

Narrativa Visual en Arquitectura:

EL VÍDEO

Eduardo López Bruballa



figura 0: Grabación 2001: Odisea en el espacio (1968)

Narrativa visual en arquitectura: El vídeo
Visual Narrative in architecture: Video

Trabajo Fin de Grado
Curso 2022-2023

Autor: Eduardo López Bruballa
Director: Iñaki Bergera Serrano
Codirector: Raimundo Bambó Naya

Grado en Estudios de Arquitectura
Escuela de Ingeniería y Arquitectura
Universidad de Zaragoza

Índice

Capítulo 1: Introducción	7
1.1. Objetivos y justificación del tema	
1.2. Metodología y fuentes	
1.3. Organización del trabajo	
Capítulo 2: Narrativa visual en la arquitectura	13
2.1. Arquitectura y narración	
2.2. Arquitectura e imagen estática	
2.3. Arquitectura e imagen en movimiento	
2.4. El uso del vídeo en la actualidad	
Capítulo 3: Casos de estudio	35
Capítulo 4: Análisis de los resultados obtenidos	39
Capítulo 5: Conclusiones	59
Bibliografía	63
Videografía	65
Documentación Gráfica	66
Anexo	69

Resumen

Este trabajo presenta un análisis del uso del vídeo como herramienta para narrar arquitectura y analiza su relevancia dentro el contexto español.

Como punto de partida, se ha analizado, de forma breve, el desarrollo de la representación de la arquitectura a lo largo de la historia. Esta evolución concluye con las primeras representaciones de arquitectura a través del medio audiovisual y su influencia de las técnicas anteriores.

Con este análisis y aplicando conceptos propios de la crítica de cine, se estudian varios materiales audiovisuales de distintos fotógrafos del contexto español. Tras esto se facilita al lector una imagen de las distintas propuestas que encontramos actualmente y como el uso de diferentes estrategias puede ayudar a evocar tanto arquitectura como elementos fenomenológicos que trascienden la propia imagen.



figura 1: Fotograma Pabellón Festival Concéntrico Oana Stanescu

Palabras Clave

Cultura -Narrativa Visual-Video-Representación
Arquitectónica- Audiovisual-Cámara

1.1. Objetivos y justificación del tema

El principal objetivo del Trabajo Fin de Grado es analizar la estrategia de difusión y narración de la arquitectura a través de la imagen en movimiento. Debido al creciente uso de este tipo de herramientas en redes sociales y al potencial que están adquiriendo, se estudia la capacidad del vídeo como medio para capturar y transmitir aspectos fenomenológicos que trascienden la propia imagen. Finalmente, el objetivo de este estudio es contribuir al debate sobre la importancia del vídeo como medio para difundir y comunicar la arquitectura, y proporcionar una reflexión sobre cómo este medio puede influir en la manera en que se narra y proyecta la arquitectura en la actualidad.

1.2. Metodología y fuentes

En la primera fase del trabajo se hizo un estudio de materiales provenientes del mundo de la arquitectura, en paralelo con el análisis de bibliografía más específica de la narración y crítica de medios audiovisuales. Se acota el trabajo a la utilización de vídeo por fotógrafos españoles. Posteriormente, con esta documentación se redactaron unos criterios a seguir para en una segunda fase analizar los materiales difundidos en la red por varios fotógrafos de arquitectura relevantes que están comenzando a incluir vídeo dentro de sus portafolios profesionales.

Tras este trabajo, se han redactado unas fichas con categorías idénticas a fin de comparar los materiales estudiados bajo unos mismos criterios y poder extraer conclusiones.

Para el análisis del uso que se está realizando actualmente en España del vídeo, se ha utilizado bibliografía relacionada con el mundo de la fotografía, análisis de la relación entre ambas disciplinas en el territorio nacional, y diversos trabajos que relacionan el cine y la arquitectura. Actualmente, no hay trabajos que analicen la utilización del vídeo y la repercusión que está teniendo en la profesión y la sociedad.

1.3. Organización del trabajo

El trabajo consta de un primer capítulo *“Introducción”* en el que se introducen los principales objetivos del trabajo, su estructura y la metodología que se ha seguido para el desarrollo de este.

En el segundo capítulo *“Narrativa visual en la arquitectura”* se desarrolla el marco teórico necesario para elaborar el análisis de los distintos vídeos analizados; y unos criterios con los que extraer conclusiones del estado en el que se encuentra el uso del vídeo en España.

Este marco desarrolla un análisis histórico de la forma de representar la arquitectura a lo largo de la historia y la implicación que ha tenido en la misma cada técnica.

El tercer capítulo *“Casos de estudio”*, se desarrolla el proceso seguido para el desarrollo de las hojas de trabajos.

En el cuarto capítulo *“Análisis de los resultados obtenidos”*, se describen los campos analizados en los vídeos, así como la justificación de por qué se consideran pertinentes. También se presentan las conclusiones extraídas de las hojas de trabajo, así como una guía para evaluar en qué situaciones, desde el punto de vista de la arquitectura, es más interesante el empleo de una u otra técnica.

Finalmente, en el capítulo quinto *“Conclusiones”*, se presentan las reflexiones y análisis de la posible evolución de esta disciplina.

Capítulo 2. Narrativa visual en la arquitectura

2.1. Representación de la arquitectura en la historia



figura 2: Arquitectura con santo. Composición arquitectónica con figura humana. Aldo Rossi (1972).



figura 3: Plano estatuilla Gudea arquitecto. Meopotamia .(2200 a.C).



figura 4: Vista frontal estatuilla Gudea arquitecto. Mesopotamia. (2200 a.C).

Desde una perspectiva general, se puede afirmar que la arquitectura surgió debido a la necesidad humana básica de refugio. Esta forma de arquitectura más centrada en lo pragmático iba de la mano de unas representaciones igualmente austeras pero funcionales.

Encontramos ejemplos desde el año 2200 a. C. en Mesopotamia, donde en una de las estatuas de Gudea se encuentra una representación de un arquitecto sosteniendo un plano con una planta del templo en el que se sitúa, estableciendo una relación entre este y la representación de la arquitectura como medio de trabajo. (Overstreet, 2020)

Desde entonces hasta el presente, en el que la representación de la arquitectura ha llegado hasta el formato de vídeo o los filmes, se han desarrollado diversas técnicas que tratan de plasmar la realidad.

Estudios como los realizados por Javier Sainz, ponen de manifiesto la evolución paulatina de tanto de la representación de la arquitectura como de la arquitectura. Conforme avanza la historia aparece arquitectura que deja de ser un medio para la supervivencia y se convierte en una forma de expresar y representar valores culturales en todo el mundo. El dibujo a su vez evoluciona tanto en el proceso de diseño, como a la hora de su representación para adoptar estos valores.

Este término italiano, "*disegno*", engloba tanto el concepto español de diseño en su sentido de concepción original de un objeto u obra; como el dibujo entendido como mera representación, desdibujando la línea sobre todo en el cambio de la arquitectura entre ambas disciplinas. (Sainz, Jorge, 1990)

Este dibujo tiene una posición fronteriza entre el desarrollo de una idea y lo que posteriormente será la obra construida. Hay que destacar en este brevísimo repaso general de la historia de la representación de arquitectura, el avance que supuso el desarrollo de la perspectiva por Filippo Brunelleschi (Florencia, 1377-1446), la representación de los espacios permitía transmitir con gran precisión la altura, la espacialidad y la escala. A partir de ese momento, las escenas de la historia del arte se representan en espacios que trataban de definir los anhelos y la arquitectura de cada momento histórico. (Roth, 2013)

Aunque la perspectiva es fundamental para visualizar la apariencia final de una obra, su potencial no está limitado por las leyes físicas, sino que solo depende del diseño.

Étienne-Louis Boullée (París, 1728-1799) explora la idea de la arquitectura como un simple arte de la construcción según el punto de vista de Vitruvio, y afirmó que primero es necesario concebir para poder construir. Boullée ilustra este punto con su diseño del Mausoleo de Newton (figura 5), el cual consistía en una enorme esfera de 152 metros de diámetro sobre una base cilíndrica que nunca se construyó. A pesar de ello, Boullée logró plasmar su visión en secciones, planos y fachadas, con la intención de representar también los efectos de la luz tanto de día como de noche a lo largo del año. (Baraya, 2020)

A comienzos del siglo XIX, en la fotografía, a diferencia de la pintura, aparece un nuevo factor que considerar, el tiempo. Mientras que en la pintura el autor representa un momento concreto según su voluntad, la fotografía tiene que realizarse congelando un instante, lo que contribuye a un lenguaje en el que el tiempo es crucial.

Este trabajo, con el tiempo y su relación con los espacios, se desarrolla mucho más en el siglo XX con los primeros ejemplos de imágenes en movimiento que retrataban arquitectura. Se ponía manifiesto la necesidad de mostrar arquitectura como un elemento vivo que se podía recorrer y variaba a lo largo de los días, meses y años.

Con el avance de las distintas tecnologías, la manera en que se han retratado y narrado los edificios y las ciudades ha definido su lenguaje, su composición y su percepción por parte de la sociedad. Este proceso no solo lo han efectuado los arquitectos, ya que los escritores, los cineastas y los artistas pueden tener una comprensión más profunda y delicada de la naturaleza humana y del sentido de habitar en comparación con los arquitectos. Estos pueden contribuir a definir el lugar donde vivimos, como si se tratase de un escenario para rituales, ritmos personales y rutinas diarias. La creación de un hogar o ciudad no ocurre de manera instantánea, sino que implica una dimensión temporal y continuidad. Es un resultado gradual de la adaptación de la familia y el individuo al mundo que les rodea. (Palasma, 2016)



figura 5: Étienne Louis Boullée dibujo nocturno del cenotafio para Newton (1784).

Claramente, el avance tecnológico ha cambiado la forma de narrar y por tanto percibir la arquitectura. En este contexto, el uso del vídeo lenguaje audiovisual, y en particular el vídeo, es la herramienta idónea para la difusión de la arquitectura en la era digital. Arquitectos y fotógrafos de arquitectura han encontrado en este una herramienta poderosa para transmitir sus ideas, su visión y su interpretación de los elementos arquitectónicos y espacios urbanos.

2.2. Arquitectura e imagen estática



figura 6: Fotografía de Francesc Català-Roca. Casa Ugalde, Caldes d'Estrac Barcelona, (1953).



figura 7: Vista por la ventana de Le Gras (1826-1827).



figura 8: Vista edificio Xifré Barcelona (1839).

