CUADERNO

La construcción de los decorados de *Intolerancia*
(Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages,
David W. Griffith, 1916)

Construyendo para la cámara

Arquitectura y espacio cinematográfico

Pedro Molina-Siles
Ángela García Codoñer
Ana Torres Barchino

LA FRONTERA DILUIDA. ARQUITECTURAS EFÍMERAS EN EL MEDIO CINEMATOGRÁFICO*

1. Antecedentes efímeros

Habitualmente, el adjetivo *efímero* se atribuye a un hecho o situación que tiene por duración un breve espacio de tiempo, y que, en determinadas circunstancias, es considerado algo sin consecuencias, con escasa repercusión. Sin embargo, esta consideración de lo breve en muchas ocasiones se emplea sin propiedad. Con frecuencia, un hecho de breve duración puede causar un gran impacto en quienes participan en él, o incluso tener una gran repercusión social. Lo efímero no se refiere únicamente a la duración temporal, sino también a la transformación, la adaptación, la ligereza e incluso la multiplicidad y variedad de lecturas o a la capacidad de diferentes aplicaciones (FORT, 1999: 11).

Además, lo temporal no conlleva necesariamente una desaparición material. Aplicando el concepto a la arquitectura, esta puede resultar dinámica, variable, flexible, mutable, nada estática; y, en este sentido, efímera. Esta idea se puede extender a esas arquitecturas que se muestran en el medio fílmico a las que en adelante nos referiremos como *arquitecturas efímeras cinematográficas*, donde lo temporal pasa a considerarse protagonista.

No todas las arquitecturas efímeras, ya sean cinematográficas o no, responden a la definición descrita. Dependiendo de su nivel de representación o simbolismo, pueden permanecer en el tiempo como si de un monumento se tratara, simbolizando/representando un hecho o acto que ya sucedió y por el cual se levantaron (como los arcos del triunfo de la civilización romana o algunos de los pabellones de las grandes Exposiciones Universales de los siglos XIX y XX, donde la Torre Eiffel

Vista aérea de uno de los *backlots* de los estudios Universal

Stage 25 en los estudios Universal

sería un claro ejemplo, entre otros). Construcciones efímeras estables que se adaptan a nuevas funciones, nuevos espacios, que abren debates y discusiones por la confusión que a veces provoca su definición.

No obstante, también hemos de tener en cuenta la otra arquitectura efímera, la que desaparece tras cumplir su cometido, y solo la podremos ver a través de fotografías en libros, revistas especializadas o en cualquier otra manifestación en la que prime la imagen, como pinturas, postales, grabados, ilustraciones, etc. Uno de los ejemplos más significativos de este tipo de arquitectura serían los pabellones de exposición, construcciones temporales que se exponen a sí mismas, se representan y son consideradas auténticos laboratorios en los que se experimenta con la forma y con materiales de reciente aparición, para ponerlos en práctica en la arquitectura permanente y, además, son caldo de cultivo para teorías arquitectónicas. Otras muchas construcciones efímeras que no aportan tanto, apenas una imagen, son pasto de un pronto olvido.

En ambos casos, tanto en las arquitecturas efímeras que se mantienen como en las que no, existe un elemento que es capaz de no responder a ningún grado de permanencia para ser clasificado. Además tiene la particularidad de estar en continuo movimiento, siempre varía, muta, desaparece, es efímero por excelencia. Ese elemento es el espacio.

Ahora bien, el concepto de lo efímero no solo es patrimonio de la arquitectura arriba descrita, la arquitectura de los eventos, sino que está presente en todo un abanico de manifestaciones artísticas, como el *land-art*, el *happening* o la *performance*. En ellas el concepto se desarrolla en un sentido más amplio, y proporciona así una visión panorámica de su significado, el cual no solo está sujeto a lo material. En este sentido, permite observar que lo perecedero, lo breve, está presente también en lo inmaterial, en aquello que no tocamos, en aquello que solo percibimos y sentimos, como la luz, el sonido, el color, y que son capaces de construir otro tipo de realidad, la efímera. Una realidad presente en una disciplina como el cine, donde lo temporal también cobra un especial interés. Con este texto, y a tenor de la clasificación expuesta anteriormente, pretendemos explorar la presencia de lo efímero y su significado en el medio cinematográfico, no solo a través de sus arquitecturas, sino también del espacio que se crea en torno a ellas.

