

LA TECNOLOGÍA 3D COMO HERRAMIENTA PARA EXPLORAR ESCENARIOS ARQUITECTÓNICOS CONTEMPORÁNEOS*

Introducción

Una melosa y sensual voz, junto a un parpadeo de la cámara, nos introduce en lo que parece un edificio sin límites, infinitamente alargado y de atmósfera paisajista. Esta merodea por el exterior insinuando entrar en él, pero nunca llega a hacerlo. Lo rodea, lo observa y circula por debajo en los momentos en los que la arquitectura se levanta sinuosamente del suelo creando espacios de circulación y relación debajo de ella. De la oscuridad que proporciona el inferior de la losa vemos aparecer la silueta de una persona que avanza hacia la cámara y parece entrar en nosotros. Su paso es sosegado. Una vez delante del objetivo, la persona se detiene, observa, respira y siente el edificio como si la fuerza de una arquitectura mágica se apoderara de él; la cámara lo rodea de forma hedonista, deleitándose en su disfrute que, tras un parpadeo, cambia de plano y escena.

El edificio descrito a través de la técnica 3D es el Rolex Learning Center, diseñado por los arquitectos Kazuyo

Sejima y Ryue Nishizawa (SANAA), estamos en 2010 y el hombre detrás de la cámara es Wim Wenders. Visualizamos la película documental *If the Buildings Could Talk* (2010) en el Arsenale de la Bienal de Arquitectura de Venecia.

Escenografías arquitectónicas

La arquitectura siempre ha servido de escenario para diferentes técnicas de representación. Durante muchos años, los croquis, planos, dibujos y pinturas han sido las herramientas más eficaces para retratar edificios y ciudades. Posteriormente, la fotografía permitió capturar los edificios y lugares más exóticos. Desde su invención, las posibilidades de la fotografía parecían infinitas; de todas ellas, casi la más importante, al menos al principio, fue la capacidad de documentar y catalogar la realidad, centrándose en la representación del patrimonio, la arquitectura y la ciudad. Llegado el momento, todos los fotógrafos sintieron atracción por el nuevo fenómeno social: la ciudad moderna. Tras el descubrimiento de la ciudad, los edi-

ficios de arquitectura fueron quienes se aliaron con la fotografía. «Primero, en el siglo XIX, la fotografía descubrió la arquitectura; más tarde, en el siglo XX, con la modernidad, la arquitectura descubrió la fotografía e hizo de ella una poderosísima aliada» (YENZENGA, 2007: 25). El cine, desde sus inicios en el siglo XIX, al igual que la fotografía, se fijó en la arquitectura, sin embargo, a finales del siglo XX y principios del XXI la arquitectura y, particularmente los arquitectos, han descubierto las posibilidades que ofrece la imagen movimiento —el cine y sus derivados, la televisión y el audiovisual en Internet— y se han intentado asociar con él.

La arquitectura de la primera mitad de siglo XX que tenemos en nuestra retina y conciencia no solo está en nosotros debido al edificio en sí, sino que debe gran parte de su valor al medio, que ha sabido captar a través del fotógrafo la realidad de la obra arquitectónica. «Cuando Le Corbusier eligió al fotógrafo Lucien Hervé, era un intérprete y un socio lo que estaba eligiendo» (GALIANO, 1990: 5). Así, eran comunes los binomios arquitectos-fotógrafos, como Richard Neutra y Julius Shulman, los ya citados Le Corbusier y Lucien Hervé,

o, ya en España, Coderch y Català-Roca. «Hay un acuerdo profundo entre el clasicismo y la técnica sublime de las fotos de Bill Hedrich y la obra de Mies en Chicago, o entre el grano grueso de Georges Pohl y la composición volumétrica de las maquetas de Louis Kahn»

El cine, como si de un actor más se tratase, ha utilizado los edificios relevantes de cada época como escenarios para su beneficio

(DEVILLER, 1990: 11). Nadie duda de la capital importancia de la fotografía en la definición de los cánones visuales de las vanguardias artísticas y el afianzamiento de algunos de los maestros de la arquitectura moderna, ya que, salvo algunas excepciones, reflejaba y comunicaba las principales características de la arquitectura de sus autores. ¿Fue la arquitectura moderna generada por la fotografía, o al revés? Y, ¿qué ocurrió y ocurre con el cine? ¿Existen estos binomios en las disciplinas arquitecturales? La arquitectura como escenografía cinematográfica siempre ha existido, pero, ¿y el cine de arquitectura?

