

Trabajo Fin de Grado

LA DIRECCIÓN DE ARTE EN EL CINE DEL EXPRESIONISMO
ALEMÁN; *EL GABINETE DEL DOCTOR CALIGARI*,
METRÓPOLIS Y SU POSTERIOR INFLUENCIA EN *BLADE*
RUNNER

THE DIRECTION OF ART IN THE CINEMA OF GERMAN
EXPRESSIONISM; *THE CABINET OF DOCTOR CALIGARI*,
METROPOLIS AND THEIR LATER INFLUENCE ON *BLADE*
RUNNER

Autora

Sara Rodríguez Morales

Director

Francisco Javier Lázaro Sebastián

Grado en Historia del arte. Facultad de Filosofía y Letras

Curso 2020-2021

ÍNDICE DE CONTENIDOS

EPÍGRAFE	PÁGINA/S
1. INTRODUCCIÓN	4-8
1.1 Elección y justificación del tema	4
1.2 Estado de la cuestión	5-6
1.3 Objetivos	7
1.4 Metodología aplicada	8
2. DESARROLLO ANALÍTICO	9-37
2.1. La dirección artística	9
2.2. Expresionismo alemán	10-14
2.3. <i>El Gabinete del Doctor Caligari</i>	15-17
2.4. <i>Metrópolis</i>	18-20
2.4.1. Lo utópico y lo distópico	21-22
2.4.2. <i>Metrópolis</i> como la gran Manhattan.	
Referentes arquitectónicos y urbanísticos	23
2.4.3. La ciudad superior y subterránea en <i>Metrópolis</i>	24-31
2.5. De <i>Metrópolis</i> a <i>Blade Runner</i>	32-35
2.5.1. El cine de ciencia ficción a través del <i>cyber punk</i> .	
La recuperación de la metrópoli	36-37
3. CONCLUSIONES	38
4. ANEXOS	39-47
4.1. Ficha catalográfica de las películas	39-41
4.2. Bibliografía	42-44
4.3. Webgrafía	45
4.4. Procedencia de las imágenes	46-47

Agradecimientos

RESUMEN

El presente trabajo aborda el estudio de cómo el expresionismo alemán se manifiesta en el cine, centrándonos principalmente en el concepto de dirección artística. Vamos a tratar la cuestión de cómo la escenografía se vuelve completamente relevante, es capaz de construir una atmósfera, e incluso pasa a ser parte de la trama cinematográfica en las películas expresionistas. Vamos a centrarnos en el análisis de dos películas del movimiento, *El Gabinete del Doctor Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) y *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927). También abordaremos la cuestión de cómo esta estética escenográfica pasa a la posteridad en películas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982.)

ABSTRACT

The present work addresses the study of how German expressionism manifests itself in cinema, focusing mainly on the concept of artistic direction. We are going to deal with the question of how the scenery becomes completely relevant, is able to build an atmosphere, and even becomes part of the cinematic plot in expressionist films. We are going to focus on the analysis of two films of the movement, *The Cabinet of Doctor Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) and *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927). We will also address the question of how this scenographic aesthetic passes into later life in films like *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982.)

Palabras clave: Expresionismo, dirección artística, cine alemán, cine de vanguardia, *El Gabinete del Doctor Caligari*, *Metrópolis*, *Blade Runner*.

Key words: Expressionism, artistic direction, german cinema, avant-garde cinema, *The Cabinet of Dr. Caligari*, *Metropolis*, *Blade Runner*.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Elección y justificación del tema

La elección del tema se apoya en el estudio de la dirección artística y cómo esta es utilizada en los films *El Gabinete del Doctor Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) y *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), para componer una atmósfera expresionista, manifestándose de forma diferente en cada uno de los casos. En relación a esto, vamos a abordar la cuestión de cómo la ciudad Moderna de *Metrópolis*, configurada mediante la escenografía, se ve reflejada décadas después en el film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) en la construcción del paradigma de la ciudad Postmoderna.

La inclinación por este tema proviene de la predilección que hemos tenido hacia el movimiento del expresionismo alemán, concretamente en cine, pintura y literatura; pero además la elección del tema queda acentuada por el interés que nos impulsa a continuar nuestra formación dirigida hacia la profesionalización en dirección de arte.

1.1.2. Estado de la cuestión

En primer lugar, Jorge Gorostiza en *La arquitectura de los sueños*¹, nos introducirá en el concepto de dirección artística.

Por otra parte en “Nueva York, al otro lado del espejo. El cine y la ciudad futura como texto”², de Lus Arana, da la idea de que el cine es capaz de plasmar hasta el más mínimo detalle del entorno urbano, consiguiendo reproducirlo e incluso permitiendo que la arquitectura innove.

Para hablar de expresionismo será muy útil el trabajo de Villa en *La escenografía: cine y arquitectura*³, donde trata el concepto *Stimmung*, entendido como atmósfera o estado anímico; este concepto hace referencia al valor estético de una obra durante la Alemania del periodo de la República de Weimar (1918-1933).

Para tratar el análisis del film *El gabinete del doctor Caligari*, nos han resultado de interés ideas de autores como Alfonso Puyal en, *Dieciséis xilografías por segundo: el tratamiento gráfico en El gabinete del doctor Caligari*⁴. No obstante resulta de interés la opinión de la crítica Lotte H. Eisner, en *La pantalla demoniaca*⁵, la cual aprecia la influencia de la literatura expresionista alemana en obras cinematográficas como *El gabinete del Doctor Caligari*, o *Nosferatu*.

En cuanto al análisis de *Metrópolis*, para el contexto de la época la profesora Pilar Pedraza, en *Metrópolis. Fritz Lang*⁶, explica cómo el director quiso realizar un film a la manera que se realizaban las grandes producciones hollywoodenses, restaurando así la imagen que se tenía de Alemania tras Primera Guerra Mundial. Pedraza nos habla del contexto expresionista que se da en Alemania antes de la Gran Guerra, cuando esta era un Estado capitalista, industrializado e imperialista.

En el artículo “Mass Media and the postmodern urban experience. From *Metropolis* to *Blade Runner*, from cinema to virtual reality”, Arana señala cómo el cine sirvió para

¹ GOROSTIZA, J., “*La arquitectura de los sueños. Entrevistas con directores artísticos del cine español*”, Nickel Odeon. Revista trimestral de cine, nº 27, 2002. Número monográfico dedicado a dirección artística. p.64-94.

² ARANA, L.M., “Nueva York, al otro lado del espejo. El cine y la ciudad futura como texto”, Proyecto, Progreso, Arquitectura, nº 14, 2016. pp. 40-53.

³ VILA, S., *La escenografía: cine y arquitectura*, Madrid, Cátedra, 1997. p.169.

⁴ PUYAL, A., “Dieciséis xilografías por segundo: el tratamiento gráfico en *El gabinete del doctor Caligari*”, Secuencias. Revista de historia del cine, nº 17, 2003. pp. 58-69.

⁵ EISNER, L., *La pantalla demoniaca*, Madrid, Cátedra, 1996. pp.77-158.

⁶ PEDRAZA, P., *Metrópolis. Fritz Lang*, Barcelona, Paidós, 2000. pp.48-94.

reflejar la complejidad que fue mostrando la ciudad moderna y el impacto que tuvo esta misma a nivel social.

Para abordar la arquitectura del film, nos interesa “La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción⁷”, de Ignacio Bonifacino y Carlos Brum Stewart, ambos arquitectos, analizan la relación entre cine y arquitectura en *Metrópolis*.

En “Dibujando *Metrópolis*. El sueño arquitectónico de Fritz Lang⁸”, Pedro Molina Siles, se centra en el análisis de los dibujos sobre arquitectura que realizan los directores de arte para construir la ciudad.

Quim Casas en *Fritz Lang*⁹, cuenta cómo el director, tras su vuelta de Nueva York, empezó a vislumbrar la escenografía de la ciudad.

También debemos resaltar la influencia expresionista, futurista y racionalista de arquitectos como Mies van der Rohe o Le Corbusier en la arquitectura del film, lo cual expone Carmen González Chaves en “Metrópolis. La imagen de la ciudad a través de la cámara de Fritz Lang¹⁰”.

Por último, para el análisis de *Blade Runner*, nos ha resultado relevante el discurso de Jesús Rubio Lapaz en “La representación de la ciudad moderna y postmoderna en el cine. Los casos de *Metrópolis* y *Blade Runner*”¹¹, donde defiende cómo ambos son perfectos reflejos de lo que conocemos por Modernidad y Postmodernidad, coincidiendo con la idea expuesta anteriormente por Lus Arana.

Finalmente, para la representación de la ciudad hemos tomado *Blade Runner. Ridley Scott*¹², de los catedráticos José Javier Felici y Salvador Marco Rubio, donde nos presentan un análisis de los espacios más relevantes del film, ahondando en las cuestiones arquitectónicas y los simbolismos que presentan cada una de ellas.

⁷ BONIFACINO, I. y BRUM, C., “La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción”, *Anales de Investigación en Arquitectura*, nº 3, 2013. pp. 27-40.

⁸ MOLINA, P., “Dibujando *Metrópolis*. El sueño arquitectónico de Fritz Lang”, EGA. *Revista de expresión arquitectónica*, vol. 22, nº 9, 2017. pp. 190-199.

⁹ CASAS, Q., *Fritz Lang*, Madrid, Cátedra, 1998.

¹⁰ GONZÁLEZ, C., “Metrópolis. La imagen de la ciudad a través de la cámara de Fritz Lang”, *Latente. Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, nº 4, 2006. pp. 41-52.

¹¹ RUBIO LAPAZ, J., “La representación de la ciudad moderna y postmoderna en el cine. Los casos de *Metrópolis* y *Blade Runner*”, *HUM 736: Papeles de cultura contemporánea*, nº 6, 2005. pp. 42-46.

¹² MARZAL, J.J. y RUBIO, M., Salvador, *Blade Runner. Ridley Scott* (1982), Valencia, Octaedro/Nau Llibres, 2002. pp.10-35.

