PERDIDO ENTRE CINTAS.

LA ARQUITECTURA DEL CINE.

LA ARQUITECTURA DEL CINE

La investigación que se quiere desarrollar es un proyecto sobre arquitectura y cine. La intención es analizar la colisión de estos dos mundos que tantas veces se fusionan mediante la visión unos pocos. Este género puede producir belleza o terror del más sencillo de los elementos, como una escalera.

Las diferentes maneras en las que los directores aproximan la realización artística determina cúal será nuestra percepción de la arquitectura contenida en ella. Y según estos factores podemos analizar infinidad de películas cambiando el punto de vista en el que entender el análisis

Una única finalidad. La divulgación de la arquitectura como arte, y como pieza del conjunto de las artes.

El medio será estudiarla por su impacto sociológico en la vida de la gente y cómo afecta a sus percepciones, así como su interpretación por parte de varios cineastas.

EL FORMATO

Se pretende que al final del proyecto exista una colección de seis volúmenes, uno por mes de la beca. Que en principio se haría a través de una plataforma en internet, como puede ser el ejemplo de T18 MAGAZINE, hasta que se consiga financiación para hacer una publicación impresa y que pudiera continuar más allá de lo que establece la beca.

Al igual que en publicaciones como la revista CLOG o YOROKOBU, considero que la disposición de material gráfico atractivo es indispensable para hacer una publicación exitosa.

EDICIÓN

_ A5. Un formato relativamente pequeño que lo haga manejable.
_ Cada volumen tendría una temática concreta
_ Desarrollo extenso con contenidos de calidad
_ Proceder siempre con la dualidad del análisis gráfico y escrito.

IDEAS DE TEMAS A DESARROLLAR

Se pretenden

MONOGRAFÍAS

_ Películas en las que la arquitectura cobre un protagonismo particular. Por ejemplo *Origen* (2010)
_ Arquitecturas concretas con peso en la grabación.
_ Autores como Stanley Kubrick o Woody Allen
_ Géneros arquitectónicos ¿Cómo se percibe la arquitectura contemporánea a través del cine y fuera de él?
_ Generos cinematográficos y su interpretación de la arquitectura. Las naves espaciales en la ciencia ficción y su relación con Archigram.
_ Elementos arquitectónicos concretos. El pasillo.
_ Documentales. Como *My Architect* (2003) Basado en la vida y obra de Louis Kahn.
_ El futuro. La relación entre futuros distópicos cuya fecha ya ha pasado y el presente.

ENTREVISTAS

La localización del proyecto no deja lugar a dudas sobre la necesidad entrevistar personalidades que trabajen en un campo relacionado.
_Directores
_Arquitectos
_Realizadores artísticos.
_Directores de fotografía.

LA CIUDAD

Representada como conjunto cinematográficamente adquiere una potencia mayúscula, desde *Metrópolis* (1927) hasta *Blade Runner* (1982). Nueva York requiere un estudio indispensable.

INFLUENCIA MEDIÁTICA

Se entiende que las redes sociales son el elemento indispensable hoy para dar a conocer cualquier proyecto, en este caso principalmente:

Twitter
Tumblr

Se desarrollaría un blog en el que escenificar el proceso del trabajo que se está realizando.
_ Fotografías.
_ Comentarios.
_ Entradas escritas.
_ Videos de entrevistas u otros temas relacionados

ARTÍCULO

Quisiera mostrar un ejemplo de uno de los artículos que he publicado en el Periódico CA, que si bien tiene un tono más desenfadado del que tendría el proyecto solicitado, considero importante mostrar un ejemplo claro de mi trabajo.

MR. PENROSE LA ARQUITECTURA DE LOS SUEÑOS



Algunos menos que muchos habrán escuchado hablar de Mr. Penrose. Unos cuantos más sobre su escalera. ¿Cómo posee uno una escalera? Pues tan sencillo como llevar el nombre de la probablemente más recreada paradoja arquitectónica en la historia. Una subida de cuatro tramos, ascenso directo, sin promoción, y de repente... -¡Mierda! he vuelto a empezar la maldita escalera... ¡Pero si el peldaño más alto está por debajo del más bajo...!! ¿Pero qué es esto?

Digamos que es cosa de magia, aquella de la geometría y el dibujo. Existe un punto de vista específico en el que el peldaño más bajo y más alto se alinean con nuestros ojos, provocando una ilusión de ascenso infinito que pondría el terror en los ojos del runner más duro y ciego de esteroides.

Toda magia se apoya en algún truco y, siendo éste el punto de vista fijo, parece incapacitar a Mr Penrose para transladar su efecto a las tres y cuatro dimensiones. Si no fuera porque en los sueños todo es posible. Allá por 2010 nos encontramos con un filme dirigido por Christopher Nolan que, sacando su mejor sombrero de copa, al más puro estilo del clásico prestidigitador, ambienta la trama de Origen en un limbo entre la realidad y los sueños, donde todo es construible, todo es válido. Incluso este mítico trabajo de M.C. Escher. Eso sí, venga dado de antemano que su ejecución no sería un reto sencillo.