El cine, como si de un actor más se tratase, ha utilizado los edificios rele-

vantes de cada época como escenarios, e incluso ha abusado de ellos. La presencia constante de arquitecturas como lugar donde se desarrolla la acción resulta habitual en el cine. No obstante, la misión de la arquitectura para el cine no es ser habitada, es ser penetrada por la cámara, actores, espectadores, etc. «El cine es un espacio de libertad para la arquitectura» (RAMÍREZ, 1993: 4). La arquitectura utilizada en el cine no tiene por qué ser fiel a los estilos, épocas o pensamientos arquitectónicos, sino que las formas se mezclan y adulteran, a gusto de las necesidades y exigencias del director, quien crea su decorado sin atender a la realidad arquitectónica de los edificios.

Así ocurrió en la época de las vanguardias con *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) a la cabeza, o posteriormente con *Mi tío* (Mon Oncle, Jacques Tati, 1958) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). También en películas no tan conocidas en el ámbito arquitectónico se utiliza la arquitectura moderna como escenario, como vimos en *El Desprecio* (Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963) con muchas escenas en la villa Malaparte (Adalberto Libera, 1937); *La noche* (La notte, Michelangelo Antonioni, 1960), donde Antonioni usa

Imagen 1. Exterior del Rolex Learning Center. Hisao Suzuki





Imagen 2. Interior del Rolex Learning Center. Hisao Suzuki

edificios como la Torre de Pirelli (Gio Ponti & Pier Luigi Nervi, 1950) o el edificio de viviendas y oficinas en Via Lanzzone (Asnago & Vender, 1955); o *Deseo de una mañana de verano* (Blow-Up, Michelangelo Antonioni, 1966), que comienza y finaliza con la sede londinense de *The Economist* (Alison y Peter Smithson 1964).

Sin embargo, la arquitectura contemporánea no ha estado tan representada en el cine, salvo escenarios fantásticos que tomaban los edificios como esculturas arquitectónicas. Una excepción sería Woody Allen, que utilizó la arquitectura contemporánea en *Match Point* (2005) —la Torre Swiss (Norman Foster, 2004) y el Museo Tate Modern (Herzog & de Meuron, 1999) de Londres—, donde las arquitecturas, que sirven de escenario —vivienda y lugar de trabajo—, se caracterizan y hablan de sus protagonistas de una manera manifiesta. Salvo contadas excepciones como la mencionada, casi todos los largometrajes de los últimos años se quedaron en los espacios de Mies Van der Rohe o en las casas de Richard Neutra de los años cuarenta y cincuenta.

En la mayoría de los casos descritos, el cine ha abusado de la arquitectura, utilizándola en su beneficio. La arquitectura, a lo largo de la historia, y más en el último siglo, ha trabajado buscando la funcionalidad. La objetividad era y sigue siendo uno de sus principales valores. Pero, el cine es todo lo contrario: es subjetividad, ensoñación, capacidad de llevarnos y transportar-

nos a otras fronteras más allá de nuestra localización geográfica mediante la proyección de imágenes que nos permiten alejarnos de la realidad. La primera es cerebral, el segundo busca el instinto. De ahí que, cuando el cine de ficción ha intentado mostrar la esencia de la arquitectura, lo ha hecho para su propio beneficio, sin cuestionarse cuáles son los valores de la arquitecta mostrada; abusando de ella. Por ello, el lenguaje cinematográfico, aunque aparentemente muestra arquitectura con imágenes en movimiento, no es el medio en el que mejor se refleja la esencia del lenguaje arquitectónico. El cine centra su interés en la arquitectura para dispersarla dentro del tumulto de las escenas y, por eso, la arquitectura en el cine suele ser simplemente escenografía. Y el documental de arquitectura, ¿también abusa del cine? ¿o muestra los edificios en su esencia?

