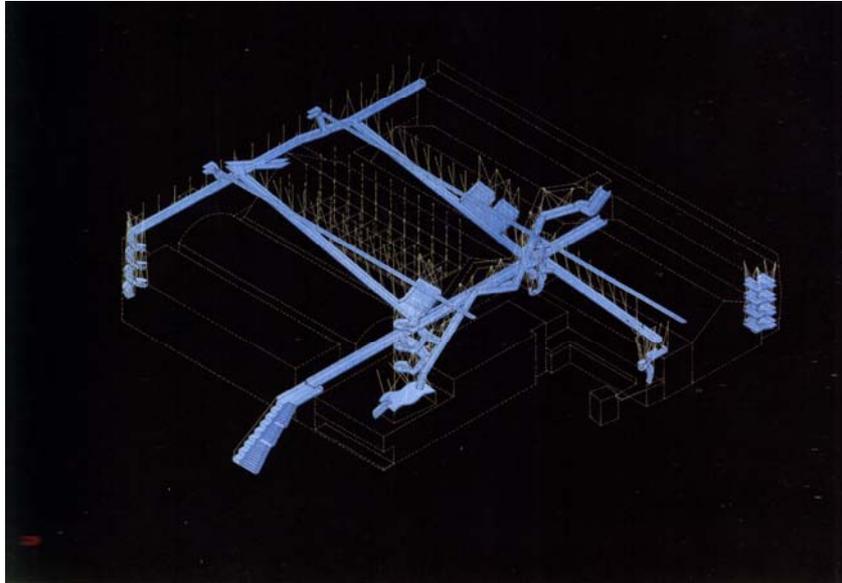
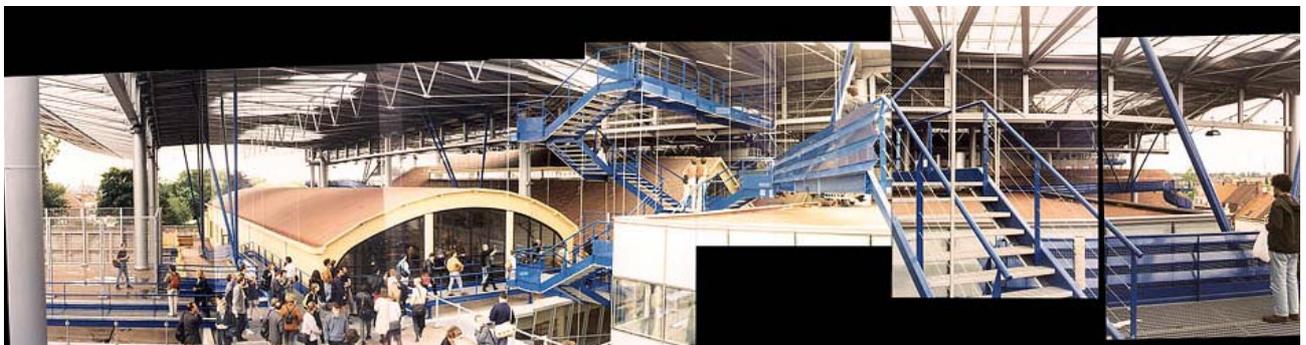


Imagen en computadora de Fresnoy mostrando los layers, fuente (120)

Por mucho tiempo la historia de la arquitectura ha existido la síntesis y contraste en unidad y armonía. Lo que ahora es importante es que nuestras herramientas de trabajo (las herramientas que empleamos para conceptualizar y construir la arquitectura) también hablan desunión como una condición inevitable de la vida contemporánea.

El intersticio entre el centro media y los mezanines. La terraza de in-between en frente del restaurante. La gran escalera suspendida que llega a las galerías técnicas y pantallas para eventos artísticos y cinematográficos. La escalera como la que asciende hacia la terraza. El descenso del cuadrado suspendido en la escalera que permite al visitante alcanzar el piso a través de otro intersticio, la rampa de la escalera al final de proyecto. La transparencia entre el gran salón y el salón más pequeño. La impenetración entre los espacios más arriba y el in Between de los espacios de los niveles más abajo de los grandes salones.