Continuando en mayor profundidad el proceso por el que se ha llegado al uso del vídeo actualmente para representar la arquitectura, encontramos a la disciplina que sería la precursora de la popularización del vídeo.

Son numerosos los estudios que relacionan el desarrollo de la arquitectura y fotografía, recogidos en la bibliografía de este trabajo:

Fotografía y Arquitectura Moderna en España 1925-1965; Fotografía y arquitectura Moderna en España: contextos, protagonistas y relatos desde España, Fotografía y arquitectura modernas; La Arquitectura en los medios de comunicación; Fotografía y Arquitectura en el Siglo XIX: Historia y Representación Monumental; Intersecciones: Cultura Urbana, Arte y Arquitectura en los Siglos XIX y XX.

Con el propósito de entender el desarrollo de la fotografía para la narrativa de arquitectura se desarrolla un breve resumen de estas relaciones.

En una época como la nuestra, caracterizada por rápidos avances tecnológicos, puede resultar difícil imaginar el impacto que tuvo la fotografía en el mundo a mitad del siglo XIX. Por primera vez en la historia, la representación de la realidad de una manera "instantánea" y fidedigna era posible.

El proceso del daguerrotipo, nombrado en honor a su inventor francés, permitía obtener una imagen positiva al fijar químicamente la imagen proyectada por la luz en el interior de una cámara oscura sobre una superficie de metal pulido. Los daguerrotipos fueron llamados "espejos mágicos" por el crítico de arte francés Jules Janin, quien afirmó que "la naturaleza se refleja con toda su sencilla verdad" en ellos. (Simmons, 2015)

La primera fotografía conservada, tomada en 1826-1827, por Nicéphore Niépce, retrata los tejados de su casa en Le Gras, vistos desde una ventana del primer piso, tras ocho horas de exposición. En España la primera imagen tomada data de 1848 dedicada al edificio Xifré de Barcelona. (Planes,2022)

Debido a los grandes tiempos de exposición necesarios para producir los daguerrotipos, la fotografía encontró en la arquitectura un modelo perfecto al que retratar. Este escenario es el protagonista de las primeras instantáneas de la historia, que ejemplifican el nexo entre fotografía y arquitectura.

Con el tiempo, la fotografía se convirtió en un complemento de los medios tradicionales como la pintura, el dibujo y los grabados, en diversas manifestaciones. Esta capturaba la realidad y se incorporaba a los testimonios visuales existentes, desempeñando un papel secundario en la difusión y el conocimiento arquitectónico.

En España, en el desarrollo de este medio destacaron establecimientos como los de Charles Clifford y Jean Laurent, que tuvieron un papel crucial en el conocimiento del territorio, las ciudades, la arquitectura y la ingeniería. La fotografía también desempeñó un papel en la desacralización del arte, junto con los avances científico-técnicos y la accesibilidad al público en general. (Bergera, 2015)

La fotografía aplicada a la arquitectura se desarrolló desde una perspectiva técnica y se ramificó hacia el fotoperiodismo, la fotografía publicitaria y finalmente se integró en el arte fotográfico y en las vanguardias artísticas. La introducción de la fotografía en las publicaciones arquitectónicas marcó una transición importante en la historiografía y las publicaciones sobre arquitectura. Antes de la fotografía, el análisis gráfico predominaba en la formación de los arquitectos, pero con la llegada de la fotografía, se comenzó a integrar imágenes fotográficas junto con dibujos en publicaciones relevantes. Ya entrado el siglo XX, la fotografía adquirió su gran esplendor, siendo sinónimo de modernidad, no solo como un medio de documentación visual, sino también como una forma de expresión artística. La fotografía fue utilizada por arquitectos, artistas y aficionados para capturar y difundir la belleza arquitectónica, así como para contribuir a la comprensión y evolución de la historia de la arquitectura (Pérez Gallardo, 2015).

El arquitecto se encontraba con nuevos puntos de vista, lo inesperado se hacía hueco en su propia creación y esta podía ser recorrida desde otra perspectiva donde el fotógrafo podía jugar con la luz o deformar las dimensiones a través de la cámara para expresar otros valores de la propia arquitectura.



figura 9: Margaret Michaelis, Casa del Garraf, Costas del Garraf Barcelona (1935).



figura 10: Luis Lladó, Cine Barceló, Madrid(1930).



figura 11: Marín Chivite, construcción de los nuevos depósitos de agua Zaragoza (1928)



figura 12: José Galle Vista general del Portal Nuevo de Pamplona (1936).



figura 13: Frances Català-Roca, Casa Rozes, rosas, Girona (1962).



figura 14: Paco Gómez. Nuevo pabellón del Ministerio de Agricultura en la IV Feria Internacional del Campo, Madrid(1959).

A partir de la segunda década del siglo XX nos encontramos con miradas tan modernas y personales como los trabajos de Margaret Michaelis o José Manuel Aizpurúa, Luis Lladó o figuras locales como Marín Chivite en Aragón o José Galle en Navarra. (Bergera, 2014)

Tras la Guerra Civil y tras el periodo de autarquía, ya en los años 50, surgió una nueva corriente vanguardista en el arte, la fotografía y la arquitectura. Paradójicamente, esta corriente se desarrolló dentro del régimen que había terminado con la primera vanguardia. Esta nueva corriente aportó dos elementos clave: en primer lugar, se estableció la fotografía arquitectónica como un género profesional específico; en segundo lugar, se introdujo una mirada autoral, en la que resultaba difícil distinguir entre la búsqueda del fotógrafo como artista y las exploraciones de la creciente arquitectura moderna.

Los encargados de abanderar este movimiento serían los fotógrafos de Català-Roca, Kindel, Pando o Gómez, también podríamos referirnos a Ferriz, Plasencia, Portillo o Finezas, por citar a algunos.

En esta España encontramos otro caso y sin que estos perfiles fueran antagónicos, podríamos situar a aquellos fotógrafos no profesionales o atentos al rigor de la técnica que se le presupone al género (la corrección del paralaje de la perspectiva, por ejemplo) Sin embargo, estos contaban con una mayor sensibilidad artística, en el sentido amplio, que confiere a la manera de mirar del fotógrafo al menos el mismo protagonismo que a la mera representación de la arquitectura.

El propio José Antonio Coderch es un gran fotógrafo, alguien para quien la relación entre arquitectura y representación fotográfica «llega mucho más allá de lo habitual al generar un reflujo que convierte a ambas en instrumentos de control visual y construcción formal». También encontramos dentro de este grupo en los años posteriores varios arquitectos como Corrales, Sota o Higuera, que conscientes de esta nueva herramienta de difusión tratan de trasladar la intencionalidad de sus proyectos a la fotografía.

También cabe destacar dentro de este repaso de la relación entre arquitectura y fotografía, la relación entre los grandes maestros de la arquitectura y sus fotógrafos. Estos los formaban de tal forma que pudieran transmitir el enfoque con el que se habían proyectado sus arquitecturas.

Internacionalmente encontramos casos como el de Richard Neutra, quien formó al joven Shulman como fotógrafo de arquitectura, le educó la mirada para, aportando él progresivamente la disciplina de su técnica, conseguir las fotografías que representaran de la mejor forma posible, lo que Neutra quería que trascendiera de su arquitectura. Lo mismo sucedió con Le Corbusier, con Mies o con Wright y sus respectivos fotógrafos de cabecera. En una ocasión, Wright incluso le pidió a Pedro Guerrero que destruyera una fotografía de la cual Guerrero estaba muy orgulloso, pero que mostraba un enfoque distinto al que Wright buscaba en su arquitectura. (Bergera, 2014)

La cuestión de la mirada y la narrativa dentro de la fotografía de arquitectura trasciende a la historia de la arquitectura, ya que al utilizarse como materiales para la difusión de esta siempre quedan condicionados con la narrativa.

Estas técnicas capaces de simular la realidad a través de las ópticas, enfoque, mirada, e incluso revelado, también se trasladarán al cine, y con la popularización de los medios técnicos hoy en día se ha llegado a la narración de arquitectura a través del vídeo.



figura 15: Kindel. Poblado de colonización de Vegaviana, Cáceres(1958).

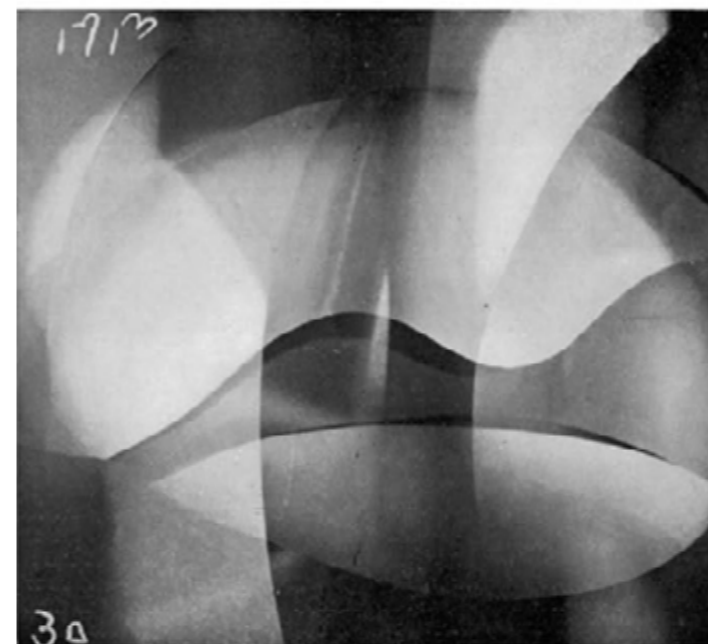


figura 16: Alejandro de la Sota. Gimnasio del colegio Maravillas, Madrid(1961).