Nuevas respuestas documentales

El documental de arquitectura es la opción aparentemente más lógica para mostrar la arquitectura contemporánea en su esencia; no obstante, la experiencia nos dice que, históricamente, el documental no ha sido totalmente certero y, a pesar de haber contribuido a cuestionarse el estatuto de la realidad arquitectónica, muchas veces ha sido poco más que una imagen en movimiento, un peculiar *travelling* o la experiencia virtual de estar delante del edificio y recorrer fragmentos de él. El boceto habitual del cine documental de arqui-

tectura es el de un lento movimiento de la cámara, hilado mediante música clásica, con algunas visiones generales o planos más cortos de algún detalle constructivo ingenioso.

Sin embargo, existe un tipo de documental que empieza desde los años ochenta a ser más reflexivo, se cuestiona la objetividad y medita sobre sus mecanismos de representación, acercándose a las estrategias del cine de no ficción contemporáneo. «Se hace evidente que el venerable y, en realidad, siempre conflictivo término de documental resulta insuficiente para dar cuenta de la asombrosa diversidad del trabajo que se está llevando a cabo en la actualidad y que debemos denominar todavía por su exclusión, como es uso aceptado en el campo literario por herencia del inglés, con el fastidioso nombre de *non-fiction*» (WEINRICHTER, 2004: 11). Este tipo de documental, a través de la mezcla de modos de exposición, un tratamiento distinto de sujeto-autor, una música y una voz en *off* lejana a la búsqueda de la objetividad, nos permite transmitir ideas, sensaciones y vivir la experiencia más allá del retrato objetivo. Partimos de la convicción de que el documental es un constructor, igual que la ficción; el mito de la objetividad, como ha pasado en todos los ámbitos de la realidad en el periodo posmoderno, ha caído aquí también. Se trata de saber de qué manera se construye un mundo de no ficción.

El nuevo escenario de los últimos años parece no solo tener relación con la emergencia de las nuevas tecnologías,

sino también con la nueva concepción del espacio que tienen los arquitectos hoy en relación a la modernidad, que demanda otras técnicas más allá de la fotografía. El concepto espacial arquitectónico también ha cambiado: «La arquitectura moderna convirtió el espacio en su sustancia y justificación. [...] Pero veamos cómo entienden la noción de espacio los arquitectos de hoy. Sin duda, esta noción está todavía presente en el proyecto arquitectónico, pero no del mismo modo: ha perdido su condición sustantiva, [el espacio] no es ya el punto de arranque del proyecto» (MONEO, 2007: 44). Esta concepción espacial contemporánea obliga a la utilización de una técnica diferente de la fotografía, que ya empleaban los arquitectos modernos.

En los últimos años han surgido una serie de películas que no utilizan los edificios como decorados, sino que los entienden para poder filmar su esencia, algunas incluso estrenadas con éxito en las salas de cine, con protagonismo especial de la arquitectura contemporánea. Así, vemos series documentales de arquitectura como *Living Architectures*, de los directores Ile Bêka y Louise Lemoine, con su célebre *Koolhaas Houselife* (2008) o *Gehry's Vertigo* (2010), o del mismo arquitecto, *Rem Koolhaas a kind of Architect* (Markus Heidingsfelder y MinTesch, 2006); o la nominada al Oscar en 2003 como mejor película documental, *My architect: A Son Journey* (Nathaniel Kahn, 2003).