1.3. Objetivos

1. Conocer qué es la dirección de arte y cómo los decorados pudieron adquirir mayor relevancia.
2. Establecer un contexto histórico de Alemania que recoja el periodo artístico en el que se realizaron las películas que vamos a analizar.
3. Analizar cómo se manifiesta la tendencia expresionista en la película *Metrópolis*, teniendo como predecesora *El Gabinete del Doctor Caligari*.
4. Enlazar cómo la escenografía de *Metrópolis*, concretamente la representación de la ciudad, tendrá su eco en películas posteriores, centrándonos en el caso de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

1.4. Metodología aplicada

Para conseguir los objetivos propuestos en la realización de este trabajo, se ha aplicado la siguiente metodología:

Primeramente, se ha realizado el visionado de las películas que vamos a analizar. Posteriormente se ha llevado a cabo una búsqueda de material bibliográfico sobre los temas que conciernen el trabajo. Se ha profundizado en el concepto de dirección artística y la evolución que ha experimentado en el cine; en el contexto de la República de Weimar, atendiendo especialmente a la corriente artística del expresionismo. Por último se ha realizado el análisis escenográfico de la primera película expresionista, como ejemplo de lo que esta corriente cinematográfica va a defender, *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920). Pero profundizaremos más en el análisis de la escenografía de la película *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) y cómo el planteamiento de su ciudad ha influenciado en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Para realizar esta búsqueda se ha llevado a cabo el visionado de las películas, la consulta de materiales pertenecientes a la Biblioteca María Moliner, la Biblioteca de Aragón, la revisión de libros, revistas en la Filmoteca de Zaragoza y artículos extraídos de la web pertenecientes a revistas especializadas en estudios artísticos y cinematográficos. Además, se ha procedido a extraer de la web diferentes imágenes para dar soporte visual al trabajo.

Seguidamente se llevó a cabo una selección de los datos más notables para proceder a realizar la redacción de la introducción, desarrollo analítico, conclusiones y anexos.

2. DESARROLLO ANÁLITICO

2.1. LA DIRECCIÓN DE ARTE

Para explicar cómo el espacio y la ambientación cinematográfica han ido adquiriendo relevancia hasta convertirse en protagonistas analizaremos la escenografía de dos películas del expresionismo alemán, donde el escenario se convierte en un elemento protagonista, tanto estética como simbólicamente: *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) y *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927), en la cual nos centraremos especialmente. Pero también haremos hincapié en el análisis de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y la representación de su ciudad, heredera del collage arquitectónico que presenta *Metrópolis*.

El trabajo de un escenógrafo consiste en configurar nuevos espacios, o modificar espacios ya existentes, creando una atmósfera que envuelva la trama del film, incluso condicionándola; pero no solo se encargarán de los decorados, sino que para conseguir esa ambientación, también deberán intervenir en iluminación, juegos cromáticos, vestuario...

2.2. EXPRESIONISMO ALEMÁN

Para hablar del cine del expresionismo alemán, debemos situarnos en el contexto de la Alemania de la República de Weimar (1918-1933), la cual se configura a raíz de la derrota alemana por parte de la Triple Entente durante la Gran Guerra, por lo que se proclama este sistema socio político democrático. Debemos pensar que fue un periodo donde imperó una gran crisis económica, así como numerosos golpes de Estado.

La Triple Entente, formada por los países vencedores de la Primera Guerra Mundial, presionaron fuertemente a Alemania y sus aliados con el Tratado de Versalles, en el cual se acordaron las condiciones de la rendición alemana. Esta presión fue una de las causas que contribuyó al fracaso de lo que fue la República, hundiendo al país en un estado de crisis del cual tratará de remontar durante este periodo, pero finalmente la instauración del régimen nazi acabará por terminar con la República de Weimar.

A pesar del estado crítico en el ámbito socio económico, durante la República de Weimar las artes experimentaron un periodo de florecimiento que contrastaba con la crisis del país. El arte aprovecha la catastrófica situación para ampliar horizontes creativos, dejando atrás los modelos estéticos anteriores y reaccionando contra la corriente impresionista, naturalista y positivista. A este movimiento se le conocerá como expresionismo, y junto al fauvismo aparecerán como las dos primeras tendencias artísticas de vanguardia a comienzos del XX. La primera manifestación del expresionismo se da en pintura, pero abarcará todas las artes plásticas, literatura, arquitectura, cine, teatro, fotografía¹³...

En este contexto, el arte comienza a dudar y a reflexionar sobre si la realidad que se conoce es la verdadera y comienza a cuestiona por cómo esta es percibida, dándose el primer paso hacia la abstracción, ya que se reconoce que la realidad no tiene que ser como se le ha presentado hasta el momento, un buen ejemplo de esto fueron las acuarelas de Wassily Kandinsky, pionero en la pintura abstracta con obras como *El Jinete Azul* (1903).

La alienación del hombre, la masificación, las ciudades pasan a ser metrópolis atestadas, donde el hombre se convierte en un ser anónimo; los artistas perciben este

¹³ Más información, en KÜHNLE, R., *La República de Weimar. Establecimiento, estructuras y destrucción de una democracia*, Valencia, Alfons el Magnànim, 1991.

nuevo mundo, a través de sus ojos y mediante sus sentimientos, llegando a la conclusión de que no pueden hacer un arte como el que se ha hecho hasta el momento, pues estamos ante un mundo que se encuentra en pleno cambio.

El expresionismo como “ismo”, es un movimiento que persigue enfatizar y distorsionar la realidad; el movimiento fauvista también busca esa distorsión de la realidad, pero con propósitos expresivos totalmente distintos: las investigaciones del fauvismo francés giran en torno al diseño pictórico, mientras que los expresionistas alemanes vuelcan su preocupación hacia la situación psicológica del hombre moderno, cómo se ve a sí mismo el hombre moderno.

Debemos señalar las diferentes oleadas que vivió el expresionismo: la primera, el Pre-Expresionismo, hacia 1900 con artistas como James Ensor y Edvard Munch.

La segunda etapa llega con el estallido de la Gran Guerra en 1914, conocida como Expresionismo Pleno, donde el grupo *Die Brücke* (*El Puente*) se hará con el protagonismo.

El siglo XX llegó acompañado de enormes inventos y descubrimientos, como la teoría de la relatividad de Einstein, teorías de psicoanálisis de Freud... Los descubrimientos modificaron la visión que el hombre tenía del mundo, y estos cambios harán que se cuestione la representación de la realidad tal y como se conocía entonces. Se empieza a pensar sobre la figura humana en el entorno de la ciudad, y como se presentan problemas que antes eran impensables, pues las ciudades posibilitan la soledad, la masificación y la alienación del hombre, sentimientos que hasta ese momento no habían sentido¹⁴.

En este contexto surge el grupo *Die Brücke*, el primer grupo expresionista creado por cuatro jóvenes estudiantes de arquitectura, Kirchner (Fig.1), Heckel, Schmidt-Rottluff y Fritz Bleyl. Para estos, la pintura era el medio perfecto para expresar emociones, ideales y la decadencia moral de las ciudades alemanas. Se caracterizan por un gran inconformismo y por el compromiso con el arte, dando importancia a lo auténtico por encima de lo técnico y teniendo en cuenta al público que va a recibir este arte, algo

¹⁴ HERRERO, P., “El expresionismo alemán: El Grupo *El Puente*”, *Espiral de las artes*, Vol. 6, N°. 29-30, 1996.

realmente novedoso. Más adelante se incorporan las figuras de Max Hermann Pechstein y Emil Nolde.



Fig.1: *Donne en Potsdamer Platz*, Kirchner, grabado de 1914

Entendían la actividad artística como una búsqueda hacia la plasmación de los sentimientos humanos, lo que les lleva a rechazar el academicismo, buscando una *belleza* lo más aséptica posible; también será relevante cómo estos inciden en la crítica social, sobre todo hacia los estamentos más acomodados.

El grupo presentaba una experimentación constante en torno a la aplicación de la luz, los colores, las formas...Es cierto que los integrantes de *El Puente* tenían también un fuerte sentimiento nacionalista, el cual les llevó a admirar las obras del pasado germánico de maestros medievales, y la figura de Durero. También recogieron la influencia de manifestaciones primitivas, anhelando recuperar esas primeras formas y lo que se consigue expresar con ellas.

Y será en 1910 cuando se origine la revista *Der Sturm* (Fig.2), mediante la cual la vanguardia alemana propone la ruptura con el arte que le precede, el impresionismo, el naturalismo, el materialismo y la visión fotográfica de la realidad. El expresionismo quería alejarse de reproducir la realidad como una copia, quería experimentar y demostrar creatividad.

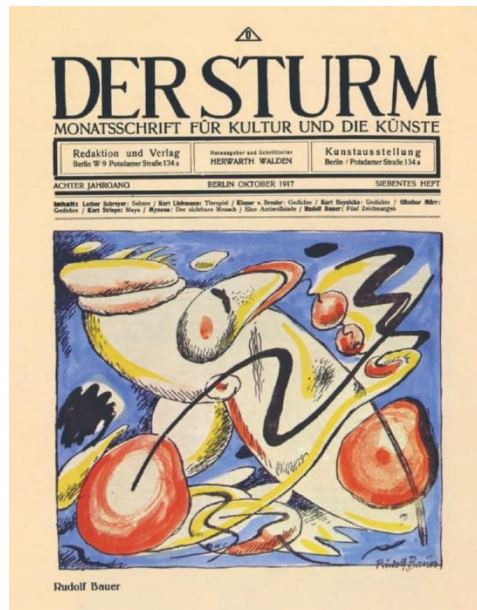


Fig.2: Portada de la revista *Der Sturm*, Octubre de 1917

Por último, su última etapa, posterior a la Gran Guerra, donde el expresionismo está más vinculado a otras manifestaciones artísticas como la literatura, con la *Metamorfosis de Kafka*, la arquitectura como Chilehaus de Höger, o lo que más nos interesa a nosotros, el cine, con la película expresionista por excelencia, *El Gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920).