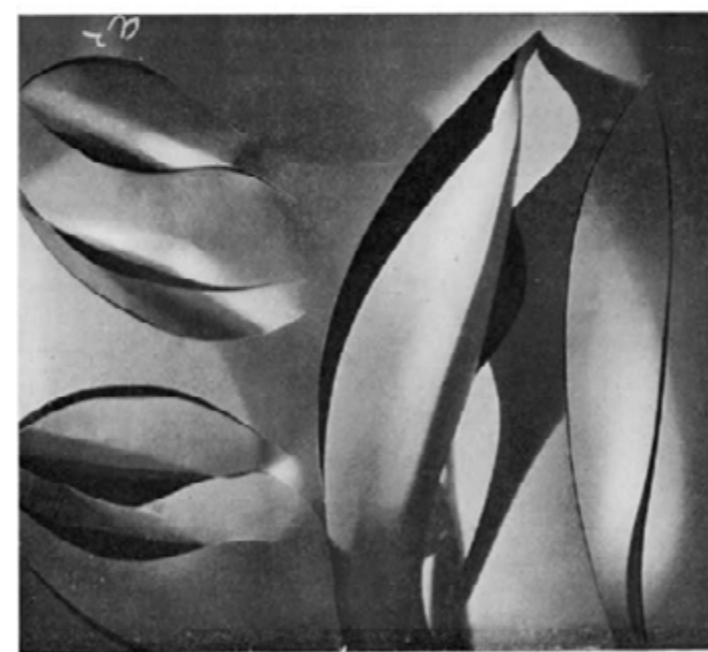


figura 17: Fernando Higueras. Casa Lucio Muñoz, Torrelodones Madrid, (1963).

FOTOGRAFIA Y CINEMATOGRAFIA



Del film "Light Rhythms", de Francis Bruguière y Oswell Blakeston.



Fotografía F. Lorda.



figura 18: Página revista AC. Primer número (1931).

2.3. Arquitectura e imagen en movimiento



figura 19: Fotograma Andrei Tarkovsky *Nostalghia* (1983).



figura 20: Fotograma *La llegada del tren* (1895)



figura 21: Fotograma *Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza* (1897)



figura 22: Fotograma de la película *Michael* (1924).

La película *La llegada del tren*, presentada en el siglo pasado por Auguste Lumière, sigue siendo recordada hasta hoy en día, porque marcó el inicio del cine. En ese momento, la invención de la cámara de cine, la película y el proyector, fue lo que permitió su realización.

Esta película de tan solo medio minuto muestra un trozo de andén iluminado por el sol, personas que van y vienen, y finalmente un tren que se acerca directamente a la cámara desde el fondo de la imagen. A medida que el tren se acercaba, los espectadores comenzaron a entrar en pánico, levantándose y corriendo en busca de la salida. Fue en ese momento que nació el arte cinematográfico, no solo por la nueva técnica de capturar el mundo visible, sino también por el surgimiento de un nuevo principio estético. (Tarkovski, Andrei, p.63)

En España, en 1897, Eduardo Jimeno, después de rodar las maniobras del ejército junto al Ebro, rodó la primera película conocida, aunque, quedó inservible debido a la falta de luz. Por ello realizó *Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza*, considerada una de las primeras películas conservadas del cine español. (Sadurní, 2023) En ese momento se filmaba lo que se llamaba "Escenas naturales", por lo que Jimeno se colocó en un balcón frente a la Basílica del Pilar para grabar la salida de los asistentes a una misa. Al igual que ocurrió con la fotografía, la arquitectura sirvió de musa para los primeros filmes desde un principio, siendo tanto protagonista como escenario para narrar la vida.

Desde los primeros años del desarrollo del cine encontramos figuras como la del directo Fritz Lang, que desarrollo sus primeras películas en una Alemania, donde arquitectos como Hans Poelzeig o Hugo Häring construyeron la puesta en escena y la dirección artística de películas como *El Golem* (1920) o *Michael*(1924). El director se hará eco de todas las corrientes arquitectónicas del momento, incluyendo el estilo internacional, llegando a tomar elemento de la Bauhaus de Walter Gropius en Dessau (1925) para *Metrópolis*(1927). (García Roig, 2020).

Ya en 1930, la revista *Architecture D'AJourd'hui*, trata de buscar nuevas formas de promocionar la nueva arquitectura que se estaba produciendo en Francia.

Para ello se produjeron tres documentales filmados bajo la dirección del cineasta Belga Pierre Chenal. En la selección de las obras que forman parte del documental participó Le Corbusier y la cinta fue musicalizada por su hermano Albert Jeanneret. Los documentales hacen hincapié en mostrar detalles de los avances de las nuevas técnicas constructivas y la espacialidad y luminosidad de la “nueva arquitectura”. (Gardinetti, 2012)

Y no es por casualidad que la relación entre la arquitectura moderna y el cine se haya expresado desde sus inicios, en 1928, Siegfried Giedion manifestaba, con relación a las viviendas Frugès en Pessac (1925) de Le Corbusier: “Las perspectivas fijas no permiten hacerse una idea clara. Sería necesario acompañar a la mirada en sus desplazamientos: ¡solo la cámara puede rendir justicia a la nueva arquitectura! Y, más aún, solo según ciertos encuadres: ¿puede alguien creerse por un momento siquiera que el muro de la derecha, plano como una pantalla de cine y totalmente desprovisto de corporeidad, se encuentra allí por casualidad, sin relación con la obertura ni con la superficie de los elementos marrones que lo rodean?”. (Gardinetti, 2012)

También en 1925, Le Corbusier describió el proyecto de la villa Meyer bajo la forma de un story-board (figura 23). Un texto que comenta también una cadena de perspectivas explica bastante bien las interacciones entre las secuencias espaciales y un relato abierto: “Detrás de la piscina y la zona de servicio se toma el desayuno. Desde el boudoir se sube a la cubierta, donde no hay tejas ni pizarra, sino un solárium y una piscina, con hierba que crece por entre las juntas de las baldosas.

“El cielo, arriba. A resguardo de los muros perimetrales, nadie puede vernos. Por la noche se ven las estrellas y la masa oscura de los árboles de la Folie Saint-James”. (Dana, 2011)

Desde un inicio ambas artes, el cine y la arquitectura, comparten numerosos elementos en común. Sin embargo, nos centraremos en un aspecto en particular: la forma en que ambas disciplinas abordan el espacio y el tiempo, y cómo interpretan la relación entre ellos utilizando sus respectivos medios.

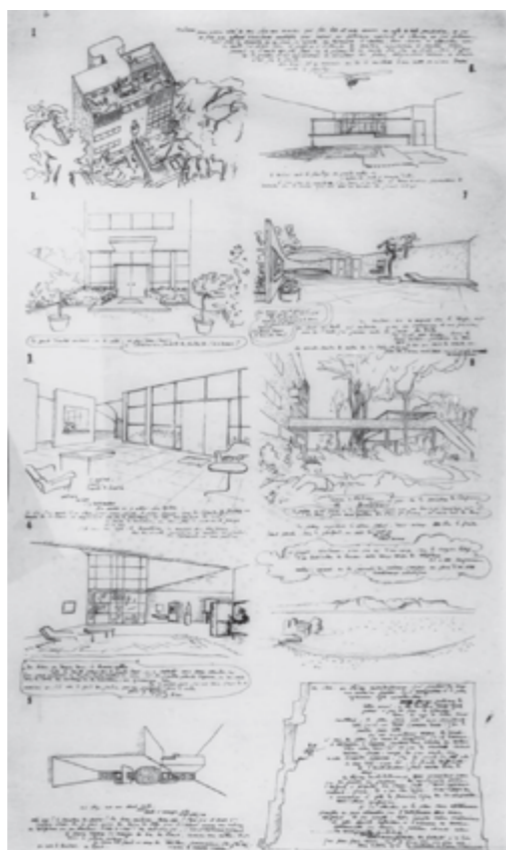


figura 23: Croquis Le corbusier (1925)

Cuando se discute la relación entre cine y arquitectura, suele hacerse referencia a la ambientación, decorados, escenarios y otros elementos escenográficos empleados en las películas. Si bien estos aspectos son importantes, son de carácter instrumental y no forman parte de los aspectos esenciales del cine como forma de arte. Al igual que cualquier otra expresión artística, el cine puede considerarse ante todo como una construcción formal compuesta por múltiples elementos interconectados que le confieren una estructura con sentido.

La puesta en escena se ocupa, entre otras cosas, de regular la segmentación de la película en planos y secuencias, establecer los signos de puntuación y articulación entre las partes mediante cortes netos, fundidos encadenados o fundidos en negro, definir la planificación del filme desde planos generales hasta primeros planos, componer los encuadres fijos indicando el movimiento de los actores dentro del encuadre, proyectar los movimientos de cámara como panorámicas, travellings o grúas, determinar los efectos de montaje adecuados a la forma narrativa adoptada e incorporar el color como parte de la composición del encuadre y armonizar los aspectos visuales con la banda sonora.

Todos estos aspectos constituyen las herramientas propias de la puesta en escena, inicialmente son simplemente dispositivos técnicos preparados para ser utilizados por los cineastas. La labor de estos consiste en definir a partir de ellos unas reglas de juego cuya legalidad no dependa de nada externo a la propia obra, mediante las cuales se establecerán los criterios de construcción formal de la película. Por lo tanto, cuando Jean-Luc Godard afirma que “todo travelling es una cuestión de moral”, en realidad está expresando que el verdadero contenido de las películas es su forma y que el verdadero desafío de todo cineasta es definir las reglas constructivas que rigen la sintaxis de sus películas, lo que también podríamos llamar su arquitectura. (García Roig, Manuel, 2020).

Según Bazin, la fotografía actúa sobre nosotros como un fenómeno “natural”, lo que otorga al cine una credibilidad que ningún otro arte puede alcanzar. En la fotografía, la representación se convierte en una verdadera “representación” al ser transferida de la realidad del objeto a su reproducción en el tiempo y en el espacio, lo que equivale a una “realidad verdadera, pero irreal”, como describe Henri Agel, discípulo de Bazin, en el prólogo de *¿Qué es el cine?*. Es importante destacar que este efecto no se logra mediante la manipulación imaginativa de los elementos por parte del hombre, sino que es el resultado de un realismo del espacio que se enfoca más en el origen de la reproducción que en su exactitud. Es el espacio el que muestra los “rastros” o las “huellas” que la realidad deja en el celuloide. (Bazin, 2008)

Es esencial que los directores y videógrafos sean capaces de hacer que los espectadores vivan de la espacialidad de sus películas, de modo que puedan construir las, asimilarlas, hacerlas suyas y habitarlas. Esto, sumado al uso inteligente del lenguaje cinematográfico, permite contar la realidad de una manera sutil y transportarnos a realidades que no conocemos.

En la película *Nazarín* de Luis Buñuel, muestra una escena de un pueblo pequeño y pobre azotado por la peste, en la que la cámara se mueve lentamente por un camino vacío hasta que un niño que arrastra una sábana blanca entra en la imagen. La escena transmite con sorprendente dureza el “hedor de la peste” como hecho médico, sin recurrir a otros símbolos.