Tecnología 3D como herramienta

Las nuevas maneras de filmar y documentar de la contemporaneidad, unidas a las nuevas miradas, nos abren un abanico casi infinito de posibilidades para la documentación de la arquitectura contemporánea y el espacio arquitectónico cercanos a la no ficción. Directores como Wim Wenders han dado un paso más en la documenta-

Partimos de la convicción de que el documental es un constructor, igual que la ficción; el mito de la objetividad, como ha pasado en todos los ámbitos de la realidad en el periodo posmoderno, ha caído aquí también

ción de la arquitectura contemporánea al utilizar las posibilidades del sistema digital 3D para filmar edificios. Como el Rolex Learning Center en la ya mencionada película *If the Building Could Talk*. Los japoneses Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa han confiado el legado visual de una de sus obras más exitosas a un director de cine, y no a un fotógrafo, para mostrar el resultado de su edificio. La pieza se concibió, por parte del cineasta y arquitectos, como un diálogo con los espectadores, convirtiendo el Centro en una entidad abstracta a modo de investigación visual. El resultado fue una obra de 26 minutos, una lírica y poética pieza, relatada (casi susurrada) por una sensual voz femenina que encarna al propio edificio. El director descubrió el poder documental del 3D en su anterior experiencia fílmica, *Pina* (2011); con ella, reveló la capacidad de esta tecnología en las experiencias del espacio y la danza.

Las connotaciones paisajísticas fueron una de las referencias más importantes que tuvieron los arquitectos al concebir el edificio y de esta forma lo refleja el cineasta. El Rolex Learning Center es un edificio de un único espacio, abierto 24 horas, donde llegan estudiantes universitarios de todos los departamentos y se juntan para diversas actividades. No existen apenas divisiones interiores, es un espacio sin codificación previa, donde prima el trayecto y no los puntos que lo definen, con espacios cuyas posibilidades de uso están aún por descubrir, alterar, cambiar y volver a reinventar. Esto su-

pone una reconfiguración permanente de los espacios y, por tanto, una gran versatilidad de uso, lo que ha permitido un rodaje de estas características y poder explorar el sistema digital 3D.

Wenders manifiesta: «Cuando empecé a pensar en cómo podía hacer una película en ese lugar tan fantástico, me di cuenta de

que era imposible hacerlo sin centrarse en la dimensión del espacio»¹ (BAT-TISTA, 2010). El director, analizando las diferencias perceptivas entre ambas tecnologías, continúa:

«En una vista plana, en 2D, nunca se tiene una buena percepción o perspectiva de la altura, de las subidas o bajadas. En 2D, una carrera hacia abajo siempre se ve relativamente aburrida. La única manera de superar este déficit y ofrecer a los espectadores la impresión apropiada de estar allí, era hacerles consecuentes del espacio. Solo el 3D puede hacer eso. Mientras estamos aquí sentados, tu me ves en tres dimensiones y yo te veo en tres dimensiones porque tenemos dos ojos y supongo que tus dos ojos trabajan. Por lo tanto, en tu cerebro tu me ves a mi dos veces porque tu tienes dos ojos y tu cerebro combina las dos corrientes de información. [...] Las películas 3D hacen lo mismo, fisiológicamente hablando, imitan lo que tus ojos hacen. En realidad, desde hace 100 años, las películas han engañado con una gran cantidad de trucos y trataban de superar el hecho de que no tenían la tercera dimensión. [...] Por tanto, de una manera extraña, siento que el 3D no solo es el futuro del cine; sino también el pasado perdido. ¡Tendríamos que haberlo visto desde el principio!»² (CASCIANI, 2011: 38). El director transmite el paisaje atmosférico de los japoneses viajando lentamente con la cámara entre las colinas y valles como si fuera un continuo espacio tridimensional infinito. La cámara es controlada por el cineasta como un personaje más circulando por la atmósfera creada por los arquitectos.