El expresionismo comienza creyendo de forma ideal en el progreso, pero con la crisis alemana tras la Gran Guerra, este espíritu progresista se tornara en todo lo contrario, la manifestación de lo decadente, pesimista, siniestro y abrumador. El expresionismo se levanta contra el consumismo y el capitalismo, rechazando la modernidad y la sumisión del hombre ante las máquinas y la industria.¹⁵

En cuanto a ideología, sabemos que el nazismo fue a por ellos, calificando su arte de degenerado; por ello muchos se exiliaron, otros fueron torturados y asesinados por el régimen y otros optaron por el suicidio.

Cinematográficamente hablando, sabemos que el cine de la vanguardia soviética debe mucha influencia de lo que fue al expresionismo, pese a que directores como Eisenstein lo calificaran de cine caótico y siniestro a causa de la posguerra alemana. Realmente lo siniestro y caótico son componentes del expresionismo.

¹⁵ PEDRAZA, P., *Metrópolis... op. cit.* pp.48-94.

El teatro expresionista será el arte más ligado a lo que veremos después en cine de los años veinte, destacando la figura del productor Max Reinhardt, quien comenzó a configurar una ambientación gracias a la escenografía y la iluminación.

En la puesta en escena cinematográfica, destacan tres elementos, la iluminación, el encuadre y la interpretación. En el expresionismo vemos como el encuadre se toma de forma pictórica, y muchas veces, influenciado por obras del romanticismo, buen ejemplo de esto fue *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Murnau, 1922). (Fig.1) La luz conforma una atmósfera mediante el juego de contrastes lumínicos, luces y sombras, aportando mayor dramatismo y sentimiento, un ejemplo de esto es cómo la luz actúa de forma diferente en la ciudad superior y subterránea en *Metrópolis*, exagerando las diferencias que presentan ambas; por último la interpretación en el cine expresionista, es exagerada, transmitiendo de forma intensa cada sentimiento.



Fig.3: Imagen del film *Nosferatu*; cuando el vampiro sube las escaleras para atacar a la protagonista.

El expresionismo llegará a su fin con la aparición del Dadaísmo y la Nueva Objetividad.

2.3. EL GABINETE DEL DOCTOR CALIGARI

Para hablar de *Metrópolis* cómo un film expresionista, debemos señalar la importancia e influencia de la primera obra que manifiesta los ideales del movimiento en cine, *El Gabinete del Doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920).

La película de Wiene es relevante, más que por sus avances en las técnicas cinematográficas, por la estética y ambientación que nos presenta. El crítico Noël Burch, califica la obra como la primera película modernista, defendiendo que esta se encuentra totalmente inspirada y ambientada en la estética expresionista por los decorados que nos presenta, los cuales presentan, a su vez, influencias tanto teatrales como pictóricas, además estos son reflejo de una realidad alterada¹⁶.

Hermann Warm, Walter Rohrig y Walter Reimann, serán los responsables de la escenografía, siendo el último de estos quien impulsó a la realización de los decorados en un estilo expresionista y teatral, consiguiendo que toda la escena quede sumida en un efecto plástico, bajo una misma atmósfera, la propia escenografía se convierte en la protagonista, integrándose de forma estructural en la trama.

Se alejaron de un estilo naturalista para acercarse a lo fantástico e irreal, como si de una pesadilla se tratase, de hecho, no solo buscaba que los elementos representados fueran irreales, sino que también resultaran irreconocibles. No solo acercaron este expresionismo a los decorados sino que Reimann quiso llevarlo al vestuario, la actuación, la iluminación, los encuadres y la propia dirección. (Fig.4)

¹⁶ PUYAL, A., “Dieciséis xilografías...”, *art. cit.* pp. 58-69.



Fig.4: Escenario de *El Gabinete del Dr. Caligari*, donde podemos apreciar lo fantástico, lo visual y teatral de sus decorados, acorde con el vestuario e iluminación.

“*Das Kabinett des Doctor Caligari* (1920) constituye un modelo perfectamente definido por su vinculación con la coetánea pintura expresionista; los decorados se presentan como telas pintadas por conocidos hombres del movimiento expresionista...”¹⁷

Esta tendencia expresionista queda reflejada en los intensos contrastes lumínicos, el claroscuro, las sombras, el ambiente nostálgico y decadente, y sobre todo la ambientación surrealista, psicológica y terrorífica que se presta gracias a la escenografía de carácter teatral.

Para configurar un espacio en profundidad, se servirán de decorados teatrales planos y de la creación de una falsa perspectiva que configuran mediante la inclusión de callejuelas que presentan ángulos poco realistas, además de líneas oblicuas, curvas, rectas y onduladas (Fig.5). Esto hace que los decorados que definen estas calles se prolonguen dando así la sensación de profundidad; las líneas presentan diferentes formas para impactar e inquietar al espectador, jugando así con su psicología, obligándole a entrar en el mundo de delirio del propio doctor a través de lo visual.¹⁸

¹⁷ Ibídem, p. 51.

¹⁸ EISNER, L., *La pantalla demoniaca*, Madrid, Cátedra, 1996. pp.77-158.



Fig.5: Decorados del film dónde podemos apreciar las angulaciones y las diferentes líneas que nos sugieren profundidad e inquietud.

Los decorados se vuelven una parte esencial de la trama cinematográfica, condicionando elementos como por ejemplo el movimiento de los actores por el propio espacio del set, los sentimientos y estados anímicos de los personajes se ven intensificados gracias a estos decorados, aportando mayor dramatismo y expresividad gracias al contraste de líneas horizontales y verticales en forma punzante, que ofrecen visibilidad sobre los instintos asesinos y psicópatas de Cesare, o las oblicuas que nos ayudan a sumergirnos en una ciudad inquietante y siniestra,... afectando incluso al vestuario y maquillaje de los actores que tiene que verse acorde con el escenario.¹⁹

¹⁹ HERNÁNDEZ, J., *Escenarios de la fantasía, El legado de la arquitectura y de las artes plásticas en cine*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza colabora Filmoteca de Zaragoza, 1990. p.52.

2.4 METRÓPOLIS

Metrópolis es una película dirigida por Fritz Lang en 1927 basada en la obra de la escritora Thea von Harbou. La película refleja el contexto de la época, una sociedad deshumanizada y al servicio de una máquina con la llegada de la producción en cadena.

Es un film repleto de dualidades, en primer lugar podemos observarlo en su temática, pues vemos esa fascinación por lo industrial y los nuevos métodos futuristas, así como la crítica que los propios expresionistas realizaban hacia la industria; por otra parte, en el espacio, pues vemos como este queda dividido en la ciudad subterránea, en la cual habitan los obreros, con espacios cerrados y oscuros como las fábricas, mientras que en la zona de la superficie, iluminada y al exterior, residen los de la clase privilegiada, en la mega ciudad moderna e industrial ambientada en 2026, aunque debemos destacar como aquí de nuevo crea ese contraste entre la ciudad industrial y la ciudad antigua, concretamente toma de ejemplo a Babilonia. No se trata únicamente de una división espacial, sino que hay un simbolismo tras esto, la opresión de la clase obrera, condenada a trabajar por y para los de arriba, privados de libertad, mientras que la clase privilegiada no realiza trabajos físicos ni que supongan ningún esfuerzo pero sin embargo son ellos quienes disfrutan de caprichos.²⁰

Nos vamos a centrar en el análisis de los dibujos de los tres escenógrafos que dan vida a la arquitectura que conforma *Metrópolis*, creando un impacto sobre lo que vendrá después tanto en arquitectura como en cine, tomándose como modelo de ciudad futurista.

El arte de esta época supone un reflejo de la tensión política y social que existía, *Metrópolis* es un perfecto ejemplo de ello, representa la Alemania en tiempo de entreguerras, esa decadencia del nacionalismo que cada vez despuntaba más hacia el totalitarismo de Hitler.

Los tres artistas que realizan la escenografía, junto con el director Lang, fueron Erich Kettelhut, Otto Hunte y Karl Vollbrecht. Para Kettelhut la escenografía era más que el fondo que ambientaba la escena, tenía que acompañar a la trama y los personajes, y sobre todo crear un gran impacto en el espectador.

²⁰ GONZÁLEZ, C., «*Metrópolis*. La imagen...» *op. cit.* pp. 41-52.

La arquitectura de la superficie destaca por esos monumentales edificios que crean un juego de volúmenes entre ellos, y todos sus espacios se encuentran perfectamente iluminados, a diferencia de la ciudad subterránea, la cual destaca por su aspecto lúgubre y decadente, pues no llega la luz del sol, además vemos como sus edificios son totalmente iguales, austeros y sobrios. El único elemento más llamativo de la ciudad es la plaza que presenta un gigantesco gong utilizado para avisar a los obreros de que empieza su jornada laboral.

Los tres escenógrafos realizan la labor de creación artística de los fondos y decorados, no obstante, será Kettehult quien lleve a cabo los dibujos iniciales que dan vida a la escenografía, asesorado en la toma de decisiones y en el diseño de la ciudad por Hunte y Vollbrecht. Fue una ardua tarea ya que ninguno de los tres había realizado hasta ahora una escenografía arquitectónica de tales dimensiones.²¹

Si hablamos del trabajo de estos tres artistas, podemos destacar al arquitecto Hugh Ferriss, quien realizó multitud de dibujos donde daba rienda suelta a su imaginación creando ciudades futuristas e imaginarias, algunas de ellas se encontraban recopiladas en su serie *The Metropolis of Tomorrow*; es innegable la influencia de este artista sobre Lang y los escenógrafos a la hora de crear su ciudad futurista.