2. Permanencia efímera y reutilización de los decorados arquitectónicos

La presencia de lo efímero en el cine ha sido constante desde sus comienzos, y se ha relacionado particularmente con la creación y evolución del espacio cinematográfico. Desde comienzos del siglo XX, cobra forma en aquellos primeros decorados resueltos con telones en los que se pintaban molduras, cuadros, umbrales, mesas, sillas. Escenarios que iban adquiriendo consistencia a medida que los argumentos se complicaban y reclamaban nuevos ambientes, como lo hacía Georges Méliès, que empleaba telones pintados, máquinas activadas por poleas y otros artefactos inspirados en trucos de ilusionismo. A todo esto hay que añadir que el público y la crítica especializada demandaban un realismo cada vez mayor. Por lo tanto, las telas pintadas se adherían a frágiles estructuras de madera, cada vez más solidas, a las que se empezaban a adosar elementos tridimensionales, como chimeneas o muebles. No satisfechos con la veracidad aportada por los decorados, sin olvidar los motivos económicos, algunos realizadores optaron por rodar en exteriores, aprovechando así los escenarios arquitectónicos preexistentes (RAMIREZ, 1993: 14). Sin embargo, ante la falta de escenarios acordes a determinadas historias, se empezaron a construir decorados para el rodaje en exteriores, obteniendo como resultado un espacio cinematográfico más convincente, con un aumento de su profundidad y pequeñas dosis de ese realismo reclamado. Este procedimiento de origen teatral, se resolvía con materiales muy livianos que posibilitaban su desmontaje tras finalizar su cometido, para así evitar ser dañados por las inclemencias atmosféricas. Pero a mediados de la segunda década del mismo siglo aparecie-

ron los estudios, que permitieron que esos pequeños decorados se construyeran en su interior, no se desmontasen y, por tanto, permaneciesen en pie mientras se transformaban atendiendo a las necesidades de la producción.

Y es a partir de aquí donde podemos enunciar que, en el medio fílmico, no todos los decorados arquitectónicos que aparecen en pantalla responden exactamente a la idea de lo efímero que figura al principio de este texto. Muchos de ellos no duran un breve espacio de tiempo, sino que su vida es mucho más longeva. Han sido construidos para mantenerse, reutilizarse y reproducirse cada vez que sean reclamados por una historia, por un rodaje distinto.

Este tipo de arquitectura se aprecia en los grandes estudios de cine, los cuales disponen de unos solares traseros adosados a esas grandes naves industriales llamadas *stages*. En estos terrenos o *backlots* podemos encontrar todo tipo de decorados permanentes: construcciones típicas del Lejano Oeste, manzanas de edificios de las principales ciudades del mundo —como París, Londres o Nueva York—, mansiones con los más variados estilos arquitectónicos o, incluso, viviendas en hilera en torno a una plaza. Todo ello susceptible de reutilizarse y permanecer el mayor tiempo posible. Lo curioso de estas edificaciones es que no siempre se construyen en su totalidad, sino fragmentadas; en algunas ocasiones, se resuelven con una sola fachada y, en otras, se les añaden dos planos laterales y uno a modo de cubierta. En muchas ocasiones, estas construcciones no se cierran, lo que provoca una visión muy particular: un espacio interior totalmente diáfano con las instalaciones y los andamiajes al descubierto.

Es en los estudios de Hollywood donde han tenido siempre muy presente esta operación de resurrección de decorados arquitectónicos tras acabar su primera producción. Su puesta en marcha fue posible gracias a la adquisición de los ya mencionados solares traseros que, en combinación con la aparición y posterior prosperidad de las compañías más importantes —las conocidas como *Big Five* o *Majors*[1]— se fomentó la creación de decorados colosales que no cabían en el interior de los *stages*, debido a sus grandes proporciones y profundidad. Construcciones en las que no se escatimaba dinero alguno, como las de *El fantasma de la ópera* (The Phantom of the Opera, Rupert Julian, 1925), en la que se reprodujo el París medieval con un teatro con palcos que más tarde sería reutilizado en la versión homónima que se rodó en 1943, dirigida por Arthur Lubin o, más recientemente, y solo utilizando una parte de ellos, en *Los Muppets* (The Muppets, James Bobin, 2011). En cambio, los decorados que representaban interiores se podían construir tanto dentro como fuera de las naves, dependiendo del clima (BUCI-GLUCKSMANN, 1997: 244) y asimismo se reutilizaban en varios filmes, como los empleados en *A través de la noche* (All Through the Night, Vincent Sherman, 1941), donde algunas de las habitaciones y los pasillos se aprecian en una secuencia de *El halcón maltés* (The Maltese Falcon, John Huston, 1941), o el escenario que simulaba un club nocturno en *Serenata argentina* (Down Argentine Way, Irving Cummings, 1940), que se volvió a utilizar en el rodaje de *Aquella noche en Rio* (That Night in Rio, Irving Cummings, 1941).