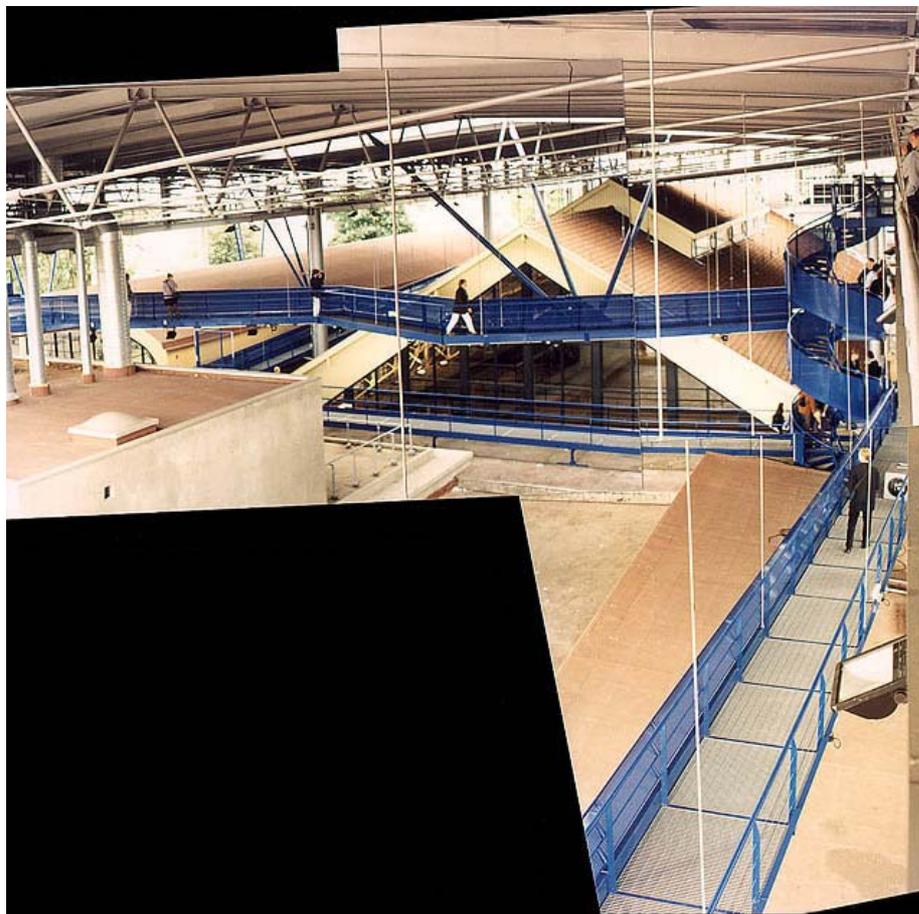
Le fresnoy siendo un espacio de evento fuente (121)

Otro sitio de impenetración: la escalera suspendida desde el nuevo piso, como todas las rampas de las escaleras y las plataformas como un video suspendido del jardín.

La contaminación del in-between hacia el interior de Le Fresnoy en una forma de notación. Tanto como los screenplays. Aquí, las vigas rectangulares soportan el nuevo techo sobre la distancia de 100 metros, sugiriendo un filmstrip o travelling.

El modo del espacio que lo hace crear un evento

Movimiento, evento, heterogeneidad, exhibición. Alguien descendiendo de la magnífica escalera...



Le fresnoy siendo un espacio de evento fuente (121)

11.14 SUS PALABRAS

“Algunas veces la teoría viene después de la práctica y otras veces la práctica viene después de la teoría. En el caso del parque de la Viellotte en la que desde los primeros escritos y dibujos la teoría estuvo primero, pero en el caso de Le Fresnoy mientras mas me involucraba con el actual edificio yo estaba explorando con las cosas que tienen que ver con la lógica constructiva y la industria de la construcción y la cultura que va con ellos.