Metrópolis encarna la representación de la gran ciudad industrial y futurista, esto es trabajo del equipo de dirección artística el cual ha tomado referentes arquitectónicos del expresionismo, futurismo y racionalismo, incluso podemos hablar de referentes románticos y surrealistas; serán de vital importancia también otros periodos artísticos como el babilónico, el paleocristiano y el gótico para el director.²² (Fig.6)

²¹ MOLINA, P., «Dibujando *Metrópolis*...» *op. cit.* pp. 190-199.

²² *Ibidem* p.193.



Fig.6: Durante la construcción de los decorados de *Metrópolis*

2.4.1. LO UTÓPICO Y DISTÓPICO

Graham Cairns, arquitecto, habla sobre la relación que mantiene el cine con la arquitectura, ya sea mediante la creación de ciudades ficticias o reales; estas últimas nos servirán para ubicar en un contexto concreto y reconocible espacio temporal al espectador, así como para dar pie a realizar una crítica o alegoría de lo contemporáneo al film, como puede ser la situación de crisis y el auge de los totalitarismos en Alemania, reflejado en *Metrópolis*.²³

Cuando Cairns hace el planteamiento sobre las ciudades ficticias en cine cita a Dietrich Neumann, profesor de arquitectura, quien afirma que en este caso la relación entre cine y arquitectura se trata de:

“...un campo de pruebas para las visiones arquitectónicas innovadoras. El mejor ejemplo serían las películas de ciencia ficción, género que tradicionalmente ha proporcionado abundantes oportunidades para el desarrollo y la construcción de proyectos arquitectónicos que en la práctica de la profesión habrían sido imposibles.”²⁴

Podemos hablar de dos momentos significativos en la relación de estas dos disciplinas durante el siglo XX marcados por la distopía como elemento de ruptura, diferenciándose así la primera mitad del siglo, donde el cine será reflejo de la industrialización y modernización, mientras que la segunda seguirá esa línea, pero veremos cómo se centrará más en la sociedad y en la condición humana.

La distopía consiste en una realidad imaginaria donde domina lo indeseable, viéndose como lo contrario a una utopía, un lugar idealizado y de deseo inalcanzable.

En películas como *Metrópolis* o *El gabinete del Doctor Caligari*, nos encontramos con una realidad distópica en la que existe una esperanza de futuro, pese a que este se nos presente como algo temible y amenazador, es un futuro enmendable, y por ello, cuando se representa este tipo de distopías, se nos da un moraleja con la que poder solucionar el problema; mientras que por otra parte, en películas como *Blade Runner*, la realidad es la que es y no hay opción de cambio, no existe una posible salvación.

Ambos modelos de distopía cinematográfica presentan un nexo de unión, la representación de estas mediante la escenografía y ambientación, y la iconografía

²³ citado en BONIFACINO, I. y BRUM, C., «La metrópolis oscura...», *op. cit.* p.31.

²⁴ NEUMANN, D., *Architecture from Metropolis to Blade Runner*, citado *Ibíd*em p.31.

audiovisual que presentan. Las ciudades dístopicas siempre aparecen como lugares de caos (Fig.7), oscuros, lúgubres, deprimentes y desoladores (Fig.8). Vemos además que están siempre presentan escalas sociales muy marcadas, donde la clase baja vive la más horrible miseria, incomprensión y violencia

“La distopía prefiere los elementos reales a los imaginarios, prefiere la distorsión y el extrañamiento del mundo real antes que la pura fantasía”.²⁵

El tomar antes situaciones realistas que fantásticas, le sirve a la distopía para generar un ambiente de pesimismo y miedo que con situaciones imaginarias no podría transmitir al público.



Fig.7 y 8: Vemos la representación del caos en la ciudad superior, con los bloques de rascacielos, pasarelas, aviones... y la opresión en la subterránea con los obreros.

²⁵ Ibídem p.35.

2.4.2. *METRÓPOLIS* COMO LA GRAN MANHATTAN. REFERENTES ARQUITECTÓNICOS Y URBANÍSTICOS

Con la aparición y el incremento de los *mass media*, vemos cómo la ciudad moderna es vista y presentada desde un punto crítico por estos mismos: la ciudad moderna congestionada, abarrotada, donde el caos se apodera de esta.²⁶

Nueva York a principios del XX se muestra como una gran ciudad de ficción, esa ciudad de multitudes que da la sensación de ser ficticia en la época. *Metrópolis* nos presenta un edificio emblemático como es la Nueva Torre de Babel (Fig.9), la cual estéticamente recuerda a la torre del relato bíblico, pero simbólicamente es un reflejo del *Empire State Building* (Fig.10). Algo que marcó a Lang fue su visita a Manhattan, donde aprecia esa arquitectura de rascacielos, pero además también le resultarán interesante los proyectos arquitectónicos utópicos de artistas como Virgilio Marchi, Taut, o Sant'Elia.

Si hablamos de Manhattan como referente, únicamente se advierte esta influencia en la ciudad superior del film, la cual se compone de diferentes edificios de gran tamaño y altura, a modo de los rascacielos como los que pudo apreciar Lang.



Fig. 9 y 10: La Nueva Torre de Babel de *Metrópolis* y el *Empire State* de Manhattan.

²⁶ ARANA, L.M., «Nueva York...», *op. cit.* pp. 40-53.

2.4.3. LA CIUDAD SUPERIOR Y SUBTERRÁNEA EN METRÓPOLIS

Vamos a realizar un análisis de los espacios más relevantes que configuran la ciudad de la película. Al inicio del film se presenta el título de este sobre un fondo de edificios piramidales, mientras vemos fundidos con piezas mecánicas como cilindros, engranajes, ruedas...hasta que llegamos al plano donde aparecen dos relojes que únicamente señalan diez horas, las cuales se corresponden con las horas laborales de los obreros, para ver posteriormente la sirena de la fábrica que llama al siguiente turno de trabajadores, la cual desprende un potente humo blanco y casi podemos oír su timbre de lo visual que resulta esta imagen²⁷. (Fig. 11)



Fig.11: Sirena de la fábrica

Uno de los escenarios a resaltar por su equilibrio y armonía son los Jardines Eternos en la ciudad superior, donde la juventud de la élite pasa el rato, destacando los pilares que forman una estructura cubierta, los cuales recuerdan a formas modernistas de Gaudí. Más adelante se nos presenta la gran puerta por la que aparece María rodeada de niños, la cual está inspirada en el Art Decó. (Fig.12)



²⁷ PEDRAZA, P. *Metrópolis...* op. cit. pp.48-94.

Fig.12: Los Jardines Eternos

Estos escenarios de la superficie se presentan como lugares idílicos, perfectamente iluminados y de gran armonía estética; se produce un gran contraste cuando Freder abandona la superficie para adentrarse en la ciudad subterránea, donde la monotonía, la oscuridad se apoderan del lugar. Se presenta un espacio opresivo donde las máquinas se convierten en las protagonistas:

“Se encuentra inesperadamente un plano dominado por máquinas, cuyo fondo es una monumental fachada-ballet, que manifiesta la influencia de los decorados de la sala de máquinas del montaje del R.U.R de Capek en el Theater Kurfünsterdamm de Berlín en 1923, que Lang y Harbou probablemente vieron.”²⁸

En la ciudad subterránea podemos observar una arquitectura repetitiva, que se hace notar en los bloques donde residen los obreros, asemejándose estéticamente a una colmena laberíntica (Fig.13): “...la magnificencia visual de los edificios de la ciudad de los dirigentes contrasta con la sórdida ciudad colmena de los obreros, ubicada en la zona subterránea.”²⁹

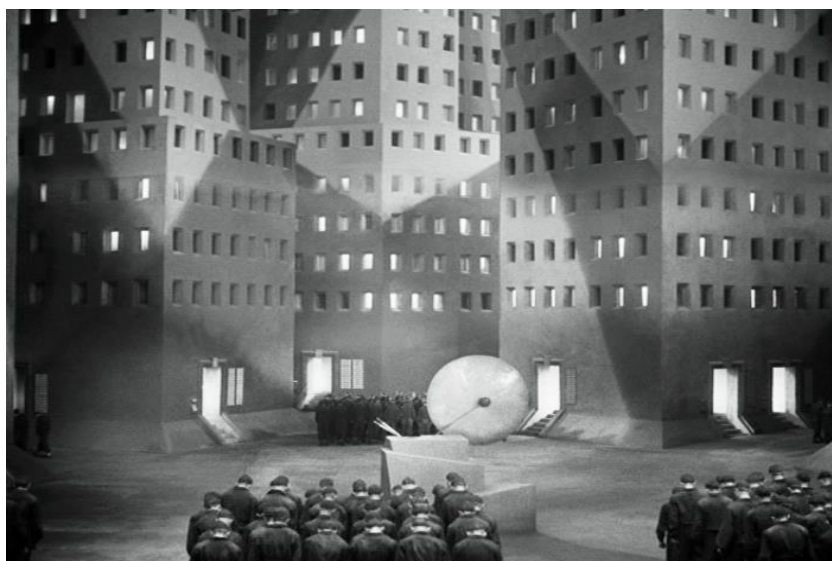


Fig.13: Bloques de viviendas de los obreros en la ciudad inferior.

²⁸ Ibídem p.50.

²⁹ MOLINA, P., «Dibujando Metrópolis...» *op. cit.* p.193.

Vayamos a la representación de la gran máquina (Fig.14), que es el corazón de la ciudad, la cual presenta diferentes espacios a modo de nichos donde cada uno de los obreros cumple su labor. Cuando los obreros son incapaces de seguir el ritmo de esta, sus calderas explotan, cobrándose la vida de los trabajadores, serán entonces cuando esta se transforme en Moloch, el monstruo que los devora (Fig.15).