Cada estudio construía una cantidad importante de decorados al año y los *backlots* no tenían cabida para todos los *sets*. A pesar de que esta amortización perdió fuerza tras el final de la Segunda Guerra Mundial, la técnica nunca dejó de practicarse

Para que resistieran adecuadamente las inclemencias del tiempo, muchas de estas construcciones cinematográficas se hacían completas, con tejados y canalones idénticos a los de la arquitectura ordinaria. Esto no solo era aplicable a los decorados exteriores, sino también a los interiores, pues podían trasladarse al *backlot* y permanecer allí varios años a la intemperie (RAMIREZ, 1993: 131).

Pronto estas mismas productoras se percataron de lo mucho que les podía beneficiar la reutilización de sus decorados en cuanto a ahorro espacial y económico se refiere. Cada estudio construía una cantidad importante de decorados al año y los *backlots* no tenían cabida para todos los *sets*. A pesar de que esta amortización perdió fuerza tras el final de la Segunda Guerra Mundial, la técnica nunca dejó de practicarse. Actualmente, las productoras son conscientes del coste económico que supone la construcción de decorados y siguen optando por rentabilizarlos: conjugan los rodajes con este tipo de decorados junto a aquellos en los que se hace uso de la arquitectura preexistente.

Basta con echar un vistazo al cine actual de Hollywood, a ese pueblo construido en los estudios Universal empleado en películas como *Gremlins* (Joe Dante, 1984) y *Regreso al futuro* (Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985). O a las tantas calles neoyorkinas construidas en los estudio Paramount que comparten películas como *Poder absoluto* (Absolute Power, Clint Eastwood, 1996), *Elizabethtown* (Cameron Crowe, 2005), *Sr. y Sra. Smith* (Mr. and Mrs. Smith, Doug Liman, 2005) o *Misión: Imposible III* (Missión: Impossible III, J.J. Abrams, 2006), entre otros filmes.

No solo Hollywood ha recurrido a los mismos escenarios en repetidas ocasiones. Otras industrias cinematográficas han llevado a cabo esta práctica, como

la alemana, con los estudios Babelsberg, fundados en 1912 en la ciudad de Potsdam-Babelsberg. En ellos, se rodaron películas como *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) o *El ángel azul* (*Der Blaue Engel*, Josef von Sternberg, 1930), y se construyeron réplicas de calles alemanas asoladas por las bombas de la Segunda Guerra Mundial que han nutrido películas como *El pianista* (The Pianist, Roman Polanski, 2002), *El lector* (The Reader, Stephen Daldry, 2008), *Valkiria* (Valkyrie, Bryan Singer, 2008), *Malditos bastardos* (Inglourious Basterds, Quentin Tarantino, 2009) o *The Monuments Men* (2013), dirigida por George Clooney. O los estudios Pinewood, creados en 1934 en el condado de Buckinghamshire, Reino Unido, donde hay incluso un *stage* con decorados de interiores en el que se ruedan muchas de las escenas de las últimas películas de James Bond: *Muere otro día* (Die Another Day, Lee Tamahori, 2002), *Casino Royale* (Martin Campbell, 2006), *Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008) o *Skyfall* (Sam Mendes, 2012), y que son utilizados en otras tantas películas.

En esta enumeración no pueden faltar los estudios Cinecittà, inaugurados en Roma en 1937, con decorados que representan los principales edificios civiles y religiosos del Foro romano, como la Via Sacra, el Arco del Triunfo, los templos de Venus y Júpiter, sus viviendas populares y los barrios de artesanos, construidos para el rodaje de *Quo Vadis?* (Mervyn LeRoy, 1951), y revividos en películas como *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), *Gladiator (El gladiador)* (Gladiator, Ridley Scott, 2000) y *La pasión de Cristo* (The Passion of the Christ, Mel Gibson, 2004). O los costosos decorados de Dante Ferretti ambientados en el Nueva York del siglo XIX, basados en parte en las fotografías de Jacob Riis, para filmar *Gangs of New York* (Martin Scorsese, 2002), los cuales han tenido muy poco tránsito años después (ROMERO ESCRIVÁ, 2009: 125-126).