En *If the Buildings Could Talk* Wenders explica que no quería hacer una pieza que pareciera un documental; quería «convertir la arquitectura en el principal protagonista de la película. Cuando trabajaba en el proyecto, recordé que los lugares nos pueden hablar y que, con un poco de paciencia, podemos escuchar las historias que tienen que decirnos. Parecía una idea absurda, pero, cuanto más lo pensaba, más me gustó, y al final se convirtió en el título del proyecto»³ (BATTISTA, 2010). No es la primera vez que Wenders trabaja con la idea del poder narrativo de los edificios: «La arquitectura, ciudades y lugares en general, están en diálogo con nosotros todo el tiempo. Creemos que somos los únicos que hablamos, pero estoy convencido de que hay un diálogo: los lugares y edificios nos dan energía, sentimientos y recuerdos; crean las condiciones en las que podemos trabajar, relajarnos, sentir... y esto es un diálogo.»⁴ (CASCIANI, 2011: 55).

La arquitectura de SANAA está encuadrada en las culturas tradicionales de oriente a través del límite imperceptible, la ligereza, lo efímero, el vacío. Basándose en unos principios Zen, los arquitectos precisan sus diseños a partir de una sencillez orgánica y estructural de los espacios. Wenders es consciente de ello: «Durante el rodaje del edificio sentí que tenía algo que era absolutamente japonés, aunque era difícil precisar qué. Tal vez sea la absoluta simplicidad, unida, al mismo tiempo, a la gran complejidad»⁵ (BATTISTA, 2010).

La manera en que Wenders mueve la cámara en el edificio revela la fuerza de la tecnología 3D para la arquitectura contemporánea y denota el porqué ninguna fotografía, al contrario de lo que sucede con la arquitectura moderna, es capaz de reflejar la intensidad, profundidad y lo efímero del espacio contemporáneo de Sejima y Nishizawa. La obra comienza con una aproximación al edificio desde su perímetro (recorrido 1 de la cámara; imagen 3). Pronto, la cámara se traslada debajo de la losa (recorrido 2 de la cámara), donde se aprecian, con una perspectiva inusual, los límites, en-

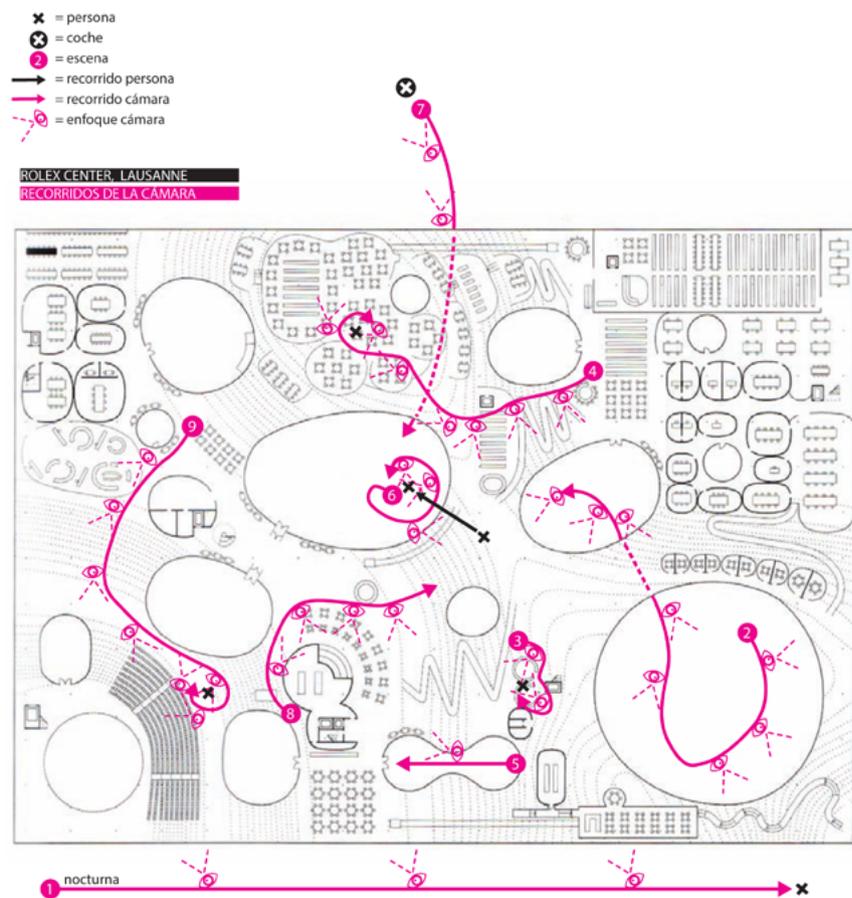


Imagen 3. Movimiento de la cámara en el rodaje de *If the Buildings Could Talk*. Elaborado por el autor, Ramiro Losada.