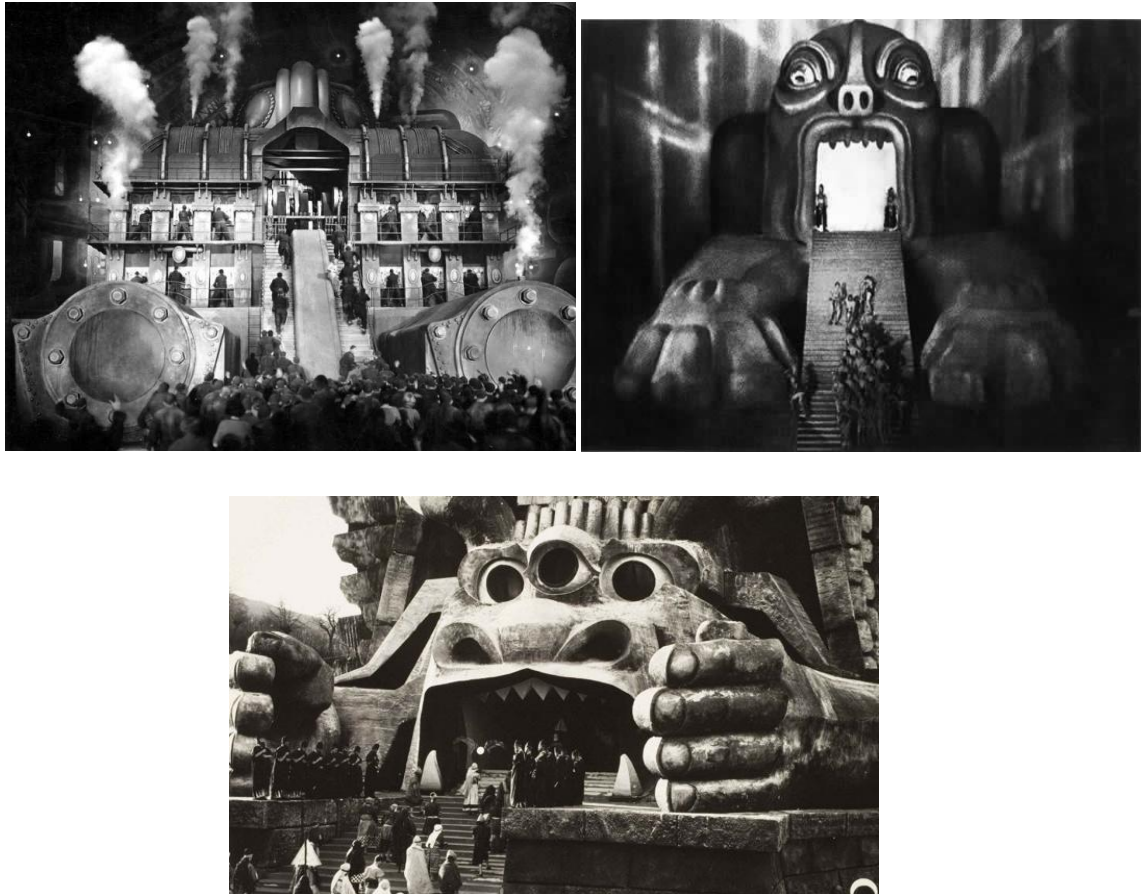


Fig. 14, 15 y 16: Máquina de Metrópolis, su transformación en Moloch, y Moloch de Cabiria

La representación de la máquina como un dios que devora sus almas proviene del film *Cabiria* (*Cabiria, Visione Storica del Terzo Secolo A.C.*, Giovanni Pastrone, 1914) (Fig.16), y aquí Lang retoma la idea lanzando una metáfora de cómo los obreros mueren a causa de su explotación laboral, este efecto lo consigue haciendo que Freder tenga una doble visión, y en lugar de ver la enorme máquina, vea a un dios sediento de sacrificios humanos.

Vemos que la máquina originalmente presenta una gran escalinata ascendente que desemboca en un gran nicho con numerosos engranajes, mientras que en sus laterales

podemos ver dos niveles con los puestos de los diferentes obreros, y en la zona inferior dos grandes estructuras atornilladas.

Cuando esta se transforma en Moloch entre el humo de las calderas, se nos presenta una especie de altar que recuerda a las formas babilónicas; una figura de rostro monstruoso, con sus extremidades las cuales quedan a los laterales, mientras que, en el centro, encontramos la misma escalinata que, ahora, nos conduce a la gran boca abierta con fauces del dios que se traga a los obreros.

Moloch adquiere, en esta escena, rasgos que recuerdan a las gigantescas esculturas de toros alados androcéfalos asirios, símbolos de la fuerza y del poder, pero también temibles custodios de estancias principales. Moloch se presenta provocando sentimientos de temor, así como la certeza de que se ingresaba en los dominios de una autoridad indiscutible, más cerca de lo divino que de lo humano.³⁰

Ahora hablaremos sobre el collage arquitectónico que se realiza para *Metrópolis*, que nos muestra un entramado urbanístico cerrado de rascacielos con aviones y pasarelas. En este podemos encontrar tanto edificios racionalistas de la época, que el propio Lang pudo ver en Nueva York, como proyectos arquitectónicos contemporáneos de los arquitectos utópicos como Taut, así como la Nueva Torre de Babel de inspiración babilónica.

“Su ambiente natural es la arquitectura funcionalista, los grandes ventanales como pantallas sobre las que se proyecta el gran espectáculo de ciudad funcionando como una máquina bien engrasada.”³¹

La arquitectura de la ciudad superior es tratada con un aire futurista; aquí se habla de una contradicción pues se ambienta en una ciudad del 2026, no obstante, las máquinas, vehículos, incluso la moda de los personajes y la propia arquitectura nos recuerdan más a un presente cercano que a un futuro lejano; esto es algo sobre lo que H.G. Wells pone en relieve:

“Recordando a H.G.Wells, creemos que en realidad es más «una ciudad perteneciente a un presente moderno más que a un futuro»”³²

³⁰ SÁNCHEZ, V., *Más allá de la duda. El cine de Fritz Lang*, Valencia, 1992, pp. 58-62.

³¹ PEDRAZA, P., *Metrópolis.... op. cit.* p.87.

³² *Ibidem* p.41.

Así como podemos encontrar edificios que se asemejan a los de la corriente racionalista, podemos ver otro tipo de arquitectura que toma influencia del expresionismo pictórico, con volúmenes que varían, así como los materiales con los que están confeccionados, creando un juego visual muy llamativo. Debemos recordar como ese carácter escalonado también es asumido por los manifiestos futuristas.

Debemos destacar el edificio de la Nueva Torre de Babel (Fig.17), centro neurálgico de la ciudad, por su reminiscencia a los zigurats de tradición babilónica. Lang para su representación se apoyara en la obra pictórica de la Torre de Babel del pintor flamenco Pieter Brueghel “el Viejo” (Fig.18).

“La decoración de esta parte era una extraña mezcla de sugerencias egipcias, babilónicas, indoamericanas, etc.”³³



Fig. 17 y 18: La Nueva Torre de Babel y representación de la Torre de Babel de Brueghel “el Viejo” (1563)

La torre nos recuerda al diseño utópico de la monumental torre *Gesetzes*, del arquitecto Bruno Taut, pero si hablamos de la influencia de arquitectura utópica podemos señalar los diseños de Sant’Elia.

También resultará llamativo el edificio de cristal con forma curva presenta una apariencia muy similar al rascacielos en hierro y cristal del propio Mies van der Rohe.

Lang quiso que la escenografía se integrara en la trama, que formara parte de la misma, por lo que él no quería un ambiente idílico y relajado, sino que buscaba reflejar

³³ RAMÍREZ, J.A., *La arquitectura en el cine... op. cit.* p.147

esa confrontación entre los dos mundos, el enfrentamiento entre las dos sociedades y como este termina con la destrucción de la ciudad inferior, por lo que se aprovecha de la verticalidad y monumentalidad de los rascacielos para dar vida a *Metrópolis*, una ciudad sinónimo de opresión.

Otro espacio de especial interés es la cabaña del científico Rotwang, la cual destaca entre los diferentes edificios de *Metrópolis* por ser un espacio que no va acorde con el periodo temporal que tratan de reflejar el resto de edificios futuristas, es un edificio a la gótica que presenta un carácter místico y arcaico, de hecho esta idea se potencia desde su interior, ya que mediante un pasadizo se puede acceder a la zona más profunda y antigua de la ciudad, las oscuras catacumbas. Vemos que esta presenta formas sinuosas tanto en el tejado como en el cuerpo del edificio, quitando los elementos picudos que encontramos en las esquinas del tejado (Fig.19).

“El laboratorio de Rotwang, por el contrario, es heredero de la iconografía y la mitología romántico-expresionista.”³⁴



Fig.19: Casa de Rotwang

El interior del laboratorio presenta pinceladas futuristas por los diferentes elementos que encontramos relacionados con la ciencia y la alquimia, como probetas, tubos, complejas máquinas, etc.

³⁴ PEDRAZA, P., *Metrópolis... op. cit.* p.88

Destacamos ahora el espacio de las catacumbas de aspecto paleocristiano en piedra, presentándose como el más obsoleto y siniestro de toda la arquitectura del film (Fig.20). Se trata de un espacio reproducido a la manera expresionista, vemos que la realidad se encuentra deformada y las estructuras arquitectónicas dan el efecto de sinuosidad, ya que vemos una superposición de cuerpos en niveles con vanos, y lo que podríamos denominar hornacinas, con formas curvas y exageradas.



Fig.20: Catacumbas de la ciudad subterránea.

El siguiente espacio que se nos presenta es la catedral gótica (Fig.21), de la cual podemos contemplar la gran fachada que presenta un gran arco apuntado que avanza hacia el interior como si de un arco triunfal se tratara, con decoración acasetonada en el intradós y esculturas religiosas en el inferior de los laterales. Volviendo al frente de fachada, en la zona inferior encontramos un grupo de dos esculturas sobre pedestales y en hornacinas a cada lado del arco.