Todas las reutilizaciones mencionadas guardan coherencia, tratan de recrear, por lo general, el mismo periodo y lugar. Hoy en día, estos mismos estudios y sus productoras siguen apostando por este tipo de construcciones cinematográficas, donde podemos seguir apreciando *sets* que simulan las zonas emblemáticas de las ciudades más importantes del mundo o áreas residenciales fácilmente amoldables a cualquier historia o situación. Pero estos escenarios ya no están destinados solo a producciones fílmicas, sino también a la televisión, a la industria de la música para la realización de videoclips, y a la organización de *tours* orientados a los turistas cinéfilos que quieren ponerse en la piel del protagonista, aunque sea por un momento, y trasladarse a los mismos lugares donde otros fueron estrellas.

Estamos, pues, ante un tipo de arquitectura cinematográfica efímera, aunque paradójicamente estable, marcada por un carácter temporal que se dilata. No se construye para desaparecer de manera inmediata, sino todo lo contrario, para permanecer y volver a adoptar otra utilidad

Estamos, pues, ante un tipo de arquitectura efímera cinematográfica, aunque paradójicamente estable, marcada por un carácter temporal que se dilata. No se construye para desaparecer de manera inmediata, sino todo lo contrario, para permanecer y volver a adoptar otra utilidad, generando en cada reutilización un nuevo espacio que dura un periodo relativamente corto, pero que —de nuevo, otra paradoja— perdura para siempre en los filmes. Y es aquí donde entra en juego el concepto de espacio efímero, referido a la capacidad de transformación temporal que ejerce un evento particular, temporal o excepcional en un espacio, público o privado (SCHUSTER, 2005: 124). Ese evento temporal e irrepetible —el rodaje— transforma el espacio efímero en escenario y lo configura con unas construcciones que provocan una realidad cinematográfica, breve, fugaz. Cuando finalice, solo podremos ver ese espacio a través de la pantalla, junto a sus arquitecturas. El nexo de unión entre

Decorado permanente que representa una calle alemana ambientada en la Segunda Guerra Mundial, construida en los estudios Babelsberg

la arquitectura y el cine, por tanto, radica en el espacio, el espacio arquitectónico entendido en su sentido más amplio. Dicho de otro modo, la relación entre espacio arquitectónico y espacio cinematográfico queda establecida por medio de la representación en dos dimensiones (pantalla) de algo que en realidad tiene tres (escenario) (GOROSTIZA, 1990: 11).

3. Fuerza visual y ensayo en la arquitectura cinematográfica

Existe otro tipo de decorado, construido *ex profeso* para una película específica, que alcanza un simbolismo tal que no se podría volver a utilizar en otro film. Nos remitiría constantemente a su origen. Quizás los casos más fascinantes para los que el término arquitectura cinematográfica es más adecuado, son aquellos en los que la arquitectura es creada para una película determinada, y existe solo por y a través del film, llegando a trascender para reflejar el debate arquitectónico y contribuir a él (NEUMANN, 1996: 8). Ramírez (1993: II) considera que los edificios que se han diseñado para representar papeles concretos en películas determinadas son psicológica y emocionalmente la única arquitectura verdaderamente funcional, y además de temporal, disponen de un reloj biológico particular que empieza a contar a partir del momento en el que finaliza el rodaje.

Es en la República de Weimar, en el año 1919, donde se inicia la tendencia de atribuir una función principal a la arquitectura presente en las películas. En el periodo de entreguerras, con la frustración generada por su derrota tanto física como moral, la cinematografía alemana se convierte en el espejo idóneo para proyectar la angustia social. Ahí se empieza a gestar el caldo de cultivo de lo que se denominará *la edad dorada del cine alemán*. En dicho marco, esta industria produjo filmes en los que la arquitectura tenía la oportunidad de expresarse, permitiendo a los diseñadores alemanes considerar los decorados como auténticas arquitecturas que facilitaban su exploración en tres dimensiones. Una de esas películas

La Roma Imperial en uno de los *backlots* de los estudios Cinecittà

es *El gabinete del doctor Caligari* (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920), toda una metáfora propensa a lo trágico y demoniaco de la conciencia colectiva, donde se refleja la constante amenaza y la angustia psicológica del pueblo alemán que años más tarde se dirigiría hacia el (t)error del nazismo.