En *Los siete samuráis* de Akira Kurosawa, se presenta una lucha entre samuráis a caballo y otros a pie en un pueblo medieval japonés, bajo una intensa lluvia que crea barro en el suelo. Al caer uno de los samuráis, la lluvia limpia todo el barro y sus piernas se vuelven blancas, como el mármol. Este hecho, que también es una imagen, transmite la realidad de la muerte sin necesidad de simbolismo. (Tarkovski, 2002)

Estos ejemplos plantean la pregunta de si las escenas son el resultado de la casualidad o de la intención del director. En cualquier caso, lo importante es que la imagen cinematográfica transmita la realidad viva y concreta de un hecho real, y no se separe de su tiempo natural ni se extraiga del flujo del tiempo.



figura 24: Fotograma *Nazarín* (1959).



figura 25: Fotograma *Los siete samuráis* (1954).

Para ello es fundamental prestar atención a factores como los códigos visuales, sonoros, o de montaje. A largo de este trabajo he analizado el uso que tienen estos recursos en los materiales audiovisuales actuales, tratando de buscar el realismo y evocar de la misma manera que directores como Kurosawa o Buñuel.

Podemos concluir que, la puesta en escena se basa en la creación de densas atmósferas mediante el adecuado contraste de luces y sombras, en un sonido no realista en el que los ruidos se utilizan dramáticamente, en tomas en las que la cámara se sitúa siempre en lugar más adecuado para poder observar la acción, en las que predomina el plano americano y el plano medio, el primer y el plano general para relajar la tensión, o el segundo y primer plano para intensificarla, en fin en la tendencia a la composición simétrica del cuadro o campo cinematográfico.

Estos recursos, junto con el conocimiento adquirido en las áreas de investigación anteriores, serán las fuentes de inspiración para los videógrafos y directores, de los cuales analizaremos sus narrativas arquitectónicas.

2.4. El uso del vídeo en la actualidad



figura 26: Fotograma de *A machine to live Yoni* de Goldstein, Meredith Zielke (2021)



figura 27: Fotograma de *A machine to live Yoni* de Goldstein, Meredith Zielke (2021)

La introducción en el mercado del video y la edición digitales en la década de los 90 marcó un hito al reducir enormemente el coste de filmación y edición. Esto podría considerarse como una democratización de la producción de vídeo.

Aunque esta revolución del video digital permitió a cualquier persona filmar y editar un cortometraje, había grandes diferencias entre lo que se podía crear con estas herramientas y una película comercial.

Ya en 2008, la Nikon D90 marcó el comienzo de la revolución DSLR, al ser la primera cámara DSLR en grabar video. La Canon 5D Mark II, que llegó después, permitió superar muchos de los inconvenientes del video digital y acercó las grabaciones de aficionados a los niveles del cine profesional. (Mercado, 2020).

Un aspecto relevante fue que con las DSLR capaces de grabar video, los cineastas aficionados podrían usar ópticas intercambiables, como los profesionales lo han hecho desde los inicios del cine. Antes de las DSLR, las cámaras de video digital venían con un objetivo de zoom de corto alcance que limitaba las posibilidades creativas en términos de distorsión, perspectiva, efectos ópticos y otros efectos especiales. La llegada de las cámaras DSLR cambió esto, lo que tuvo un impacto notable en características como la profundidad de campo, un aspecto esencial para la narrativa. (Mercado, 2020).

Esta convergencia de tecnologías, junto con nuevas plataformas de distribución, software y hardware accesibles, y microfinanciación, ha facilitado la tarea de los cineastas independientes. Si bien las herramientas no pueden convertir a nadie en un narrador efectivo por sí solas, han desligado el acceso a la tecnología con la producción de obras de alta calidad.

Esta revolución está teniendo una gran acogida dentro del mundo de la divulgación arquitectónica, ya que los mismos profesionales que hasta el momento retrataban mediante fotografías pueden aprovechar sus conocimientos y medios técnicos para capturar imágenes en movimiento.

Es tal el interés despertado que encontramos incluso festivales anuales específicos sobre arquitectura y cine tales como el *BARQ* en la ciudad de Barcelona o el *TRANSFER VIDEO AWARD* festival internacional.

En este último se exponen piezas muy interesantes, como la de los ganadores del año 2021 *Split Lives* by Joshua Bolchover & John Lin. En este corto se desarrolla un paralelismo entre los últimos habitantes de una tipología tradicional china de casa enterrada y su día a día.

También el último *BARQ* de Barcelona en el año 2022, festival de documentales relacionados con la arquitectura, que ha tenido una gran acogida y repercusión internacional.

Dentro de este panorama cultural, en el año 2023 uno de estos cortos de arquitectura ha saltado a los circuitos de cine más generalistas, otorgando el Goya al corto *Arquitectura emocional* 1959. El director Siminiani decide dar protagonismo a los elementos arquitectónicos del arquitecto Secundino Zuazo. Toda una serie de espacios, que vamos habitando y que aquí sirven de contrapunto a la historia de amor de los protagonistas. Aúna perfectamente la narrativa y el ritmo de la película de la mano de la arquitectura.

Hay que destacar también el programa producido por Radiotelevisión española, presentado por la arquitecta Nuria Moliner y que cuenta con dirección de Jaume Cleries, en el que se plantean la discusión divulgativa sobre temas relacionados con la arquitectura a través de mostrar diferentes construcciones que reflejan las cuestiones de debate tanto desde el punto de vista de los usuarios del inmueble como de los propios arquitectos o constructores.

Estas experiencias visuales nos invitan a reflexionar sobre los aspectos más allá de la arquitectura y que afectan al día a día de los usuarios de nuestros edificios, aportándonos visiones que quizá son difíciles de imaginar en un proceso de diseños.



figura 28: Fotograma de *Arquitectura emocional* de Siminiani (2022).



figura 29: Fotograma de *Split Lives* de Joshua Bolchover y John Lin (2021).



figura 30: Fotograma de *Rafts Islands* de Milan Nikic (2021).

Los festivales tanto a nivel nacional como global, la transversalidad del uso de estas herramientas y aunque el principal tema de estudio de este trabajo se base en los autores que trabajan en el territorio español, no encontramos grandes diferencias en la forma de narrar los distintos edificios más allá de las escalas de algunos edificios internacionales en los que se desarrollan mucho de estos trabajos quizá por el momento en España aplicándose a elementos más pequeños.

El desarrollo de estas experiencias está llegando incluso a las escuelas de arquitectura, podemos destacar de nuestro entorno la escuela de Nantes donde Lacaton y Vassal han desarrollado varias experiencias cinematográficas con Estudiantes.

En el curso 2010-2011, se les propuso el ejercicio de elaborar un proyecto para analizar la ciudad a través de la recopilación de imágenes-situaciones que representaran intenciones arquitectónicas. Esta aproximación fragmentada y ensamblada resultó desafiante para los estudiantes, acostumbrados a abordar el proyecto como un objeto completo.

A diferencia de los arquitectos que conciben el proyecto como un todo coherente antes de desarrollar los detalles, los cineastas trabajan manipulando fragmentos, pruebas de cámara y planos sucesivos que ensamblan para crear una narrativa visual. El espacio cinematográfico se compone de fragmentos unidos por la acción, el sonido y la narración, lo cual refleja la postura y el enfoque de Lacaton & Vassal en sus proyectos arquitectónicos. (Karine, 2011)

También en España destacan las experiencias de la ETSAB, en la que encontramos numerosas ofertas de talleres en los que se mezclan arquitectura y cine. Muy interesante también es el trabajo desarrollado durante la pandemia en el que cada alumno grababa sus espacios domésticos durante el confinamiento, permitiendo producir collage de imágenes que nos trasladan hasta esos días, y la íntima relación que se producía entre los usuarios y sus viviendas.

Todos estos medios, así como otras experiencias de divulgación en redes sociales como los canales de YouTube de TER (Arquitectura contemporánea en la cultura pop), Deconstruyendo el cine (análisis de arquitectura en el contexto del cine) o Lope de Toledo (Crítica de arquitectura), hacen uso del vídeo como herramienta a través de la cual narrar arquitectura. Encontramos desde los elementos más sencillos en vídeos divulgativos que tratan de reflejar la imagen de un edificio a las otras experiencias más experimentales que tratan de acercar al espectador la experiencia que puede ser recorrer una arquitectura o incluso aportar una visión diferente de la que podría percibir cualquier visitante.

Sin duda, este medio está comenzando a desarrollarse en las últimas décadas, propiciado para la fácil difusión a través de las redes que antes era impensable. Tal como hemos visto en este análisis histórico, podemos esperar un desarrollo parecido al que en su momento tuvo la fotografía o el cine, llevando a una especialización del vídeo relacionado con arquitectura en distintos campos, permitiendo, por un lado, la difusión de arquitectura, un público más general, así como a portar nuevos puntos de vista e incluso formas de proyectar dentro de la profesión.

Un objetivo fotográfico está compuesto por diversas lentes, algunas convergentes y otras divergentes. Este conjunto de lentes actúa como la frontera entre la realidad y la futura imagen capturada. Es el punto en el que se inicia la narrativa para plasmar un espacio en el cine.

Manipular las cualidades espaciales de un lugar resulta relativamente sencillo al elegir las ópticas adecuadas. La combinación adecuada de distancia focal y posición de la cámara puede modificar la perspectiva, alterando la percepción de escala del entorno.

Estas lentes, junto con otros factores como la apertura del diafragma, permiten ampliar la visión que diferentes usuarios tendrán del espacio y también las relaciones entre las personas que lo ocupen. Además, la iluminación desempeña un papel crucial en la filmación. En el caso de representar elementos arquitectónicos, es fundamental aprovechar la luz natural, complementada por pantallas o velas, para lograr el efecto deseado. (Short, María, 2013)

Tras este análisis sumado al encuadre, sonido y posteriormente el montaje; se construye un discurso narrativo que nos permite transmitir las características de un lugar.

Con el fin de utilizar un criterio común para este estudio, se ha utilizado el enfoque propuesto por Francesco Casetti y Federico di Chio en *¿Cómo analizar un film?*, y por André Bazin en *¿Qué es el cine?*. Estos críticos cinematográficos examinan los aspectos técnicos y conceptuales que guían la producción de películas, enfocándose en una aproximación realista que transmita la complejidad de las imágenes y emociones capturadas por la cámara.