tradas y recorridos del edificio. En ese momento los planos interiores toman el protagonismo (recorridos 3 y 4 de la cámara) mostrando la atmósfera en forma de paisaje artificial característica de SANAA. Se aprecian los diferentes espacios y fenómenos del edificio, además de los personajes que lo experimentan, miran, palpan, escuchan y, en definitiva, sienten el edificio. El efecto de recorrido se consigue a través de un movimiento de *steady-cam*, lo que permite un ritmo adecuado y cercano a los personajes. Es entonces cuando se combinan planos interiores con otros de los patios y del espacio liberado bajo la ondulación del edificio (recorridos 5, 6, 7, 8 y 9 de la cámara) diluyendo los límites interior-exterior. Todos los planos interiores se realizan con un gran angular, objetivo que normalmente se utiliza para paisajes o imágenes panorámicas. La escena que recoge el recorrido 6 de la cámara

es muy clarificadora de la sintonía arquitecto-director: la cámara, a través de un plano subjetivo, se sitúa en uno de los patios de mayor tamaño del edificio y enfoca una persona que avanza, desde la oscuridad, en dirección a ella. La silueta no sigue un camino marcado en su trayecto hacia el aparato, ya que este no existe. Al llegar a una zona clara, iluminada a través de un patio, la cámara hace un *travelling* hasta un primer plano del rostro del joven; sin embargo, ahora, no es la cámara la que se mueve, sino el personaje quien se acerca a ella. Wenders utiliza el sistema digital 3D, combinando la posibilidad del primer plano —los individuos hablan con los gestos de su cara— con la profundidad de campo que permite entender un edificio con la complejidad del Rolex Learning Center. Mientras la cámara gira en torno al personaje a través de un *travelling* circular de 360°, podemos apreciar

cómo este está atento al edificio, a la vez que cierra los ojos y escucha lo que el edificio susurra mediante una voz en *off*: «Una de mis cosas favoritas es captar la luz para hacerle sentir mejor. Hacerla más... visible... ¿Para ti? Adoro la luz y perdone si no suena modesto, pero la luz también me quiere a mí».

Tradicionalmente se ha entendido el *travelling* circular continuo como un eclipse del interés de la historia que llama la atención sobre la acrobacia de la cámara; sin embargo, en esta escena se utiliza para vehicular una experiencia emocional contundente que se experimenta al escuchar al edificio susurrar.

Wenders no olvida el cine clásico y usa el espacio en *off* para transmitir la inmensidad del edificio. Para él, es importante lo que queda fuera del plano; a través sobre todo de las miradas de los protagonistas se crean numerosos espacios en *off*. Debido a ello, el espectador puede reconstruir mentalmente, no solo los espacios mostrados en el cuadro, sino, también, otros que complementan y construyen una unidad que conforma la realidad de este infinito edificio. De esta manera, el recorrido 3 de la cámara, nos muestra, a través de la omnipresente cámara subjetiva, una serie de personas leyendo en un mostrador de información. Una de ellas fija su mirada en el horizonte, sin movimiento de la cámara, lo que permite ampliar los límites de la pantalla, extendiendo el campo visual, evidenciando de esta forma la profundidad del edificio.