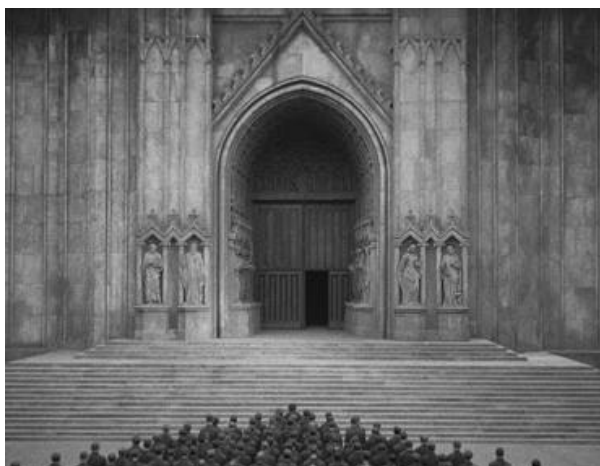


Fig. 21 y 22: Exterior de la catedral y altar con hornacinas y esculturas de los siete pecados

En el interior de la catedral, mientras Freder espera a María, vemos un gran pilar gótico de fondo que presenta un grupo escultórico adosado a este bajo pequeñas arquitecturas. Este espacio queda iluminado en su parte central únicamente por los cirios que encontramos, haciendo que las esquinas queden en penumbra. Freder llega a un altar semicircular que se presenta hornacinas que acogen esculturas de los pecados capitales y de la muerte (Fig.22).

2.5. DE METRÓPOLIS A BLADE RUNNER

El cine sirvió para reflejar la complejidad que fue mostrando la ciudad moderna y el impacto que tuvo a nivel social. Algo esencial que cambia la forma de representar la metrópoli será la reconstrucción urbanística de esta en las escenografías en estudios cinematográficos. En relación con esto, en la Alemania de la República de Weimar destaca el género *strassenfilm*, que eran películas callejeras donde los espacios eran completamente ficticios y recreados en un estudio; estos espacios comprendían realidades completamente alteradas, lo cual favoreció a la representación de la ciudad moderna cambiante, intensa, siempre en movimiento³⁵.

Metrópolis fue la primera película que mostró ese reflejo de la ciudad proto moderna, vista desde un punto de vista futurista y distópico ambientado en el año 2000.

Lang presentó una ciudad donde los edificios antiguos quedaban a la sombra de las nuevas construcciones verticales, mostrándonos una visión de futuro donde los edificios del presente neoyorkinos son válidos para representar ese crecimiento y dinamización de un futurismo distópico surrealista (Fig.23). Todos estos principios no se pierden con la escenografía de *Metrópolis*, sino que *Blade Runner* recogerá el testigo de la ciudad contemporánea construida desde una perspectiva futurista,

Lo que hizo Scott fue seguir la estela de *Metrópolis* en cuanto a la representación de la ciudad (Fig.24), pero en lugar de tomarla desde la perspectiva proto moderna que eligió Lang para su película, vemos que en *Blade Runner* se realiza la recreación de la ciudad desde un punto de vista postmoderno.

³⁵ LUS ARANA, L.M., “Mass Media and the postmodern urban experience. From Metropolis to *Blade Runner*, from cinema to virtual reality”, *Culture & History Digital Journal*, vol. 9, nº 1, 2020.

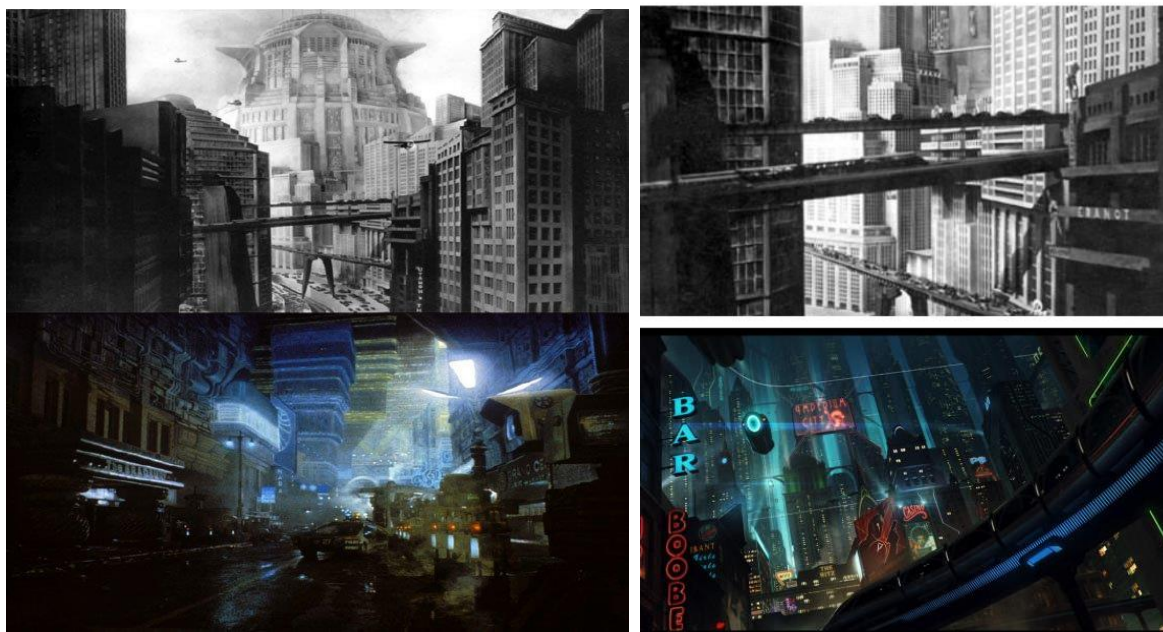


Fig.23 y 24: Ambas presentan una comparación entre la arquitectura de la ciudad de Metrópolis en la zona superior, y la ciudad de Blade Runner en la inferior.

Igual que antes hemos dicho que Lang no tuvo problema en construir su ciudad con elementos arquitectónicos de diferentes épocas, corrientes y estilos, Scott tampoco dudará en introducir elementos de diferente índole, como columnas salomónicas que recuerdan a las de Bernini, escenarios con paredes acolchadas que nos recuerdan a un psiquiátrico, edificios en ruinas, rascacielos dispares en altura que presentan total influencia de los de *Metrópolis*, y la representación del ambiente callejero, pues las calles en *Blade Runner* se disponen tal y como se representaban antaño en el cine negro, pero con un aspecto más medieval....

Iconográficamente, además de la similitud que presenta la arquitectura en la ciudad de *Blade Runner*, con los rascacielos dispares de Lang, se representan dos estructuras relevantes que mantienen esa dependencia, la Nueva Torre de Babel, centro neurálgico de la ciudad de *Metrópolis*, y las dos pirámides gemelas de Tyrell Corporation (Fig.25) en *Blade Runner*. Ambas se presentan como sedes del poder económico y refugio de los grandes líderes intocables.

Formalmente ambas estructuras comparten esa forma que recuerda a los zigurats mesopotámicos, además no solo ocurre con estas dos construcciones sino que también vemos formas similares, concretamente que remiten al *Art Nouveau* entre la Nueva

Torre de Babel, y la Jefatura de Policía (Fig.26) en *Blade Runner*; igualmente, en ambas construcciones vemos las numerosas referencias a la arquitectura visionaria y utópica:

“At the same time, they evoke a whole section of visionary architecture, from the many ziggurats by Henri Sauvage and the architects of the Titan City Hugh by Ferriss, Francisco Mújica, Antonio Sant’Elia’s futurism, and the mega-structural pyramids of the 1960s.”³⁶



Fig.25: Tyrell Corporation, vemos influencia de los zigurats de la arquitectura babilónica, igual que sucede en la Nueva Torre de Babel en *Metrópolis*.



Fig.26: Jefatura de Policía en *Blade Runner*; esta recuerda a la Nueva Torre de Babel por sus formas modernistas.

Aunque Scott consiga encajar estéticamente de forma perfecta ese reciclaje de diferentes estilos arquitectónicos en su ciudad, vemos que esta desprende un carácter industrial, caótico y decadente, igual que la ciudad subterránea en *Metrópolis*. Lo más

³⁶ LUS ARANA, L.M., «Mass Media...» *op. cit.*

llamativo de este reciclaje urbanístico es como los elementos arquitectónicos se repiten, pero aparecen en diferentes posiciones, lo cual produce que el espectador reconozca las estructuras y le resulten coherentes, pero a la vez también genera esa extrañeza al ver alterada su disposición.

Luis Miguel Arana, docente e investigador, incide sobre el concepto de “cronópolis”, pues dice que la ciudad del film se trata de una "ciudad del tiempo", ya que esta reúne elementos arquitectónicos del pasado y los presenta en su lugar originario.

“It was a world, in the end, with the texture and complexity of reality itself.”³⁷

³⁷ LUS ARANA, L.M., *Ibíd*

2.5.1. EL CINE DE FICCIÓN A TRAVÉS DEL *CYBER PUNK*; LA RECUPERACIÓN DE LA METRÓPOLI

Con *Blade Runner* el cyber punk comenzará a realizar una aproximación a la ciudad futurista alejada de la artificialidad y la ciencia ficción, pues representará la ciudad futurista fijándose en el presente contemporáneo:

“Punk, rock, metal, trash, pop... *Blade Runner* conjugaba (y conjuraba) los diferentes aspectos que componían la realidad acumulada de los años 80, ofreciendo un futuro que era como un enorme milhojas”³⁸

Podemos decir, que, con esto, el cine de ficción vuelve a recuperar su influencia de la ciudad americana, donde los rascacielos, el caos y la alienación son elementos indispensables y protagonistas; durante poco más de medio siglo se había dejado de lado esta estética ligada a la ciudad americana para la creación de ciudades modernas que lo que hacían eran tomar como referentes urbanísticos estructuras.