Según estos autores, el buen cine aspira a representar la vida de la manera más veraz posible, incluso si eso significa emplear recursos que transmitan elementos que trascienden lo perceptible visualmente. Esta perspectiva, que busca retratar la realidad mediante técnicas que evocan texturas, emociones y aromas, exclusivamente a través de la imagen y el sonido; se adapta especialmente bien a la representación arquitectónica. La meta es plasmar la autenticidad de una arquitectura construida, lo cual requiere trabajar con diversos elementos para expresar las sensaciones en un espacio físico real.

Después de estudiar los criterios a seguir para analizar si una película sigue estos patrones, he desarrollado una ficha que permite analizar diversos materiales audiovisuales de manera objetiva y con una perspectiva uniforme. Esta ficha abarca desde elementos estadísticos como la duración y la ubicación hasta el uso de la cámara, el encuadre, la iluminación y la narrativa, entre otros.

Una vez completada la plantilla, se genera una base de datos con fotografías que trabajan en medios españoles como revistas de arquitectura y sitios web. También se incluyen arquitectos que aparecen como autores en plataformas como *Divisare* y *Metalocus*. A través de esta base de datos, se analiza cuáles de estos profesionales incluyen videos en sus portafolios. Algunos aparecen en proyectos profesionales, mientras que otros presentan exploraciones personales.

De un total de 100 fotografías evaluados, 30 incluyen videos en sus portafolios y 20 en sus redes personales. En cambio, 90 no cuentan con material similar. Tras esta selección, se identifican 24 propuestas videográficas que retratan la arquitectura, sobre las cuales se realiza un análisis sobre la utilización actual de este medio, y su relevancia.

Capítulo 4: Análisis de los resultados obtenidos

Códigos Prácticos

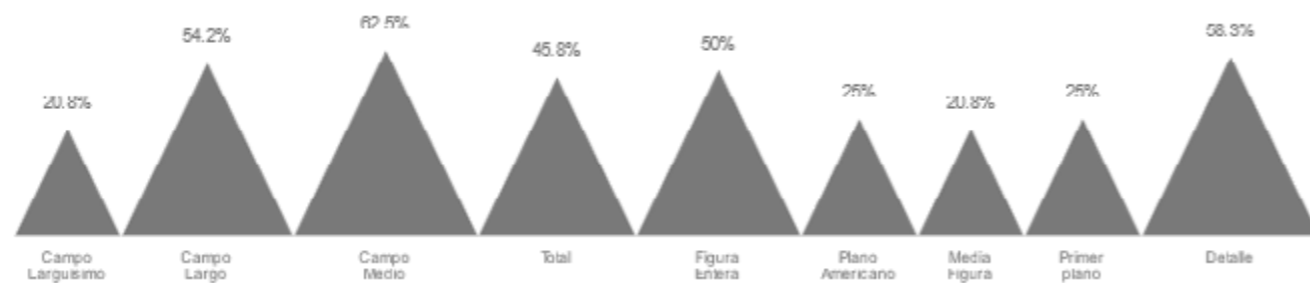


figura 31: Gráfico uso de los planos en el análisis.



figura 32: Fotograma de la intervención *Cielo oscuro* de Matali Crasset Festival Concéntrico (2022).

Para proceder con el análisis, seguiremos el mismo enfoque que empleamos en las fichas, las cuales están disponibles para su consulta en el anexo. Consta de tres categorías: Códigos visuales, códigos sonoros y Códigos sintácticos.

Previamente a estas categorías, en un primer plano estadístico, es relevante señalar que la mayoría de los videos analizados pertenecen a la última década (ver Figura 4). Este incremento está claramente impulsado por el desarrollo de diversas plataformas de video, lo que sugiere una tendencia ascendente en la popularidad de este formato en el futuro.

Este crecimiento, como ya se expuso en el primer capítulo, está también fomentado por varios festivales de arquitectura, algunos de ellos centrados específicamente en el formato de video, como el *BARQ*, mientras que otros se enfocan en intervenciones artísticas que luego se narran a través de videos en redes sociales, como ocurre en el *Festival Concéntrico*. Desde su primera edición, este último festival ha incluido documentales que narran las diversas intervenciones realizadas.

Señalar, también, que prácticamente todos los videos analizados se han creado en un formato de relación de aspecto de 16:9, que es característico de la mayoría de los monitores y dispositivos móviles, ya que son los principales medios de difusión. Sin embargo, sería factible considerar otros formatos, como el "1.85:1" o el "2.35:1" (Cinemascope), que son más comunes en el cine, o incluso el formato 4:3, si se tiene un objetivo narrativo específico en mente. Introducir esta diversidad de formatos podría resultar muy interesante, especialmente si se prevé la visualización en pantallas más grandes, como monitores.

Dentro de este contexto, una vez seleccionado el formato, es muy relevante la elección del encuadre, seleccionando que elementos quedan dentro o fuera de plano, siempre buscando una narrativa coherente. Las lentes juegan también un papel importante, ya que permiten jugar con la distorsión o desenfoque apartando más matices.

En los vídeos analizados, estos códigos se utilizan para generar una representación visual coherente y que funcione en la pantalla. Destacan el abanico entre campos largos y figura entera, permitiendo de esta forma poder encuadrar un sujeto junto al fondo, de modo que en gran parte del corto se pueda entender la escala del conjunto. Por otro lado, destaca el uso del plano de detalle reflejando las texturas, construcción y distintos encuentros.

Para concluir este resumen de datos más generales es relevante indicar que una gran parte de los vídeos cuentan con la presencia de personas como protagonistas, otorgando así una referencia de escala a los proyectos y guiando al espectador a través de los edificios. Esta dimensión confiere una cualidad humana a la producción cinematográfica, y es recomendable a menos que se persiga transmitir una impresión más experimental que busque nuevas perspectivas o atmósferas distanciadas de las que comúnmente asociamos con la arquitectura.

Códigos Visuales



figura 33 y 34 : Fotogramas de *UPSIDE DOWN* de Nina Amat, Gael del Río y Ariana Oña Montaje Mias

Además de capturar la realidad con medios técnicos, estos deben ser guiados por los códigos de la composición fotográfica. Estos códigos son más específicos y destacan lo que es característico del lenguaje cinematográfico, diferenciándolo parcialmente del lenguaje pictórico y conservando una conexión con el lenguaje de la fotografía estática.

Perspectiva: La cámara se asemeja al funcionamiento de una cámara oscura, heredando los códigos de la perspectiva del siglo XV, que mencionamos en la primera parte del trabajo. Esto lleva a que los objetos en un filme se desplieguen en el campo visual del espectador de manera natural y homogénea, similar a cómo se percibe el mundo real. La perspectiva también establece líneas de fuga constantes y una profundidad de campo fija, lo que proporciona estructuras visuales de referencia estables. A partir de esta base, se puede experimentar con variantes, como imágenes distorsionadas o desenfocadas, utilizando diferentes objetivos y ángulos.

Modos de filmación: La elección del punto de vista desde el cual se filma un objeto y cómo se presenta (frontal, desde arriba, desde abajo, cerca, lejos, etc.) también es parte de los códigos del encuadre. Estas elecciones afectan los significados y la interpretación del objeto enmarcado. Entre estos códigos se encuentran la escala de los campos y los planos, los ángulos de cámara y las inclinaciones.

Además de estas dos características, es conveniente analizar los grados de inclinación que ayudan a distorsionar enormemente la realidad y favorecer nuevos puntos de vista.

Inclinación normal: El horizonte mantiene su horizontalidad en la imagen.

Inclinación oblicua: El horizonte aparece inclinado con respecto al plano de la imagen.

Ejemplo en el corto UPSIDE DOWN de Nina Amat, Gael del Río y Ariana Oña Montaje Mias, se juega con distintas inclinaciones, de modo que el espacio, en este caso una consulta médica, se transforma por completo, llegando a percibir los espacios completamente del revés. Esto permite generar nuevos puntos de vista dentro de la arquitectura, e incluso asemejarnos a la mirada de este que podría tener un niño o un usuario que no comprenda cómo funciona el espacio.

Inclinación vertical: El plano de la imagen y el horizonte son perpendiculares.

Esta clasificación simplifica las múltiples perspectivas posibles, para facilitar el análisis. Aunque cada imagen es única, se necesita un lenguaje común para poder realizar el estudio.

El impacto de estas elecciones sobre la imagen es el verdadero enfoque. Por ejemplo, filmar en picado (desde arriba) o en contrapicado (desde abajo) connota significados específicos. Un encuadre desde abajo puede enfatizar la escala o importancia de un elemento, mientras que un encuadre desde arriba normaliza la arquitectura o nos muestra su relación con el entorno más próximo. Así, la elección de un ángulo de encuadre, al igual que la selección de campo y plano, va más allá de la gramática y se convierte en retórica.

La mayor parte de los cortos utilizan una inclinación normal, ya que utilizan otros recursos técnicos. Este tipo de recursos puede ser muy interesante en arquitecturas escultóricas que buscan crear espacios menos convencionales, ya que añadirá todavía más experiencias a la arquitectura.

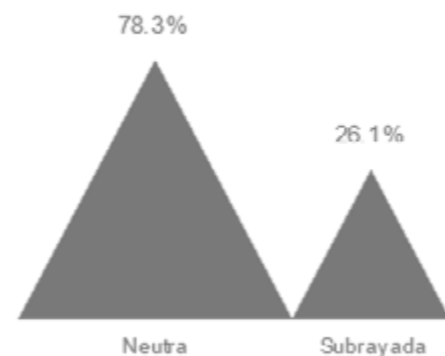
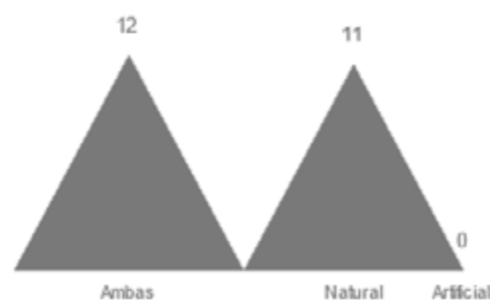
Iluminación

El trabajo con la luz y la forma en la que entra en contacto con la arquitectura abarca desde la proyección de un edificio hasta su filmación, de modo que interesa representar los momentos en los que la tensión entre ambos medios sea máxima.