Conclusiones: lenguajes arquitectónicos y lenguajes cinematográficos

Como apreciamos, el cine y la arquitectura como escenografía existen desde principios del siglo XX. Pero solo en

las últimas décadas del siglo el cine ha sido reclamado por la arquitectura y no al revés. En ello influye que las variables metodológicas de la crítica de la arquitectura moderna ya no son válidas hoy en día, ya que hablan de mecanismos que poco o nada tienen que ver con las nuevas tendencias y los nuevos



Imagen 4. Rodaje de *If the Buildings Could Talk*: Ryue Nishizawa, Kazuyo Sejima y Wim Wenders (de izquierda a derecha). Donata Wenders

procesos culturales y artísticos. Así, la arquitectura contemporánea no puede concebirse como avance de la arquitectura moderna y, por ello, no se puede documentar con las mismas técnicas. En la búsqueda de los nuevos procesos documentales de la arquitectura contemporánea, los arquitectos y cineastas han evolucionado desde el documental de arquitectura reverencial y solemne hasta la no ficción contemporánea cuestionándose con esta última la realidad espacial. En la actualidad, la información más valorada es la audiovisual, un mecanismo globalizador comprendido por la mayoría de las culturas y cuya vía más importante de transmisión es Internet en general y YouTube en particular. No solo ha cambiado digitalmente la sociedad; los modos de ver también son distintos. La nueva mirada de la sociedad, muy distante de la de principio de siglo XX, hiperconectada e instantánea y acostumbrada a estímulos constantes, ayuda a la introducción

de la no ficción contemporánea y de la tecnología 3D.

Los paisajes urbanos de directores como Wim Wenders han cautivado a los arquitectos, no solo por su relación con la arquitectura y la ciudad, sino, sobre todo, por su manera de mirarlos. Ha descrito de forma perspicaz paisajes

urbanos, industriales o de autopistas entrelazadas, los hoteles y salas de esperas de ningún sitio y ahora también lo hace con la arquitectura paisaje. En sus películas, se ve cómo no solo se transmite el espíritu de los personajes; además se visualiza el mundo que reacciona ante ellos. Y en sus últimos trabajos ha descubierto el poder del 3D y su capacidad para cambiar la concepción espacial de la arquitectura contemporánea en el cine, incorporando a

los edificios como personajes importantes del film e introduciendo una nueva forma de mirar, un nuevo modo de representar la realidad. Con esta tecnología el sentido del lugar emerge en los trabajos más arquitectónicos del director alemán. La tecnología 3D utilizada como herramienta, no como artificio, permite expresar la realidad del espacio contemporáneo sin abusar de él.

Tras el descubrimiento por parte de Wenders, con *Pina* e *If the Building Could Talk*, de los resultados espaciales que genera con la arquitectura contemporánea el sistema 3D, el director se ha involucrado en un proyecto que pretende volver a documentar con esta tecnología buena parte de la arquitectura contemporánea construida en los últimos años. Con un equipo de nueve directores europeos, con el título de *Catedrales de la Cultura*, pretende descubrir los diálogos que se producen en los espacios arquitectónicos que se convertirán en escenarios cinematográficos.

ficos respondiendo a la pregunta: «If buildings could talk, what would they tell about us?» [si los edificios pudieran hablar, ¿qué dirían de nosotros?].

Los lenguajes arquitectónicos contemporáneos y cinematográficos, aunque similares y afines, están lejanos el uno del otro. Los arquitectos no usan el lenguaje audiovisual para hablar de su obra con la misma facilidad e inmediatez con la que emplean el dibujo, maquetas, fotografías, escritura o medios digitales. El cine plantea un tipo de comunicación mucho más compleja y difícil de dominar para las oficinas de arquitectura. El 3D es la sensación compartida entre cineastas y directores y común a las dos profesiones. Hoy en día ya se han producido algunos binomios importantes entre directores de cine y arquitectos contemporáneos, como el de SANAA y Wim Wenders estudiado en este artículo, al igual que ya sucedía con los fotógrafos y arquitectos en la modernidad. Pero, hasta que no proliferen estos binomios, no se podrá madurar la documentación audiovisual de la arquitectura, ni saber si la cámara cinematográfica y sus nuevas tecnologías cambiarán la manera de percibir la arquitectura, como hizo la fotografía con la arquitectura moderna, ni si la técnica 3D mejorará la documentación del espacio arquitectónico.