Esto puede ocasionar impresiones como que la estructura es opuesta al ornamento o que la estructura es opuesta a la superficie o que la superficie virtual es una superficie estructural. Pero se puede tener la teoría antes o después de la práctica. Estoy escribiendo acerca de la teoría conceptual de la construcción estamos en una encrucijada porque tenemos un parte aguas entre el trabajo hecho con las computadoras y la realidad virtual y tenemos una industria de la construcción muy tradicional y conservadora... Yo diría que actualmente podemos resolver el espacio, podemos resolver el dinero, pero no podemos resolver el tiempo. Me interesa la tensión entre lo real y lo virtual, me gustaría ver que pasa cuando colisionen las tensiones que son creados entre ellos.....Creo que en los próximos 20 o 30 años las discusiones van a ser en términos de programa y tecnología, en términos de programa, creo que habrá mas trabajo con impresión social y la mezcla de programas que han estado percibidas como incompatibles....Habrá mas complejidad en los programas”⁸²

⁸² Traducción a una entrevista realizada por Yoshio Futagawa a Bernard Tschumi en Abril de 1997 publicada en GA Document Extra: Bernard Tschumi, Edita Tokio Japón 1997 Pág. 46.

12. BIBLIOGRAFIA

1. Abraham Joseph, (et. al), **Tschumi Le Fresnoy Architecture In Between**, The Monacelli Press, New York 1999 Págs. 191
2. Ania Krenz **An interview with Peter Greenaway**
<http://www.architettura.it/movies/20030427/index.htm>
3. Deleuze Guilles, **La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1** editorial Paidós Ibérica S.A. Barcelona, España Págs. 318
4. Eisenstein, Sergei **El montaje escénico** traducción Margherita Pavia, Título original Na Urokach Rezzissury Grupo editorial Gaceta colección Escenografía, México 1994, Págs. 245
5. Eisenstein Sergei, **La forma del cine**, edición Jay Leyda, traducción María Luisa Puga, Siglo XXI editores 8ª. Edición. México 1986
6. Fariás-Van Rosmalen Consuelo **Anatomía de una mente visionaria obsesionada por el presente: Rem Koolhaas**, Tesis Doctoral, UNAM, México 2003 .
7. Feldman Simón **La composición de la imagen en movimiento** editorial Gedisa colección multimedia, 2ª. Reimpresión España 2001.
8. GA Document Extra: **Bernard Tschumi, Reporting latest projects by architect's voice** Edita Tokyo Japón 1997
9. González, Guillermina, López Elvira, **Atlas de Historia Universal Contemporánea**, Editorial Limusa y UNAM, México 1995
10. Goodridge, Mike **Directores de cine**, Océano Grupo Editorial., S. A., Barcelona España 2002, 176 Páginas.
11. Gorostiza, José, Pérez Ana **Blade Runner Ridley Scott** Ediciones Paidós Ibérica S. A., Barcelona España 2002, 127 Páginas.
12. Pío Caro, **Las estructuras fundamentales del cine** Editorial Patria, México 1985
13. Ramírez, Juan Antonio **Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía**, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, 306 Páginas.
14. Villain Dominique, **El encuadre cinematográfico**, Ed. Paidós, España 1997