El elemento fundamental que define este film son los decorados que conforman su estética, cuya composición formal es deudora no solo del expresionismo, sino también de cubismo, fauvismo o futurismo. En ellos se juega con las líneas diagonales de las chimeneas o ventanas, con la geometría irregular y angulosa de fondo, la perspectiva imposible, la (des)proporción entre la figura humana y las viviendas, y las sombras pintadas sobre los mismos decorados para tener un control total sobre ellas. Una arquitectura muy gráfica que se aleja de las simetrías, cuestionando la razón cartesiana y provocando una diversidad geométrica que crispa la acción y atrapa y dirige la mirada del espectador.

El film, considerado uno de los mayores referentes del cine expresionista alemán, comparte protagonismo con otras películas del mismo movimiento, como *El Golem* (Der Golem, Wie er in die Welt kam, Paul Wegener, 1920), cuyos decorados, obra del arquitecto Hans Poelzig, conformaron hasta el último detalle una ciudad completa que recordaba a los decorados de *El gabinete del doctor Caligari*, aunque menos descriptivos y con un espacio más tridimensional; o *Fausto* (Faust, eine deutsche Volkssage, F.W. Murnau, 1926), con sus arquitecturas no construidas en su totalidad, sino fragmentadas para que el público viera solo lo que la cámara captaba. Un concepto con un interés evidentemente financiero además de estético, ya que se pensaba en el decorado desde el punto de vista de la imagen. La película donde el expresionismo alemán llega a su momento culmen, no obstante, sería *Metrópolis*. Ambientada en una ciudad futurista cuya arquitectura se inserta de manera majestuosa en el film, sus decorados sombríos y opresivos beberían de edificios con claras referencias al *art decó* de los rascacielos de Nueva York, así como de la obra del arquitecto Bruno Taut, según reconoce el propio director (TÖTEBERG, 2006: 48). A todo esto hay que añadir toda una combinación de estilos arquitectónicos, desde construcciones orientales a catedrales medievales, que se intercalan en una película que ha servido de referencia en el género de ciencia-ficción hasta nuestros días. Esas referencias pueden encontrarse en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), donde sus decorados arquitectónicos permiten apreciar la sociedad urbana

texturizada tan presente en el desarrollo de la película. Ridley Scott afirmó que la impactante escenografía urbana de la ciudad de Los Ángeles se configuró en base a un conjunto de inquietantes imágenes, entre otras el *skyline* nocturno de urbes como Hong Kong y Nueva York o los paisajes industriales de las poblaciones inglesas de Tyneside y Teesside; un eclecticismo muy propio de la postmodernidad. El director además conjugó esos mismos decorados con localizaciones reales que incluían edificios que forman parte del patrimonio arquitectónico de la misma ciudad, como la casa Ennis-Brown, diseñada por el arquitecto Frank Lloyd Wright o el edificio Bradbury, obra de George Wyman.

El gabinete del doctor Caligari reveló la fuerza de los decorados y *Metrópolis* los descubrió como recursos fundamentales dentro de la narración, ya que los adecuaba perfectamente a ella, aprovechando la tradición y la vanguardia, con la vista puesta en la expresividad, algo de lo que Hollywood, en sus comienzos, tomaría muy buena nota (HERNÁNDEZ, 1990: 40). Y así fue, debido al éxito de este cine alemán, los directores de estas películas, entre otros (y su particular manera de hacer cine), aterrizaron[2] en Hollywood junto con técnicos y artistas germanos. Todos ellos se encargaron de dejar su impronta expresionista en el cine norteamericano, mientras se codeaban con directores artísticos de la talla de Anton Grot, William Cameron Menzies, Charles D. Hall, Hans Dreier, Van Nest Polglase, Cedric Gibbons o Joseph Urban. Responsables de decorados muy particulares que llegaron a traspasar la gran pantalla e influyeron en arquitectos ajenos al medio. Así, los decorados *art decó* de *Vírgenes modernas* (Our Dancing Daughters, Harry Beamount, 1928), diseñados por Cedric Gibbons, o los de *Un ladrón en la alcoba* (Trouble in Paradise, Ernst Lubitsch, 1932), proyectados por Hans Dreier, fueron reproducidos en numerosas ocasiones, parcialmente o en su totalidad. Y no solo en producciones posteriores, sino que llegaron a formar parte de catálogos en estudios de arquitectura, destinados a clientes que reclamaban esos espacios, tal vez para revivir esas escenas en sus vidas privadas. Ramírez (1993: 27) señala que algunas tipologías arquitectónicas fueron desarrolladas como consecuencia directa de esta influencia ejercida por las películas. Es el caso del *nightclub*, pues muchos de los clubs nocturnos construidos a partir de los años treinta se concibieron teniendo en cuenta las creaciones cinematográficas.