Notas

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

1 En adelante, los textos originales que se ofrecen han sido todos traducidos por el autor del texto. «When I started thinking about how I could make a film in this fantastic location, I realised it was impossible doing it without focusing on the dimension of space.»

2 «In a flat view, in 2D, you never get a good perception or perspective of height, of ups and downs. On 2D, a downhill race always looks relatively boring. The only way to overcome that deficit and give viewers an appropriate feeling of being there was to en-

able them to sense the space. Only 3D can do that. As we sit here, you see me in three dimensions and I see you in three dimensions because we both have two eyes and I guess your two eyes work. So, in your brain you actually see me twice because you have two eyes: and your brain combines the two information streams. [...] 3D movies do the very same, physiologically speaking, they imitate what our eyes are doing. Actually, for 100 years films have cheated with lots of tricks and tried to overcome the fact that they didn't have the third dimension. [...] So, in a strange way, I feel 3D is not only the future of filmmaking; it is also the missed past. We should have seen it from the beginning!»

3 «... to turn architecture into the main protagonist of the film. When working on it I remembered my final theory that places talk to us and that, with a little bit of patience, we can listen to the stories they have to tell us. I realised that, if I took my own theory seriously, this building could have talked to us all. It seemed like an absurd idea, but the more I thought about it, the more I liked it and, in the end, my theory became the project's title.»

4 «Architecture, cities and places in general are in dialogue with us all the time. We think that we are the only ones talking, but I am quite convinced that there is a dialogue: places give us energy, feelings and memories; they create conditions in which we can work, relax, feel good or feel bad, and that is a dialogue.»

5 «While filming the building I felt it had something that it was absolutely Japanese, though it was hard to point out what it was. Maybe it's the utter simplicity it has that leads at the same time to the greatest complexity.»

Bibliografía

- BATTISTA, Anna (2010, 21 de octubre). Interview: Wim Wenders about his latest project, *Zoot Magazine*. Recuperada de <<http://www.zootmagazine.com/2010/10/21/wim-wenders-and-sanna/>>.
- CASCIANI, Stefano (2011). Wim Wenders, *Domus*, 943, 36-44.
- DEVILLER, Chistian (1990). Objetos subjetivos. La fotografía de arquitectura. *Papel fotográfico. La arquitectura, de la cámara*

a la página: construcción de imágenes para una era mediática. Madrid, Arquitectura Viva 12, 7.

FERNÁNDEZ GALIANO, Luis (1990). Construcciones e imágenes. *Papel fotográfico. La arquitectura, de la cámara a la página: construcción de imágenes para una era mediática*. Madrid, Arquitectura Viva 12, 5

MONEO, Rafael (2007). Otra modernidad. En J. M. HERNÁNDEZ, R. MONEO, F. DAL CO y J. J. LAHUERTA (eds.), *Arquitectura y ciudad: La tradición moderna entre la continuidad y la ruptura* (pp. 41-63). Madrid: Círculo de Bellas Artes.

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

YNZENGA, Bernardo (2007). Imagen y arquitectura. En R. ZARZA (ed.), *Kindel: fotografía de arquitectura* (pp. 21-28). Madrid: Fundación COAM.

WEINRICHTER, Antonio (2004). *Desvíos de lo real: el cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.

Ramiro Losada Amor (Cáceres, 1980) es Arquitecto y Master en Proyectos Arquitectónicos Avanzados (ETSAM). Actualmente está investigando para su doctorado titulado *Documentales de arquitectura: Construcción de la no ficción contemporánea para la arquitectura del s. XXI*. Desde 2007 es profesor del departamento de Proyectos de la Universidad Europea y ha sido profesor invitado en las Universidades de Arquitectura de Braunschweig, Antwerp y San Diego.