13., IMÁGENES

1. http://www.wimwenders.com/movies/movies_spec/farawaysoclose/far_away_so_close.htm
2. <http://filmlplus.org/eisen.html>
3. <http://www.maurofilippone.it/greenaway/pagina.asp?id=1020300>
4. <http://www.maurofilippone.it/greenaway/pagina.asp?id=1020700>
5. <http://www.maurofilippone.it/greenaway/pagina.asp?id=1020600>
6. <http://www.xtec.es/~xripoll/tiempo.htm>
7. Abraham Joseph, (et. al), Tschumi Le Fresnoy Architecture In Between, The Monacelli Press, New York 1999
8. http://www.wim-wenders.com/movies/movies_spec/wingsofdesire/wingsofdesire.htm
9. http://www.wim-wenders.com/movies/movies_spec/thescarletletter/the_scarlet_letter.htm#
10. http://www.wim-wenders.com/movies/movies_spec/atrickofthelight/a_trick_of_the_light.htm
11. http://www.wimwenders.com/movies/movies_spec/notebookoncitiesandclothes/notebookoncitiesandclothes.htm
12. <http://www.wim-wenders.com/art/photography.htm>
13. http://www.wim-wenders.com/movies/movies_spec/farawaysoclose/far_away_so_close.htm
14. <http://www.wim-wenders.com/art/photography.htm>
15. <http://members.tripod.com/~afronord/eisen.html>
16. http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/gran_casino.html
17. <http://members.tripod.com/~afronord/eisen.html>
18. <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/principio.html>
19. <http://www.geocities.com/Area51/5555/metrop5.jpg>
20. <http://www.adfcine.com.ar/caligari2.htm>
21. http://clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/almodovar/esp/peli_flor2.htm
22. http://clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/almodovar/esp/peli_carne3.htm
23. http://cinema16.mty.itesm.mx/folder_bunuel/resenas_bunuel/01perro.htm
24. Ridley Scott Blade Runner 1982 Película DVD
25. <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/viridiana.html>
26. http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/muerte_jardin.html
27. <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/nazarin.html>

28. <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/ilusion.html>
29. http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/abismos_pasion.html
30. <http://www.xtec.es/~xripoll/tiempo.htm>
31. <http://www.xtec.es/~xripoll/movimien.htm>
32. <http://www.xtec.es/~xripoll/ritmo.htm>
33. <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/peliculas/limite.html>
34. <http://members.tripod.com/~afronord/eisen.html>
35. <http://petergreenaway.co.uk/pillowbook1.htm>
36. <http://petergreenaway.co.uk/pillowbook.htm>
37. Ramírez, Juan Antonio Edificios y sueños, Estudios sobre arquitectura y utopía, Editorial Nerea, Madrid, España 1991, Pág.
38. <http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/pics/sergeiandfilm>
39. <http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/pics/youngeisensteinandcamera.gif>
40. <http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/8stills.htm>
41. <http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/pics/potemkinstill4deadwomanandboy.gif>
42. <http://www.carleton.edu/curricular/MEDA/classes/media110/Severson/pics/potemkinstill6babyandcarriage.gif>
43. <http://www.xtec.es/~xripoll/edicion.htm>
44. <http://www.davidlynch.de/>
45. <http://www.gaga.ne.jp/dogville/trailer/index.html>
46. <http://www.gaga.ne.jp/dogville/intro/page1.html>
47. <http://www.gaga.ne.jp/dogville/story/index.html>
48. <http://www.gaga.ne.jp/dogville/cast/index.html>
49. <http://www.gaga.ne.jp/dogville/download/index.html#>
50. <http://usuarios.lycos.es/Hitchcock100/pajaros.htm>
51. http://www.lafuga.cl/articulos/la_teoría_del_montaje/
52. <http://www.univ-nancy2.fr/renoir/illusion.html>
53. http://www.geocities.com/Area51/5555/metropolis_images.htm
54. http://www.lafuga.cl/articulos/el_montaje_de_atracciones/
55. <http://www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/almodovar/objetivo/objetivo.htm>
56. <http://www.davidlynchfoundation.com/message.html>
57. <http://www.sixteenfilms.co.uk/index.html>