Con *Blade Runner* veremos multitud de referencias a lo que es la ciudad contemporánea, teniendo como un claro referente la ciudad de Nueva York. Scott conseguirá encajar todos los componentes en un ambiente postmoderno donde lo distópico se apodera del entorno. Vemos que el espacio postmoderno aprovecha elementos iconográficos arquitectónicos variados no solo de la ciudad de Nueva York, sino que también recoge componentes de ciudades como Los Ángeles, Hong Kong o Tokio (Fig.28):“It could not be otherwise: Scott’s future was built taking as the neon-lit metropolis of the Asian-American reality of the 1980s, in the end, a 50 year older version of the reality that Lang had used as a trigger an a template.”³⁹

En *Blade Runner* la tierra se representa como un suburbio, un espacio casi deshabitado, donde únicamente conviven marginados y maleantes, mientras que las colonias del Mundo Exterior son habitadas por las élites, personas con mayor calidad de vida y privilegios. Apreciamos una evidente similitud con la sociedad clasista que divide la ciudad de *Metrópolis*, la opresiva, oscura, asfixiante y monótona ciudad

³⁸ “Para mí, un film es como un pastel de bodas de setecientos pisos”. Ridley Scott en SAMMON, Paul M.: *Future Noir: The Making of Blade Runner*. New York: HarperPrism, 1996, citado en ARANA, L.M., «Nueva York...» *op. cit.* p.47

³⁹ LUS ARANA, L.M., «Mass Media...» *op. cit.*

subterránea, y la ciudad superior, donde la élite disfruta de la libertad, la luz del sol, amplios espacios, y todas las comodidades.

La ciudad de la tierra se compone de ruinas arquitectónicas de diferentes estilos y momentos históricos, como rascacielos, zigurats babilónicos, pirámides del Antiguo Egipto (Fig.27)...



Fig.27: Ciudad de *Blade Runner* donde se aprecia el collage arquitectónico conformado mediante diferentes estilos

El ambiente futurista que presenta la ciudad nos refleja el consumismo, angustia, deshumanización e individualismo de la sociedad a través de los altos rascacielos, los cuales presentan numerosos carteles publicitarios y luces de neón (Fig.28), como si la ciudad fuera concebida como un escaparate; además los carteles usan marcas conocidas para hacer más realista y contemporáneo ese futuro.⁴⁰

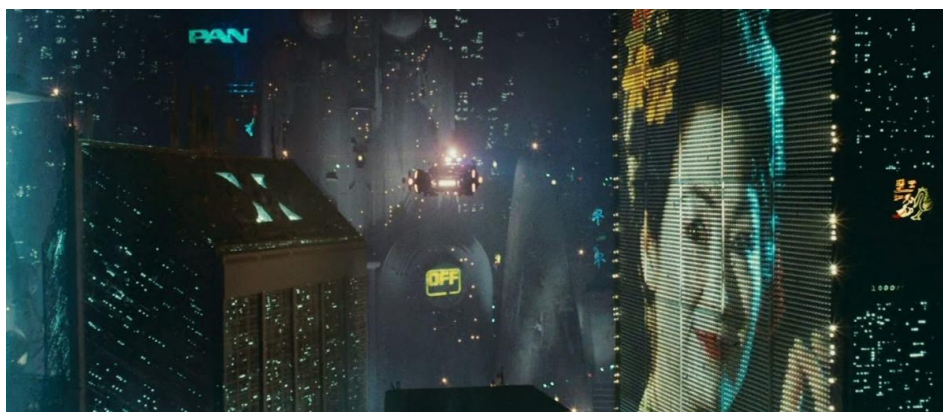


Fig.28: Panel publicitario de la ciudad de *Blade Runner*.

⁴⁰ Ibídem

3. CONCLUSIONES

Como conclusión tras el estudio de los temas que hemos tratado en el trabajo, nos gustaría resaltar cómo cada una de las películas que hemos analizado presentan de forma diferente su carácter expresionista.

En la primera de ellas, *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), se evidencia claramente en la construcción de los decorados, los cuales presentan formas alteradas que nos alejan de la realidad que conocemos. La escenografía consigue crear un efecto psicológico en el espectador, consiguiendo que este se meta en la piel del protagonista y experimente su locura a través de esta exageración de la realidad que presentan los diferentes escenarios del film. Además, el efecto expresionista de estos decorados queda acentuado por el vestuario, la actuación de los personajes y la iluminación. Debemos destacar esta última por lo relevante que resulta a la hora de configurar una atmosfera expresionista, con los contrastes de luz y oscuridad, y el juego de sombras que intensificaran también lo psicológico.

También en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) nos encontramos ese juego lumínico, esta vez empleado para resaltar la diferenciación entre las dos ciudades, la subterránea la cual se nos muestra como un espacio oscuro y tenebroso, mientras que la ciudad superior aparece como un espacio perfectamente iluminado, creando así un contraste lumínico entre ambas. También debemos resaltar la representación de la ciudad moderna e industrial conformada a través de un collage arquitectónico de diferentes estilos como el racionalista o las arquitecturas utópicas.

Por último, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), nos presenta una ciudad heredera de *Metrópolis*, pero vista desde el punto de vista postmodernista. Décadas después de lo que se hizo en el cine expresionista, *Blade Runner* retoma el testigo de su estética expresionista y lo hace mediante la representación de una ciudad distópica, donde de nuevo encontramos una división entre los dos espacios protagonistas, la ciudad de la tierra, donde predominan las arquitecturas en ruinas, y la de las colonias del Mundo Exterior, las cuales presentan, como en la ciudad superior de *Metrópolis*, un collage arquitectónico donde predominan los rascacielos, construcciones en cristal, luces de neón, etc.

4. ANEXOS

4.1. FICHAS CATALOGRÁFICAS DE LAS PELÍCULAS

- *El Gabinete del Doctor Caligari (Das cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920)* ⁴¹

Título original: *Das Kabinett des Dr. Caligari*

Año: 1920

Duración: 77 min.

País: Alemania

Dirección: Robert Wiene

Guión: Carl Mayer, Hans Janowitz

Fotografía: Willy Hameister

Reparto: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolf Klein-Rogge, Hans Heinrich von Twardowski

Productora: Decla Film

Género: Terror/Expresionismo alemán/Circo/Asesinos en serie/Cine mudo/Película de culto.

Sinopsis: Sentado en un banco de un parque, Francis anima a su compañero Alan para que vayan a Holstenwall, una ciudad del norte de Alemania, a ver el espectáculo ambulante del doctor Caligari. Un empleado municipal que le niega al doctor el permiso para actuar, aparece asesinado al día siguiente. Francis y Alan acuden a ver al doctor Caligari y a Cesare, su ayudante sonámbulo, que le anuncia a Alan su porvenir: vivirá hasta el amanecer.

⁴¹ <https://www.filmaffinity.com/es/film446167.html> (Fecha de consulta: 22-VI-2021)

- ***Metrópolis (Metropolis, Fritz Lang, 1927)***⁴²

Título original: *Metropolis*

Año: 1927

Duración: 153 min.

País: Alemania

Dirección: Fritz Lang

Guión: Thea von Harbou

Música: Bernd Schultheis, Gottfried Huppertz (Película muda)

Fotografía: Karl Freund, Günther Rittau

Reparto: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George, Fritz Alberti, Grete Berger, Heinrich Gotha, Georg John, Olaf Storm

Productora: U.F.A

Género: Cienciaficción/Drama/Distopía/Steampunk/Robots/Expresionismo alemán/ Película de culto/ Cine mudo.

Sinopsis: Futuro, año 2000. En la megalópolis de Metrópolis la sociedad se divide en dos clases, los ricos que tienen el poder y los medios de producción, rodeados de lujos, espacios amplios y jardines, y los obreros, condenados a vivir en condiciones dramáticas reclusos en un gueto subterráneo, donde se encuentra el corazón industrial de la ciudad. Un día Freder (Alfred Abel), el hijo del todopoderoso Joh Fredersen (Gustav Fröhlich), el hombre que controla la ciudad, descubre los duros aspectos laborales de los obreros tras enamorarse de María (Brigitte Helm), una muchacha de origen humilde, venerada por las clases bajas y que predica los buenos sentimientos y al amor. El hijo entonces advierte a su padre que los trabajadores podrían rebelarse.

⁴² <https://www.filmaffinity.com/es/film282386.html> (Fecha de consulta: 22-VI-2021)

- ***Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)** ⁴³

Título original: *Blade Runner*

Año: 1982

Duración: 117 min.

País: Estados Unidos Estados Unidos

Dirección: Ridley Scott

Guión: David Webb Peoples, Hampton Fancher. Novela: Philip K. Dick

Música: Vangelis

Fotografía: Jordan Cronenweth

Reparto: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Joanna Cassidy, Brion James, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong, Morgan Paull, Hy Pyke

Productora: Warner Bros., Ladd Company, Shaw Brothers

Género:

Cienciaficción/Acción/Neonoir/Thrillerfuturista/Cyberpunk/Distopía/Robots/Película de culto.

Sinopsis: Noviembre de 2019. A principios del siglo XXI, la poderosa Tyrell Corporation creó, gracias a los avances de la ingeniería genética, un robot llamado Nexus 6, un ser virtualmente idéntico al hombre pero superior a él en fuerza y agilidad, al que se dio el nombre de Replicante. Estos robots trabajaban como esclavos en las colonias exteriores de la Tierra. Después de la sangrienta rebelión de un equipo de Nexus-6, los Replicantes fueron desterrados de la Tierra. Brigadas especiales de policía, los Blade Runners, tenían órdenes de matar a todos los que no hubieran acatado la condena. Pero a esto no se le llamaba ejecución, se le llamaba "retiro". Tras un grave incidente, el ex Blade Runner Rick Deckard es llamado de nuevo al servicio para encontrar y "retirar" a unos replicantes rebeldes.