Como en cualquier sueño, en la escena aparecemos sin transición, en un edificio contemporáneo de uso público con grandes vidrios y espacios verticales vacíos que encuadran el lugar perfecto para nuestra endiablada escalera. Sin mayor espera, en los primeros cinco segundos te lanza el truco a la cara, como todo buen mago, aunque tal y como pasa con ellos, nos lo comemos, con patatas... La cámara recoge todo el espacio, todo lo que puede enseñar de él, sin acabar con la ilusión. El plano se acorta. Nos centramos en los personajes. *"Tendrás que dominar algunas técnicas si quieres construir tres niveles oníricos"*, explica Arthur a Ariadne, la arquitecto que construirá el espacio para el sueño. Un instante después se ve obligado a interrumpir su discurso ,*"Disculpe"* se excusa Arthur, cuando en su paso inoportuna a una chica que recoge unos papeles de las escaleras, mientras los protagonistas continúan su ascenso. Y continúa: *"En un sueño se puede burlar la arquitectura con formas imposibles, eso permite crear bucles cerrados. Como La Escalera de Penrose."* Vuelven a pasar por delante de la chica con su mismo vestido gris, que aún recoge papeles, aunque ellos continúan subiendo. Otra vez igual... ¡pero si ahora lo estaba viendo en movimiento! ¿Cómo me han engañado otra vez? *"La escalera infinita, ¿Ves? Una paradoja*". El plano se abre, la cámara desciende en picado y, como jamás haría un auténtico mago, se revela el truco, una maravillosa escalera aparentemente infinita, que hace nuestras burbujear nuestras delicias, aunque no pueda ser más que a través de un proceso REM cinematográfico para dotarle de una utilidad real.

Para que esta escena tuviera una visualización perfecta, se diseñó la escalera en los mismos materiales y colores que encontramos en el espacio que la alberga. Además, está construida de tal forma que cuando se ve desde un ángulo concreto, los límites de los peldaños superior e inferior se alinean. Para lograr este efecto cual el equipo de diseño tuvo que construir modelos tridimensionales por ordenador, matemáticamente perfectos. Solo así consiguió obtener una solución capaz de aunar las dimensiones correctas de la escalera, el lugar donde debía ubicarse la cámara, incluyendo altura y distancia al set, y el movimiento de caída que realiza, manteniendo al espectador despistado e intrigado hasta el último segundo. Finalmente, queda una última triquiñuela: la estructura. Una vez revelada la geometría real, la estructura generará dudas a cualquiera, pero agudizando el ojo, podremos descubrir (no sin antes haber buceado a fondo en los extras del blue-ray), que se utilizó un sistema de andamiaje para sostener la pieza y que fue borrado finalmente en post-producción

Ahora quizá se entienda un poco mejor la dificultad, el coste y la dedicación que conlleva una escena de a penas 30 segundos. Todo el pensamiento y trabajo que implica hacer una expresión de arte, en este caso una película, con todos sus matices y detalles, magníficos y cuidados hasta su última expresión, que merecen ser deconstruidos para ser racionalizados, analizados para ser entendidos y destripados para que podamos asombrarnos con ellos. Esta pieza de la arquitectura de los sueños de Penrose es una sublime captura cinematográfica. Inolvidable.

¿POR QUÉ ESTE PROYECTO?

La ligazón entre cine y arquitectura siempre ha sido estrecha. La escenificación de un lugar construido o su carencia, un refugio natural o diversos rascacielos de vidrio, denota una escenografía arquitectónica que requiere un profundo entendimiento de la materia que se trata a la hora de analizarla. Del elemento más nimio se puede obtener una enorme cantidad de información.

> “El pasillo, tantas veces denostado por nosotros arquitectos, ofrece un abanico de posibilidades magnífico para el director. Fue un elemento estrella para Kubrick, que lo utilizó de forma casi fetiche. Maravillado por la direccionalidad, el tránsito, la constricción del espacio, la perspectiva frontal que focaliza la atención en un punto concreto de la escena, don Stanley lo utilizaba para avanzar pausadamente hacia la acción en primera persona, casi como si existiera un campo magnético que nos succionara hacia el desarrollo de la escena, dejándonos composiciones difíciles de olvidar. Prácticamente la totalidad de la nave Discovery 1 de *2001: Una odisea del espacio,* sería un gran ejemplo, o también la primera escena de *La naranja mecánica* con un Alex amenazante rodeado de sus secuaces, tomando su leche en el bar, clavando los ojos en la cámara que se aleja lentamente mientras la música te advierte de que las próximas dos horas de tu vida no serán dulces. La fuerza del Front Travelling.
>
> La música, la iluminación y los actores suelen ser el centro de atención pero, gracias a algunos directores, este espacio que en ocasiones llegamos a denominar "residual" recobra protagonismo, aunque sea encubierto, utilizando la simetría, la escala, el recorrido, las texturas y la repetición de forma expresiva para mantener la tensión y erizarte los pelillos de la nuca. Algunas escenas simplemente carecerían de impacto en un espacio abierto o una perspectiva no centrada, pasando a presenciar la escena como un tercer elemento en vez de ser el observador directo. Todos podemos reproducir en nuestros pensamientos las tétricas gemelas de *El resplandor* con sus vestidos azules al fondo de un pasillo (aunque prefiramos no hacerlo para conseguir dormir). Sin esa perspectiva de foco único el efecto no es el mismo.”
>
> Periódico CA – Número 3

Pero sobretodo porque las posibilidades son infinitas. Dentro de una temática que no está desarrollada, y que por otro lado, alcanza un público mucho más amplio que un círculo basado solamente en el interés arquitectónico; el proyecto de investigación tiene mayores probabilidades de éxito.

El festival de Arquitectura y Cine de Avilés, que comenzó en 2013 y donde yo empecé a colaborar, poco a poco va suscitando más atención en los medios y los hay diferentes autores muy interesados en el tema como Jorge Gorostiza. Esta experiencia cambió mi perspectiva de lo que quería hacer con la arquitectura. Abrí los ojos y empecé a ver las películas de otro modo, y ahora es el momento de trabajar en ello. La determinación en este caso es mi aliado.

Ignacio Balbona Trueba.