58. <http://globetrotter.berkeley.edu/Stone/stone-con6.html>
59. <http://www.golem.es/dogville/index.php?seccion=descargas>
60. <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/02/campion.html>
61. <http://www.salon.com/ent/int/1997/10/17lee.html>
62. http://cinema16.mty.itesm.mx/tres_colores/texto/blue/blue.html
63. http://cinema16.mty.itesm.mx/tres_colores/texto/white/white.html
64. http://cinema16.mty.itesm.mx/tres_colores/texto/red/red.html
65. <http://www.movienet.com/reconstruction.html>
66. http://www.wim-wenders.com/movies/movies_spec/hammett/hammett.htm#
67. http://www.wim-wenders.com/movies/movies_spec/paristexas/paris_texas.htm
68. http://www.mundofree.com/cine_escandinavo/Europa.html
69. <http://pages.prodigy.com/kubrick/bts-aco.htm>
70. <http://www.bfi.org.uk/features/kurosawa/biography.html>
71. <http://www.annakrenz.net/greenaway.html>
72. <http://www.petergreenaway.co.uk/bio.htm>
73. <http://www.kalach.com/800/proyectos/augen/augen1.html>
74. <http://www.kalach.com/800/proyectos/ggg/8.html>
75. <http://www.kalach.com/800/proyectos/augen/augen3.html>
76. <http://www.kalach.com/800/proyectos/ggg/10.html>
77. <http://www.ambertjardineria.com/>
78. <http://www.kalach.com/800/proyectos/bross/bross4a.html>
79. http://www.laszlo.com.ar/trabajos_recientes.htm#
80. <http://www.neponset.com/yellowkid/history.htm>
81. <http://www.gographics.com/funnies>
82. <http://www.krazy.com/>
83. <http://www.kingfeatures.com/features/comics/princevaliant.about.htm>
84. <http://www.kingfeatures.com/features/comics/flashgordonabout.htm>
85. <http://www.myfreewallpapers.com/comics/pages/the-phantom-first-comic.shtml>,
86. <http://www.darkknight.ca/dknight.html>
87. <http://www.onceuponadime.com/hist/spirit.htm>
88. <http://www.supermanhomepage.com/comics.html>
89. <http://www.kingfeatures.com/features/comics/spidermn/about.htm>
90. <http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/9657/GMelies.html>
91. <http://www.members.at.infoseek.co.jp/.../SILENT%2002%20GRIFFITH.htm>

92. <http://members.aol.com/Tabarez/Cabinet.html>
93. <http://www.cinefantastico.com/golem.htm>
94. http://www.blarg.net/~dr_z/Movie/Posters/Reproductions/MetroPhoto_Rep.html
95. <http://www.americanphoto.co.jp/pages/celeb/F/Fairbanks.html>
96. <http://www.aic.stanford.edu/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>
97. http://www.benturner.com/robinhood/rh_men.php
98. http://www.themediadrome.com/content/articles/film_articles/snot_tape.htm
99. <http://www.bonusweb.idnes.cz/pc/preview/themoviesp.html>
100. http://www.americanphoto.co.jp/pages/celeb/C/Chaplin_Charles/Plans.html
101. <http://www.architettura.supereva.it/movies/19990601/index.htm>
102. <http://kubrickfilms.warnerbros.com/mainmenu/mainmenu.html>
103. <http://www.culturalianet.com/art/ver.php?art=2822>
104. <http://www.uned.es/ca-tudela/cine/caligari.htm>
105. <http://cinerama.galeon.com/actu3/elgabinete.htm>
106. <http://miarroba.com/foros/ver.php?foroid=112890&temaid=3471434>
107. http://www.cinepatas.com/forum/album_mod/
108. <http://www.blogacine.com/?p=272>
109. <http://www.moma.org/expansion/charette/architects/tschumi/>
110. <http://www.galinsky.com/buildings/villette/>
111. <http://www.tschumi.com/>
112. <http://www.moma.org/expansion/charette/architects/tschumi/>
113. Abraham Joseph, (et. al), Tschumi Le Fresnoy Architecture In Between, The Monacelli Press, New York 1999, pág. 34
114. Ídem Pág. 35
115. Ídem Pág. 36
116. Ídem Pág. 37
117. <http://www.moma.org/expansion/charette/architects/tschumi/>
118. Abraham Joseph, (et. al), Tschumi Le Fresnoy Architecture In Between, The Monacelli Press, New York 1999, pág. 38
119. Ídem pág. 52
120. Idem, pág. 08
121. Ídem págs. 28 y 29
122. Ídem pág. 57
123. Ídem pág. 143

124. <http://www.moma.org/expansion/charette/architects/tschumi/>
125. Abraham Joseph, (et. al), Tschumi Le Fresnoy Architecture In Between, The Monacelli Press, New York 1999, pág. 135
126. Idem, pág. 58
127. Idem, pág. 59
128. http://www.tschumi.com/tsch_hold.asp-