El hecho de atribuir funciones a los decorados a la vez que se empleaban como foco de experimentación no fue solo propiedad de la cinematografía alemana y americana. Se aprecia también en el cine italiano a través de los decorados futuristas de *Thais* (Perfido incanto, Anton Giulio Bragalia, 1917); y en el ruso con el film *Aelita* (Iakov Protazanov, 1924). En el cine francés, en películas como *La caída de la casa Usher* (La chute de la maison Usher, Jean Epstein, 1928) o *La inhumana* (L'inhumaine, Marcel L'Herbier, 1924). En esta última, el arquitecto Robert Mallet-Stevens, junto al pintor Fernand Leger, los directores de cine Alberto Cavalcanti y Claude Autant-Lara y artistas como Pierre Chareau, René Lalique o Jean Luce, entre otros, creó a escala real unos decorados compuestos de volúmenes prismáticos intersectados, totalmente estilizados, con influencias procedentes del neoplasticismo y de la Bauhaus, que sirvieron para asimilar su potencial formalista.

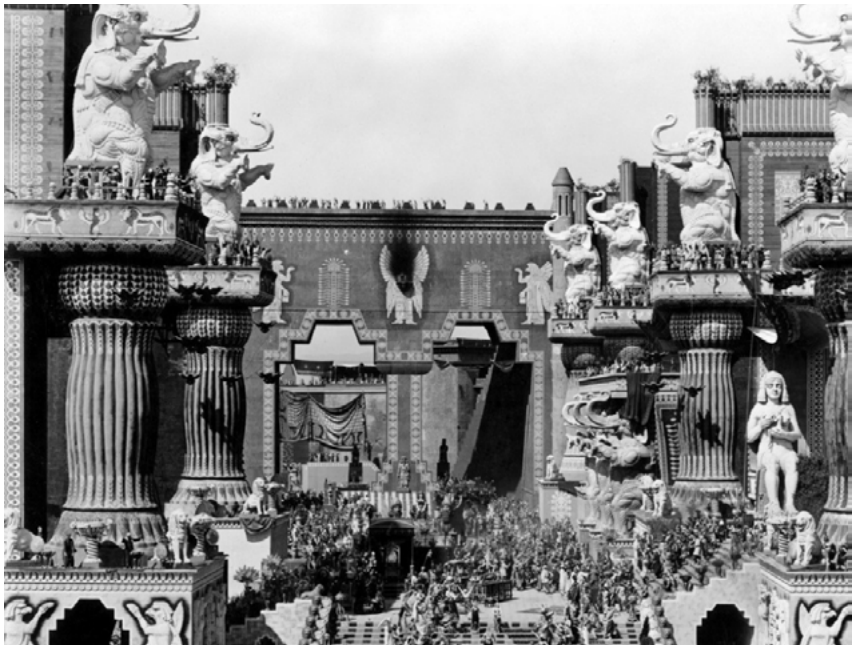
Dietrich Neumann (1999: 7) considera que muchos de los decorados de estas películas tratan de poner en claro las tres funciones principales de la arquitectura cinematográfica: como reflexión y comentario sobre el desarrollo contemporáneo, como un campo de pruebas para visiones innovadoras, y como terreno en el cual ofrecer un enfoque diferente del arte y la práctica arquitectónica. Para Anthony Vidler (1999: 13), el cine es una especie de laboratorio donde se explora la relación existente entre arquitectura y cine, con el fin de poner en práctica formas arquitectónicas diversas.