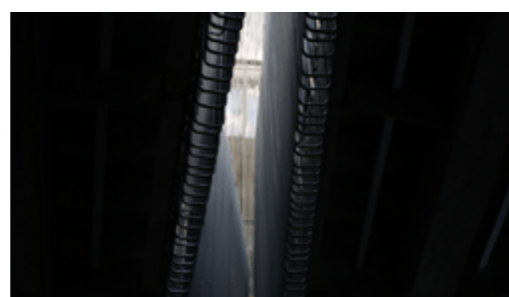
El uso de la iluminación puede dividirse en dos enfoques principales: uno en el que la luz se emplea para mostrar objetos sin ser evidente en sí misma, y otro en el que la luz no solo ilumina, sino que también es visible. El primero es neutral y busca resultados realistas, mientras que el segundo puede alterar contornos y resaltar algún elemento.

En este análisis de iluminación la mayor parte usan una iluminación neutra que destaque las formas y espacios del elemento que se quiere narrar. Por otro lado, respecto a la procedencia de esta luz, se explora tanto luz natural directa con los contrastes que implica. Aunque nos muestra los espacios en la manera en la que los vemos la mayor parte del tiempo. La otra mitad emplea luz artificial en algunos casos, asistida mediante focos y pantallas para conseguir un resultado concreto.

En el corto sobre la fundación Giner de los ríos, la fotógrafa Verónica Carreno, narra a través de la luz los diferentes espacios que encontramos en su arquitectura. Construye un cambio gradual de la oscuridad del interior a la luz del patio, amplificando el efecto "mágico" y destacando la ambigüedad del edificio.



figuras 35 y 36: Gráfico uso de la iluminación.



figuras 37 y 38: Fotogramas Fundación Giner de los ríos de Verónica Carreño (2019).

Color

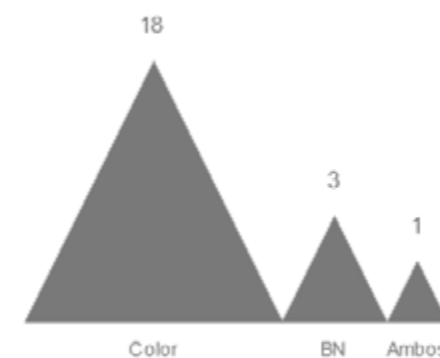
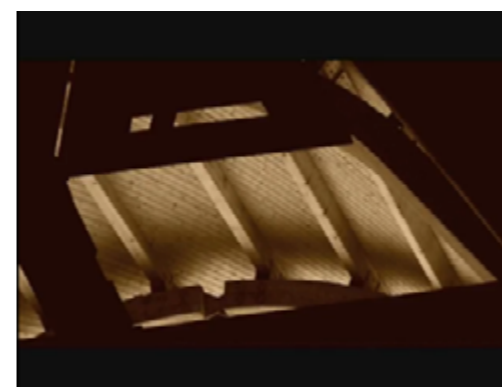


figura 39: Gráfico uso del color.



figuras 40 y 41: Fotogramas Inauguración del mercado de Santa Catalina de Alex Gaultier (2005).

En cuanto al uso del blanco y negro y el color, esta elección ha evolucionado a lo largo del tiempo. En los primeros días del cine en color, la elección se trataba de entre lo común y lo novedoso; sin embargo, en la actualidad, debido a la rareza de los materiales en blanco y negro, su utilización obedece a una intencionalidad narrativa clara. La utilización del color mayoritariamente se emplea como algo neutral y relacionado con la reproducción realista de los colores. No obstante, hay excepciones donde se usan conscientemente códigos cromáticos para generar efectos específicos, como las reacciones perceptivas que se asocian a ciertos colores (el verde para relajar, el azul para tranquilizar, el rojo para excitar, etc.), las tonalidades ("cálidas", "frías", pastel, etc.), y las referencias ideológicas (rojo para el progreso, negro para la reacción, etc.).

Además de estas correlaciones, los colores pueden tener un papel funcional en la narrativa, por ejemplo:

En el video narrativo que documenta la *Inauguración del mercado de Santa Catalina*, el realizador Alex Gaultier emplea una alternancia de imágenes en blanco y negro y en color. En las secuencias en blanco y negro, la luz y las siluetas de los protagonistas adquieren un enfoque destacado. Por otro lado, en las imágenes en color, se detalla la forma sinuosa del mercado y se explora la relación visual entre su cubierta y los productos frescos, como frutas y verduras, que se comercializan en este.

El resto de los materiales utilizan únicamente el color, variando distintas tonalidades en el postproceso de un vídeo a otro, de modo que siempre acompañe a la narrativa. Algunos vídeos con un carácter más comercial o promocional usan en exceso colores saturados de modo que el vídeo sea más llamativo, pero al no tener una intencionalidad clara estos perjudican a la imagen final.

Movilidad

Otro de los rasgos distintivos del lenguaje cinematográfico es su relación no solo con imágenes en general, ni solo con imágenes cinematográficas, sino especialmente con imágenes fotográficas en movimiento. La movilidad inherente al cine, incluso cuando no hay movimiento aparente en la pantalla, diferencia al cine de otros lenguajes de imágenes estáticas como la fotografía.

Estos códigos abarcan dos tipos de fenómenos: el movimiento dentro de la imagen de la realidad filmada y el movimiento de la cámara que graba. En otras palabras, el cine reproduce el movimiento al registrar lo que se mueve dentro del encuadre (personas, animales, objetos, etc.) o al mover el dispositivo de grabación en sí mismo. Estos dos tipos de movimiento se denominan movimiento "profilmico" (de la realidad representada) y movimiento de cámara. Aunque a veces hay ambigüedad sobre cuál de los dos está en acción y ciertos efectos se pueden lograr con ambos métodos, tener estas opciones es útil para utilizar mecanismos psicológicos y lingüísticos variados.

Por ejemplo, al observar desde un punto fijo algo en movimiento, se crea una sensación de distancia y objetividad, mientras que adoptar un punto de vista móvil puede generar una sensación de participación y subjetividad. En relación con el movimiento de la cámara, al acercarnos, alejarnos o desplazarnos lateralmente en relación con los objetos, se revelan nuevas perspectivas de realidad, otras facetas de los objetos y una definición más precisa del espacio.

En esta categoría encontramos ejemplos como el corto de Milena Villalba *Penthouse* en el que una actriz realiza movimientos de danza en torno a varios elementos del espacio que acompañan las formas de la arquitectura y el mobiliario. Es muy interesante el uso de la performista aportando una nueva visión sobre la escala y el uso de la propuesta arquitectónica. La cámara únicamente usa el recurso del plano fijo de modo que destaque más la interpretación.



figura 42y 43: Fotograma *Penthouse* de Milena Villalba (2020)

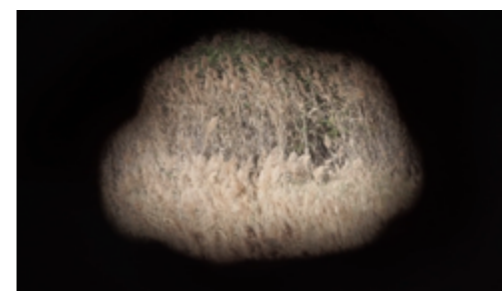
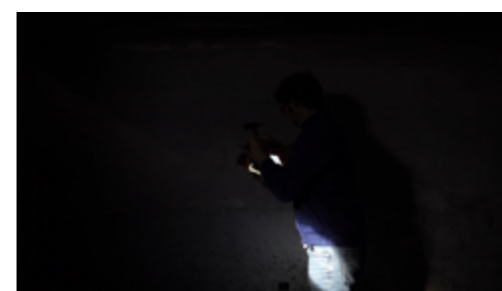


figura 44, 45, 46 ,47 y 48: Fotograma *Hasta donde llego yo* de David Zarzoso (2020)

También es relevante el corto de David Zarzoso, *Hasta donde llego yo*, en que se filma una intervención artística sobre un edificio residencial abandonado. El trabajo del artista sobre la ruina es lo que cobra protagonismo coreografiando los movimientos con los cambios de cámara.

El movimiento de los elementos en la puesta en escena está copado principalmente por el movimiento de personajes, aunque también destacan el movimiento de objetos y elementos. Generalmente mostrando el modo en el que se transforman los espacios mediante la apertura de una carpintería, o el movimiento de algún elemento de mobiliario.

Como ya hemos mencionado, además del movimiento profilmico, se emplean diferentes tipos de movimientos de cámara para lograr distintos efectos visuales y narrativos como:

Panorámica: La cámara se mueve sobre su eje en sentido vertical (panorámica vertical), en sentido horizontal (panorámica horizontal) o en sentido oblicuo (panorámica oblicua). Cada tipo de panorámica ofrece una visión diferente del espacio y puede utilizarse para diversos propósitos, como describir un ambiente, resaltar la subjetividad de un personaje o crear una sensación de musicalidad en la composición visual.

Travelling: La cámara se coloca sobre un soporte móvil, como un carrito o una grúa, para lograr movimientos suaves y fluidos en el plano frontal, en profundidad y a través del espacio. Los movimientos de travelling pueden contribuir a enfatizar la inmediatez y la presencia real en la narrativa. Puede haber distintas intenciones detrás de estos movimientos, como describir un ambiente, imitar la mirada de un personaje o producir un efecto rítmico en la imagen.

Zoom: Aunque no es un movimiento real de la cámara, el zoom es un efecto óptico que simula un acercamiento o alejamiento de los objetos al modificar las lentes dentro de la cámara. Puede tener un impacto en la profundidad de campo y se utiliza para cambiar la relación visual entre los elementos en el cuadro. Un zoom puede generar efectos vertiginosos o incluso distorsionar el espacio.

Es importante distinguir entre los movimientos reales de cámara y los movimientos ópticos que simulan su apariencia, como el zoom. Cada tipo de movimiento de cámara tiene sus propias connotaciones y se usa para diversos fines narrativos y expresivos. Estos movimientos, junto con otros códigos visuales previamente discutidos, contribuyen a la creación de la expresión cinematográfica y a la construcción de la narrativa visual.

Respecto a los movimientos que realizan las cámaras sin duda el que mayor uso tiene, es la ausencia de este, el plano fijo. Muchos de los cortos se emplean el recurso de plantear escenarios a modo de fotografía en el que objetos o personajes interrumpen la aparente quietud de la arquitectura.