Premios:

1982: 2 nominaciones al Oscar: Mejor dirección artística, efectos visuales

1982: Nominada al Globo de Oro: Mejor banda sonora original

1983: 3 BAFTA: Fotografía, vestuario y diseño de producción. 8 nominaciones

1982: Círculo de Críticos de Nueva York: Nominada a mejor fotografía

1982: Asociación de Críticos de Los Angeles: Mejor fotografía

⁴³ <https://www.filmaffinity.com/es/film358476.html> (Fecha de consulta: 22-VI-2021)

4.2. BIBLIOGRAFÍA

- BERRIATÚA Luciano, Nosferatu *Un film erótico-ocultista-espiritista-metafísico*, Valladolid, Divisa Ediciones, 2009.
- BONIFACINO, Ignacio y BRUM STEWART, Carlos, “La metrópolis oscura. Influencias arquitectónicas en la creación de las ciudades del cine de ciencia ficción”, *Anales de Investigación en Arquitectura*, nº 3, 2013. pp. 27-40.
- CASAS Quim, *Fritz Lang*, Madrid, Cátedra, 1998.
- COURTADE Francis, *Fritz Lang*, París, Le Terrain Vague, 1963. pp.29-33.
- Filmoteca Nacional de España, *Fritz Lang*, Barcelona, Los Nibelungos (Sigfrido) Visión de arte excelso, Octubre 1976.
- GONZÁLEZ CHAVES, Carmen, “Metrópolis. La imagen de la ciudad a través de la cámara de Fritz Lang”, *Latente. Revista de Historia y Estética del Audiovisual*, nº 4, 2006. pp. 41-52.
- GOROSTIZA, Jorge, *Directores artísticos del cine español*, Madrid, Filmoteca Española, 1997.
- GOROSTIZA, J., *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*, Barcelona, Fundación Caja de Arquitectos, 1997. pp.49-51.
- GOROSTIZA, Jorge, “La arquitectura de los sueños. Entrevistas con directores artísticos del cine español”, *Nickel Odeon. Revista trimestral de cine*, nº 27, 2002. Número monográfico dedicado a dirección artística.
- GOROSTIZA Jorge, *La profundidad de la pantalla: arquitectura + cine*, Santa Cruz de Tenerife, Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, 2007. pp. 39-205.
- GOROSTIZA, J., “Tipología constructiva del espacio cinematográfico”, *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, nº 17, 2014. pp.15-22.
- H. EISNER Lotte, *La pantalla demoniaca*, Madrid, Cátedra, 1996. pp.77-158.
- HERNÁNDEZ RUIZ, Javier, *Escenarios de la fantasía, El legado de la arquitectura y de las artes plásticas en cine*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza colabora Filmoteca de Zaragoza, 1990. pp. 36-58.
- JIMÉNEZ GONZÁLEZ, Marcos y LATORRE IZQUIERDO, Jorge, “La crisis constructiva del sueño europeo en *Metrópolis*, de Fritz Lang. Un

estudio contextual comparado de los mitos de Prometeo y Atlas”, *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, nº 21, 2020, pp. 83-110.

- LATORRE José María, *Blade Runner, Amancord*, Barcelona, Libros Dirigido, 2008. pp.17-56.
- LLORCA, Pablo, “De *Metrópolis* a *Blade Runner*”, *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, nº 80, 1991.
- LUS ARANA, Luis Miguel, “Nueva York, al otro lado del espejo. El cine y la ciudad futura como texto”, *Proyecto, Progreso, Arquitectura*, nº 14, 2016. pp. 40-53
- LUS ARANA, Luis Miguel, “Mass Media and the postmodern urban experience. From *Metropolis* to *Blade Runner*, from cinema to virtual reality”, *Culture & History Digital Journal*, vol. 9, nº 1, 2020. Capítulos: “Metropolis and demential life. Life and the mental city” y “Blade Runner and the postmodern city: the world outside the window”.
- MARZAL FELICI, José Javier y RUBIO MARCO, Salvador, *Blade Runner. Ridley Scott (1982)*, Valencia, Octaedro/Nau Llibres, 2002. pp.10-35.
- MOLINA SILES, Pedro, “Dibujando *Metrópolis*. El sueño arquitectónico de Fritz Lang, EGA. *Revista de expresión arquitectónica*, vol. 22, nº 9, 2017. pp. 190-199.
- ORTIZ VILLETÀ, Áurea (coord.), *La arquitectura en el cine. Construyendo una ilusión*, Valencia, MuVIM, 2008. pp.12-90
- PEDRAZA, Pilar, *Metrópolis*. Fritz Lang, Barcelona, Paidós, 2000. pp.48-94.
- PUYAL SANZ, Alfonso, “Dieciséis xilografías por segundo: el tratamiento gráfico en *El gabinete del doctor Caligari*”, *Secuencias. Revista de historia del cine*, nº 17, 2003. pp. 58-69.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, *La arquitectura en el cine. Hollywood, la edad de oro*, Madrid, Alianza, 2010.
- RUBIO LAPAZ Jesús, “La representación de la ciudad moderna y postmoderna en el cine. Los casos de *Metrópolis* y *Blade Runner*”, *HUM 736: Papeles de cultura contemporánea*, nº 6, 2005. pp. 42-46.

- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, “Cine, escenografía de masas y totalitarismo”, en BORDERÍA ORTIZ, Enrique y otros (coords.), *Política y comunicación en la historia contemporánea*, Madrid, Fragua, 2010.p. 143-164.
- ROTELLAR Manuel, F.W.Murnau, Nosferatu, primer folleto de *La tela de Penélope*, editado por la Delegación de Distrito de Educación Nacional de Zaragoza, 1950. pp.11-19.
- RUBIO GÓMEZ, Salvador, “Nosferatu y Murnau, las influencias pictóricas”, *Anales de historia del arte*, nº 15, 2005, pp. 297-325.
- VILA, Santiago, *La escenografía: cine y arquitectura*, Madrid, Cátedra, 1997. pp. 23-169.
- VV.AA., *Los espacios de la ficción: la arquitectura en el cine*, Madrid, Iseebooks, 2008. pp. 54, 55, 57, 62, 92.

4.3. WEBGRAFÍA:

- Página web de Filmaffinity:
- ✓ <https://www.filmaffinity.com/es/film358476.html>
- ✓ <https://www.filmaffinity.com/es/film446167.html>
- ✓ <https://www.filmaffinity.com/es/film282386.html>
- https://www.youtube.com/watch?v=8huGJO7po_A&t=268s
- https://www.youtube.com/watch?v=feyzmMHURps&t=1802s&ab_channel=SensusCultura-HistoriadelArteSensusCultura-HistoriadelArte
- https://www.youtube.com/watch?v=myC5FOV5YSI&ab_channel=AliciaAlonsoAliciaAlonso
- https://www.youtube.com/watch?v=FvKlaGJc2yQ&ab_channel=CopetesFilmotecaCopetesFilmoteca

4.4. PROCEDENCIA DE LAS IMÁGENES

Fig.1:<https://mariacata.wordpress.com/tag/potsdamer-platz/>

Fig.2:<https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/revista-der-sturm>

Fig.3:<https://artisticmetropol.es/web/nosferatu-1922-con-piano-en-directo/>

Fig.4:<https://archivo-agr.blogspot.com/2018/09/como-se-promociono-en-espana-el-estreno.html>

Fig.5:<https://www.pinterest.es/pin/60376451244046975/>

Fig.6: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/stahlstadt/>

Fig.7:<http://fggdarquitectura.blogspot.com/2012/10/cine-y-arquitectura-metropolis.html>

Fig.8: <http://www.cineyarquitectura.com/2007/09/metropolis-1926-fritz-lang.html>

Fig.9:<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/Collectivus/article/download/1946/2129>

Fig.10: <https://www.nuevayork.net/manhattan>

Fig.11: https://www.youtube.com/watch?v=8huGJO7po_A

Fig.12:<http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/Collectivus/article/download/1946/2129>

Fig.13:<https://www.semana.com/cine/articulo/metropolis-fritz-lang-aniversario-lucha-global-clases-moderno-cine-clasico/50145/>

Fig.14: <http://cinesinequanon.blogspot.com/2009/11/metropolis-moloch-1010.html>

Fig.15:<https://www.bachilleratocinefilo.com/2014/05/cabiria-1914-de-g-pastrone-inmaculada.html>

Fig.16:<https://gmasaarquitectura.wordpress.com/2013/01/24/arquitectura-y-cine-metropolis-y-el-expresionismo-aleman/>

Fig.17:<https://elpoderdelarte1.blogspot.com/2017/09/la-torre-de-babel-obra-pieter-brueghel.html>

Fig.18:<http://fggdarquitectura.blogspot.com/2012/10/cine-y-arquitectura-metropolis.html>

Fig.19:<http://fggdarquitectura.blogspot.com/2012/10/cine-y-arquitectura-metropolis.html>

Fig.20:<http://fggdarquitectura.blogspot.com/2012/10/cine-y-arquitectura-metropolis.html>

Fig.21:<http://fggdarquitectura.blogspot.com/2012/10/cine-y-arquitectura-metropolis.html>

Fig.22:<http://anthropocinema.blogspot.com/2016/10/metropolis-1927-de-fritz-lang-cine-y.html>

Fig.23:<https://www.cosasdearquitectos.com/2014/04/una-arquitectura-distopica-el-universo-de-blade-runner/>

Fig.24:<https://www.cosasdearquitectos.com/2014/04/una-arquitectura-distopica-el-universo-de-blade-runner/>

Fig.25: <http://paboolivera.com/projects/Xn1zVY>

Fig.26: <https://www.archdaily.mx/mx/02-351170/cine-y-arquitectura-blade-runner-2/5346b2ecc07a80d0800000005>

Fig.27: <https://us.viajando.travel/tokio/tokio-la-gran-ciudad-pop-n3419>

Fig.28: <https://irreflexiones.com/2021/03/19/5317/>

AGRADECIMIENTOS

Al personal de la Filmoteca de Zaragoza, Teresa y Manolo, por permitirme la consulta de la gran parte de los materiales bibliográficos necesarios, así como por su asesoramiento y recomendación a hora de decantarme por dichos materiales.

A Francisco Javier Lázaro especialmente, como mi tutor del TFG, el cual me ha orientado tanto en la elección del tema, cómo en la realización del propio trabajo, prestándome todo el interés que he necesitado tanto para la consulta de materiales, como en las recomendaciones de cómo debía estructurar mi trabajo.