Algunos decorados también han pasado a la historia, y no porque en ellos se haya puesto de manifiesto lo considerado por Neumann, sino por su escala y su enorme fuerza visual, las cuales han impedido que pudieran emplearse en su totalidad en otras producciones. Es el caso de *Quo Vadis?* (Enrico Guazzoni, 1912), *Cabiria* (Giovanni Pas-

Los decorados de *El gabinete del doctor Caligari* (Das Cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920) como laboratorio donde se experimenta con la forma y el espacio

trone, 1914), *Intolerancia* (Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, David Wark Griffith, 1916), *Los diez mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. De Mille, 1923), etc. Son películas con unas arquitecturas tan colosales que pueden llegar a alcanzar un protagonismo similar, o superior, al de cualquiera de los intérpretes. Esto no quiere decir que los decorados de estas películas desaparecieran materialmente, sino que no se volvieron a utilizar en otros filmes, nunca más fueron puestos en escena. Eran demasiado impactantes. Algunos fueron abandonados en su respectivo *backlot* durante más de diez años, como los de *Intolerancia*, o los decorados de *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), que fueron pasto de las llamas que quemaron la ciudad de Atlanta en *Lo que el viento se llevó* (Gone with the Wind, Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939). En otras palabras, la reutilización de este tipo de decorados, ya sean los dirigidos al ensayo y experimentación, como aquellos que solo responden a su grandeza visual, no fue posible dado que no se concibieron para dicha acción. En algunas ocasiones, no obstante, se emplearían parcialmente; en otras, se amortizaría tan solo algún elemento no demasiado significativo, para así evitar la referencia a la película para la que fue creado. Sería difícil imaginar una historia de terror con las construcciones distorsionadas de *El gabinete del doctor Caligari*, una película ambientada en la antigua Babilonia empleando los mismos decorados de *Intolerancia*, o escenas de corte futurista rodadas con los edificios de *Metrópolis* sin evocar los filmes embrionarios. Son decorados únicos que se representan a sí mismos con un significado y una función determinada, siempre conectados con la narración y con la expresión de sus protagonistas. Construcciones con forma y contenido lógicamente interrelacionados donde diagonales descendientes, perspectivas distorsionadas, geometrías impracticables, dimensiones inhumanas, visuales imposibles, manifiestos emergentes o referencias históricas con reflejos de colectivos urbanos son algunos de esos elementos que convierten la arquitectura de este tipo de películas en talleres. Auténticos laboratorios donde se muestra que estos decorados pueden ser empleados para explorar el impacto psicológico y el poder expresivo de la forma

El colosalismo y la fuerza visual en los decorados arquitectónicos de *Intolerancia* (Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, David W. Griffith, 1916)



El equilibrio entre permanencia y temporalidad, entre lo estable y lo efímero, forma parte de la condición de la arquitectura como disciplina y también de la arquitectura cinematográfica

y el espacio. Una arquitectura efímera cinematográfica que desaparece, que no permanece tras cumplir su cometido. Aquí vuelve a manifestarse el espacio, también efímero, que se crea en torno a ella, y que se desvanece junto a esa realidad cinematográfica que no se disfruta si no es a través de fotografías o fotogramas, o mediante la proyección de la película donde se aloja.

4. Circunstancias y equilibrio entre permanencia y temporalidad

Tanto en la *arquitectura efímera* propiamente dicha como en la *arquitectura efímera cinematográfica* existen una serie de circunstancias que permiten su asociación. En primer lugar, ambas arquitecturas han sido diseñadas para desaparecer. En algunas ocasiones, el parámetro tiempo se dilata permitiendo que aún podamos disfrutar de ellas; en otras no, simplemente lo acusan, lo que provoca que tengamos que recurrir a imágenes (fijas o en movimiento) para recordarlas y estudiarlas. Ninguna de las dos ha sido proyectada para ser habitada. Tanto en una como en otra, un evento determinado genera un espacio en torno a una construcción, y cuando el acto finaliza, desaparece el espacio junto a la función o utilidad por el cual se originó, manteniéndose o no la arquitectura. Además, en los dos tipos de construcciones se destila un mensaje con un poder de convocatoria que causa impresiones tan sólidas que

ya desearían desencadenar esos edificios que se erigen para permanecer.