También son comunes las panorámicas horizontales grabando un barrido por toda la estancia que se está narrando.

Destaca el trabajo Adrià Goula, *Nomadic Cell*, en el que se traslada el espacio equivalente de la cárcel modelo a distintos paisajes y escenarios. De esta forma se plantea una reflexión sobre la relación entre el interior y exterior y como esta sin duda afecta a la calidad del espacio que construimos.

También es relevante el trabajo de Pedro Pegenaute en Aranya Art Center. Retrata un museo en el que las circulaciones que se encuentran en el interior se realizan a través de una rampa circular llena de dinamismo, la cual recorre con la cámara usando varios movimientos y angulaciones de cámara. Por otro lado, el exterior, con un carácter más sobrio al relacionarse con un entorno histórico de la ciudad se narra a través de planos fijos que añaden una capa más de información a la imagen.



figura 49: Fotograma *Nomadic Cell* de Adrià Goula (2022)



figura 50: Fotograma *Nomadic Cell* de Adrià Goula (2022)

Naturaleza del Sonido

El componente sonoro en el cine, que engloba voces, ruidos y música, es una parte fundamental de un vídeo, llegando a formar el 50 % de lo que estamos contando. Para ello existen ciertos códigos que regulan la interacción entre lo sonoro y lo visual, definiendo así la forma del sonido.

- **Diegético:** El sonido que proviene de fuentes presentes en el espacio de la trama. Puede ser onscreen (dentro del encuadre) u offscreen (fuera del encuadre), así como interior (en los pensamientos de los personajes) o exterior (una realidad física objetiva). Los sonidos over son aquellos que no provienen del espacio físico de la historia.
- **No Diegético:** El sonido que no tiene relación con la trama y proviene de una fuente no presente en el espacio representado. Este tipo de sonido incluye música y otros elementos que se añaden para crear ambiente, emociones o enfatizar la narrativa.

Los códigos que regulan las voces en el cine están relacionados con la interacción de lo sonoro con lo visual.

- **Voz In (Encuadrada):** La voz que proviene de un hablante en el encuadre. La toma directa, en la que el sonido se registra al mismo tiempo que la imagen, suscita una autenticidad y coherencia entre lo que se ve y lo que se oye.
- **Voz In (Exterior al Encuadre):** La voz que proviene de un hablante fuera del encuadre. Esta voz puede ser una voz en off (temporalmente excluida de la imagen) o una voz over (completamente excluida). La voz over a menudo desempeña una función narrativa importante, introduciendo temas, proporcionando contexto o conectando secuencias.
- **Voz Off (Narrador):** La voz over narrativa es especialmente interesante. Puede unir secuencias, introducir argumentos o proporcionar información necesaria. Puede ser la voz del protagonista, anónima y referencial, o incluso la del director o arquitecto, interviniendo en primera persona.

Los códigos que regulan el sonido cinematográfico son fundamentales para suscitar una experiencia audiovisual cohesiva y emocionalmente impactante. La forma en que se manejan las voces, los ruidos y la música contribuye a definir el carácter de una película y a comunicar su narrativa y emociones de manera efectiva.

En este ámbito distinguimos principalmente dos categorías, los vídeos en lo que nos plantean una grabación lo más fidedigna a la realidad en la que los sonidos que se producen durante la grabación acompañan directamente a la imagen.

Por otro lado, la otra forma más común que ha parecido conforme al tratamiento del sonido corresponde a una música añadida en posproducción que favorece la narración de la escena, bien acompañando al personaje en su recorrido o acentuado los claros oscuros de la imagen.

En relación con los sonidos, se pueden hacer consideraciones similares a las de las voces. A pesar de que existe una diferencia fundamental entre ambas (la voz lleva un lenguaje, mientras que el ruido es más "natural"), se pueden distinguir tres categorías transversales: sonido en campo (in), sonido fuera del encuadre diegético (off) y sonido completamente fuera del campo (over), que se utiliza para crear efectos más amplios en comparación con la imagen.

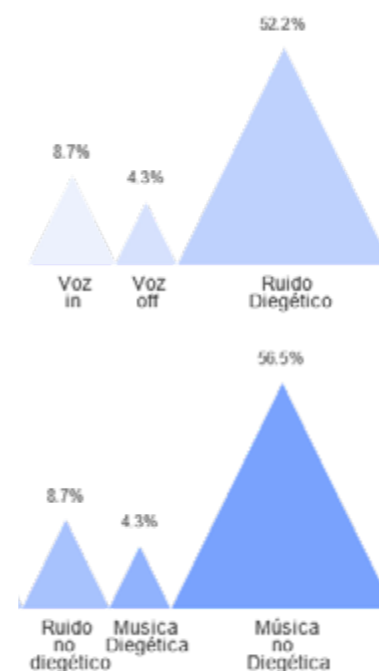
- **Sonido In (Encuadrado):** El ruido presente en el espacio de la escena cinematográfica, que aumenta la verosimilitud de la situación al reproducir fielmente sonidos de situaciones "reales".
- **Sonido Out (Fuera del Encuadre):** Este sonido puede funcionar como un nexo entre diferentes imágenes relacionadas con la misma realidad o llenar artificialmente situaciones visualmente poco significativas.
- **Sonido Over (Fuera del Campo Radical):** Un sonido que puede tener funciones narrativas más abstractas, como servir como corte entre secuencias o añadir énfasis a una escena.

Con respecto a la música, su presencia en campo o fuera de este, es menos común que la voz o los ruidos. La música over, utilizada como acompañamiento y para acentuar momentos clave, es una de las formas más usuales, presente en muchos de los cortos analizados.

En resumen, la dimensión sonora del cine, incluyendo voces, ruidos y música, adquiere relevancia "cinematográfica" cuando interactúa con los elementos visuales de la película. Su capacidad para dar significado al contenido del encuadre y para unir o separar secuencias es esencial en la creación de la experiencia audiovisual. Los códigos sonoros contribuyen a la narrativa, la atmósfera y las emociones transmitidas al público

En el vídeo mencionado anteriormente de David Zarzoso, *Hasta donde llego yo*, el ruido que genera la intervención está presente en todas y cada una de las tomas, narrando junto a los planos fijos el avance de la obra.

En el corto Jordi Bernadó, *Hello Ms. Hock*; se hace una disociación entre el sonido y la imagen usando el recurso de unas voces off que cuentan lo que, posteriormente, aparece reflejado en la trama. Refleja muy bien la información que nos aporta el sonido de elementos que podemos no observar e imaginar en nuestra cabeza, cuando después se representan de otro modo.



figuras 51 y 52: Gráfico uso del sonido en el análisis.



figura 53,54 y55: Fotogramas *Hello Ms. Hock* de Jodi Bernadó (2021).

Forma Sintácticas y códigos sintácticos.

El principio fundamental del cine es la sucesión de imágenes a lo largo de una continuidad en el tiempo. Este concepto de continuidad cinematográfica implica no solo elementos icónicos, fotográficos y de movimiento, sino también fenómenos de "puesta en serie" y multiplicidad de imágenes. Esta multiplicidad es regulada por la totalidad de los medios expresivos del cine, no solo por lo que se presenta visualmente, por lo que se necesita considerar todos los componentes para definir una "sintaxis" cinematográfica.

Los códigos sintácticos en el cine regulan la asociación de signos y su organización en unidades progresivamente más complejas. Estos códigos gobiernan la creación de conexiones y vacíos, yuxtaponiendo signos en una trama que abarca desde la continuidad hasta la discontinuidad. Estos códigos pueden activarse a dos niveles: "dentro" de las imágenes y "entre" las imágenes. En el primer caso, actúan combinándose a través de los elementos comunes. En el segundo caso, actúan mediante la progresión, asociando y organizando elementos que pertenecen a imágenes distintas pero contiguas. Aquí analizaremos principalmente en la segunda modalidad, que está más directamente relacionada con la idea de montaje en el cine.

Es importante notar que estos son solo algunos de los tipos de asociación entre imágenes que existen. El montaje es extremadamente diverso y ha evolucionado a lo largo de la historia, y los cineastas han empleado una amplia variedad de técnicas y enfoques para crear significado a través de la yuxtaposición de imágenes. Estas decisiones de montaje son fundamentales para la construcción de la narrativa.

Asociación por Identidad: Ocurre cuando una imagen se repite a sí misma o cuando un mismo elemento vuelve en imágenes sucesivas. Se establece una relación de igualdad entre las imágenes. Puede referirse tanto a elementos del contenido representado como a elementos del modo de representación. Por ejemplo, dos imágenes pueden hacer referencia al mismo objeto desde diferentes perspectivas.

Asociación por Analogía y Contraste: Se da cuando en dos imágenes contiguas se repiten elementos similares (analogía) o elementos diferentes que generan correlación por su diferencia misma (contraste). Entre las imágenes se establece una relación de reciprocidad en el caso de la analogía y una relación de contraposición en el caso del contraste.

Asociación por proximidad: Este tipo de nexo se establece cuando las imágenes presentan elementos que están en contigüidad, es decir, están ubicados uno al lado del otro en el espacio o en la narrativa. Esto se puede ver en ejemplos como el campo/contracampo, donde se muestran a dos personajes interactuando visualmente.

Asociación por transitividad: En este tipo de nexo, la situación presentada en el encuadre 1 encuentra su extensión y complemento en el encuadre 2. Esto puede manifestarse en una continuidad de una acción o situación.

Además de estos tipos de asociación, se menciona otro tipo de relación que podría llamarse "asociación neutralizada", que se da en casos de simple acercamiento o yuxtaposición de imágenes sin un nexo evidente.

Luego, se destaca que los diferentes tipos de nexo mencionados anteriormente pueden generar "estructuras sintácticas" o "modos de construcción del discurso" recurrentes. Estas estructuras representan formas típicas en las que las imágenes se conectan y se reúnen para transmitir significados específicos.

Plano-secuencia: El plano-secuencia consiste en filmar una secuencia completa en un solo encuadre continuo, sin cortes ni manipulaciones evidentes. En este enfoque, los diferentes momentos que componen la secuencia son capturados en un solo encuadre, ya sea a través del movimiento de la cámara o al dejar que la acción se desarrolle por sí misma. El nexo asociativo entre los elementos encuadrados se destaca, especialmente, el nexo de "proximidad", donde los elementos contiguos pueden ser abarcados en una sola mirada o movimiento de la cámara.