El equilibrio entre permanencia y temporalidad, entre lo estable y lo efímero, forma parte de la condición de la arquitectura como disciplina y también de la arquitectura cinematográfica. En una y otra está presente el germen de lo efímero, en sus construcciones y en el espacio que se genera. En algunas estructuras, este germen se desarrolla, evoluciona, muta, dejando a un lado el parámetro tiempo, y se transforma, se adapta y se reinventa constantemente tanto material como espacialmente. En otras tantas, ese mismo germen simplemente hace uso de su temporalidad, y de este modo materia y espacio desaparecen tras cumplir su misión. Eso sí, mientras viven, algunas nos deslumbran con su fuerza visual, y otras lo hacen además apostando por la experimentación, como si de un campo de pruebas se tratara, aportado teorías, ideas, explorando nuevos caminos, nuevas perspectivas. Pero hemos de tener en cuenta, según hemos tratado de explicar, que no siempre es fácil la distinción entre una y otra: una frontera diluida las divide.

Notas

* Este artículo es un avance de la tesis doctoral que uno de los autores, Pedro Molina-Siles, está desarrollando en el Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universitat Politècnica de València, bajo la tutela de Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino.

** Las imágenes que ilustran el artículo han sido aportadas voluntariamente por los autores del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 En la época dorada de Hollywood, durante los años treinta y cuarenta, solo cinco estudios dominaron el mercado cinematográfico, tanto la producción como la distribución y exhibición de películas: 20th Century Fox, Paramount, MGM-Loew's, Warner Bros y RKO.

2 La emigración de cineastas alemanes se debió en ocasiones a aspiraciones económicas o artísticas, pero obviamente en otros casos fue por motivos políticos o sociales derivados de la Primera Guerra Mundial.

Bibliografía

ALBRECHT, Donald (2000). *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*. Santa Monica, CA: Hennessey & Ingalls.

BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

BUCI-GLUCKSMANN, Christine (2010). *Estética de lo efímero*. Madrid: Arena Libros.

CARRIÈRE, Jean-Claude (1997). *La película que no se ve*. Barcelona: Ediciones Paidós.

TÖTEBERG, Michael (2006). *Fritz Lang*. Madrid: T&B

GOROSTIZA, Jorge (1997). *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*. Barcelona: Fundación Caja de arquitectos.

HERNANDEZ RUIZ, Javier (1990). *Escenarios de la fantasía: el legado de la arquitectura y de las artes plásticas en el cine*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.

NEUMANN, Dietrich (ed.) (1999). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Múnich: Prestel.

ORTIZ, Áurea (1998). *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Valencia: Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia.

PUENTE, Moisés (2000). *Pabellones de exposición*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

RAMÍREZ, Juan Antonio (1993). *La arquitectura en el cine. Hollywood: la Edad de Oro*. Madrid: Alianza.

ROMERO ESCRIVÁ, Rebeca (2009). Riis, Capa, Rosenthal. Traducciones cinematográficas de la fotografía. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 8, 124-135.

FORT MIR, Josep M. (1999). Arquitectura breve, ligera, efímera. En S. ROQUETA MATIAS y J. M. FORT MIR (eds.), *Arquitectura, art i espai efímer* (pp.11-12). Barcelona: Edicions UPC.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1990). *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Verdoux.

VIDLER, Anthony (1999). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. En D. NEUMANN (ed.), *Film Architecture: Set Designs from* Metropolis *to* Blade Runner (pp.13-25). Munich: Prestel.

Pedro Molina-Siles es arquitecto técnico y arquitecto con un Máster en Producción Artística en la Universitat Politècnica de València (UPV). Actualmente combina su labor profesional de arquitecto con la docencia, que imparte como profesor en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia de la UPV, en el departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica, donde está realizando su tesis doctoral, que versa sobre las arquitecturas efímeras presentes en el medio cinematográfico.

Ángela García Codoñer es catedrática del área de Expresión Gráfica Arquitectónica en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura en la Universitat Politècnica de València (UPV) y responsable del equipo de investigación del Color del Instituto de Restauración del Patrimonio en la misma universidad, donde ha participado en numerosos y competitivos proyectos de investigación. Es editora desde el año 1993 de la revista *EGA: Expresión Gráfica Arquitectónica*. Ha realizado, además, numerosas exposiciones de pintura en prestigiosas galerías de arte.

Ana Torres Barchino es doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València (UPV). Es profesora en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño y en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Pertenece al Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica y es miembro del Grupo de Investigación del Color en el Instituto de Restauración del Patrimonio de la UPV. Entre otras actividades docentes, dedica su labor de investigación al estudio del dibujo, el color y sus distintas técnicas aplicadas en diferentes soportes.