Découpage: El découpage implica la asociación de una serie de imágenes diferentes para representar una misma situación, enfocándose en distintos aspectos de la misma. La cámara divide y reúne segmentos, utilizando cortes y reasociaciones para definir la situación y seguir su desarrollo completo. Aunque el énfasis recae en los elementos asociados más que en el nexo que los une, existen nexos de "identidad", "transitividad" y "proximidad" que contribuyen a la formación de una unidad temática. El ejemplo clásico de découpage es el campo/contracampo, donde los contenidos de dos imágenes están tan relacionados por su proximidad y transitividad que el corte entre ellas se anula.

Montaje: El "montaje" o "montaje-rey" es una técnica de asociación de imágenes que no tienen una conexión directa entre sí, pero que se colocan una al lado de la otra para crear un nuevo significado o generar un impacto emocional en el espectador. Esta técnica, a menudo asociada con el cine soviético de la primera posguerra mundial y cineastas como Sergei Eisenstein, busca provocar efectos visuales y emocionales mediante la yuxtaposición de imágenes que pueden ser aparentemente disímiles, pero que, cuando se colocan en relación, generan nuevas interpretaciones o resaltan contrastes.

Estos conceptos de montaje cinematográfico son fundamentales para la construcción de la narrativa y el significado en una película. Cada forma de asociación y montaje crea una estructura narrativa única y comunica de manera efectiva las ideas y emociones al público.

En los vídeos analizados, encontramos bastante variedad, destacando principalmente el *découpage* donde varios planos se alternan para contarnos el espacio siguiendo un orden. Estos planos principalmente se ordenan siguiendo el recorrido de un personaje, aunque en ocasiones toma más protagonismo el orden de los espacios, dejando más de lado el recorrido del sujeto realizando una asociación por proximidad.

También en algo menor frecuencia es común un único plano secuencia en el que no se efectúa ningún corte de cámara y seguimos un recorrido o a un personaje concreto durante toda la duración del corto.

Por último, he de destacar quizá la más interesante de las fórmulas que es el montaje, en el que se intercalan distintos planos dentro del mismo edificio moviéndose más bien por sensaciones y elementos en común. Este tipo de posproducción permite destacar elementos de la propia arquitectura que a priori pasan más inadvertidos. En esta categoría encontramos propuestas como la de Diego Pazo en *Refugio*, donde se sugiere el punto de vista de una golondrina al entrar y salir de la ruina, el montaje intercala imágenes en primer plano en movimiento, de la vista de la golondrina; con un plano fijo del exterior en el que aparecen éstas entrando y saliendo.

También esta vez en formato *Découpage*, Javier Larraz, Íñigo Berguiristain e Iñaki Bergera en *Berriozar Nursery School*, simulan la visión que podría tener un niño en una escuela infantil, utilizando primeros planos de las manos, planos secuencia, o imágenes con inclinación, que ayudan a acentuar esta narrativa.



figura 56, 57 Fotogramas *NURSERY SCHOOL IN BERRIOZAR* de Iñaki Bergera , Javier Larraz e Íñigo Berguiristain (2013).



figura 58, 59 Fotogramas *Refugio* de Diego Pazo (2010).

La arquitectura desde el punto de vista cultural, es un reflejo de inquietudes y elementos que van más allá de lo meramente tangible. A lo largo de la historia, numerosas personalidades han tratado de explorar la representación arquitectónica a través de la narrativa visual, como hemos podido observar en el transcurso de este estudio.

Es relevante entender que la introducción de nuevos medios no invalida los preexistentes, sino que, en cambio, abre nuevas vías de exploración. Esto posibilita la expansión y el desarrollo más profundo de conceptos, a la vez que permite acercar la divulgación a una audiencia más amplia.

En gran parte de los materiales analizados la influencia en términos de iluminación, composición y estrategias a la hora de contar la arquitectura nacen directamente de la fotografía. Esta conexión no solo se debe a que la mayoría de los casos examinados también involucran la práctica de la fotografía, sino también porque cuentan con valiosos recursos que abordan la evolución de esta disciplina y las figuras más destacadas en ella.

Este origen enriquece enormemente el contenido y criterio de los audiovisuales, pero también tiene algunos inconvenientes. Elementos como el sonido o movimientos de cámara, más propios del vídeo están menos desarrollados.

En referencia al sonido es una disciplina completamente por explorar. Muchos videógrafos optan por superponer música en lugar de capturar los sonidos in situ de la arquitectura, ya que estos no suelen ser considerados parte integral del proyecto arquitectónico, más allá de una adecuación acústica del espacio. Sin embargo, impulsado por la grabación de estos materiales se podría desarrollar, un campo de investigación sobre la percepción sonora que nos provocan distintos materiales al interactuar con ellos o como transforma la arquitectura los sonidos del entorno en el que se encuentra.

En cuanto a los movimientos de cámara, encuadres y angulaciones, tal como hemos observado en nuestro análisis, la diversidad de parámetros con los que se puede trabajar permite dar una narrativa completamente distinta a partir del mismo elemento. Aunque existen casos interesantes de exploración que emplean recursos como el plano secuencia o el montaje de imágenes para

transmitir diversas emociones, la mayoría de los casos utilizan tomas estáticas o con ligeros desplazamientos que no ofrecen más información que una fotografía, pero no llegan a aprovechar completamente las ventajas del formato de vídeo.

Para profundizar en este campo, sería interesante adoptar una perspectiva más cinematográfica, similar a la que hemos aplicado en este estudio. Esto proporcionaría una gama más amplia de recursos y decisiones que podrían para desarrollar considerablemente el espectro actual de trabajo. Al abordar esta perspectiva, es importante considerar que la narrativa debe mantener su enfoque en la arquitectura, lo que podría hacer que algunas técnicas o recursos resulten irrelevantes, mientras que otros, que quizás no serían tan atractivos en el contexto de una película convencional, podrían encontrar una aplicación significativa.

Nos encontramos en un momento muy interesante y esperanzador para esta disciplina, ya que los medios técnicos son muy accesibles, así como el acceso a la formación sobre cómo utilizarlos, por lo que cualquier persona con inquietudes puede desarrollar enormemente sus capacidades. También podríamos mencionar que gran parte de la población española cuenta con un dispositivo móvil con el que grabar y el avance en software está permitiendo que incluso con medios muy precarios conseguir grandes resultados lo que sin duda potenciará la experimentación.

Esta democratización de los medios también puede trasladarse a la formación en arquitectura donde como ya se ha mencionado encontramos precedentes muy interesantes tanto en la escuela de Barcelona como en la de Nantes, ambos propuestos por docentes que utilizan este recurso en su desempeño profesional. Esta formación constataría lo que ya es una realidad patente ya que gran parte de los eventos culturales relacionados con la arquitectura, utilizan este medio, bien como una forma de difusión y divulgación; o bien como elemento para trabajar en sí mismo.

En definitiva, podemos afirmar las virtudes que aporta el trabajo coherente y con una mirada arquitectónica sobre la videografía y la relevancia que está adquiriendo en nuestro país. Como se ha constatado esta disciplina, permite narrar la arquitectura transmitiéndonos su espacialidad, pero también su relación con la luz, la materialidad o la teatralidad en la concatenación de espacios.

Además, esta nueva perspectiva agrega una capa adicional de información que nos invita a imaginar nuevas formas arquitectónicas a partir de lo ya construido, y fomenta la creación de visiones alternativas en las que, como han proyectado arquitectos destacados a lo largo de la historia, la experiencia del usuario toma un papel central, aspirando a convertir incluso el espacio doméstico más sencillo en una producción cinematográfica de gran envergadura.

Libros:

- Ballestín, G. (2019). *Las emociones en le cine a través de la arquitectura*. Trabajo de Fin de Grado en Estudios de Arquitectura, Universidad de Zaragoza.
- Bazín, A. (2008). *¿Qué es el cine?*. RIALP.
- Bergera, I. (2014). *Fotografía y Arquitectura Moderna en España= Photography and Moderna Architerture in Spain: 1925-1965*, Fundación ICO.
- Bergera, I. (2015). *Photography and Modern Architecture in Spain*. Scorpions Editions.
- Bergera, I., Acolea R., Delgado Orusco, E., Pérez Moreno, L., y Tabuenca, F. (2015). *Fotografía y arquitectura Moderna en España: contextos, protagonistas y relatos desde España*. Fundación Arquia.
- Casseti, F., y Di Chio, F. (1996). *¿Cómo analizar un film?*. Paidós.
- Costa, F. (2007). *Diseñar para los ojos*. Autor- Editor.
- D-Katz, S. (2019). *Plano a plano de la idea a la pantalla*. Michael Weise Productions.
- García Roig, J. (2017). *Cineastas y Arquitectos*. Fundación Arquia.
- García Roig, J. (2020). *El compás y la cámara; estudios sobre Fritz Lang*. Fundación Arquia.
- García Roig, J., y Martí Arís, C. (2008). *La Arquitectura del Cine: Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Fundación Caja de Arquitectos.
- González, B. (2022). *Arquitectos disfrazados de cineastas*. Trabajo de Fin de Grado en Estudios en Arquitectura, ETSAM.
- Karime, D., y Abalos, I. (2011). *2G n.60 Locaton & Vassal Obra reciente Recent work*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Lankow, J., Ritchie, J., y Crooks, R. (2012). *Infographics the power of visual Story teliing*. Column Five Media.
- López Jérez, M. (2016). *La Arquitectura en los medios de comunicación*. Trabajo Fin de Grado en Estudios en Arquitectura, Universidad de Alicante.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como story telling*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Mercado, G. (2020). *La visión del cineasta, el lenguaje de las ópticas*. Anaya.
- Noël, B. (2017). *Praxis del cine*. Fundamentos.
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. España Editorial Gustavo Gili S.L.
- Pérez Gallardo, H. (2015). *Fotografía y Arquitectura en el Siglo XIX: Historia y Representación Monumental*. 1ª ed. Cátedra.
- Pizza, A. (2019). *Intersecciones: Cultura Urbana, Arte y Arquitectura en los Siglos XIX y XX*. Asimétricas.
- Romero, L. (2019). *Relaciones transversales entre cine y arquitectura*. Trabajo Fin de Grado en Estudios en Arquitectura, Universidad Politécnica de Cataluña.
- Roth, M. (2013). *Entender la Arquitectura: sus elementos, historia y significado*. Editorial Gustavo Gili, SL
- Sainz, J. (1999). *El dibujo de arquitectura*. NEREA, S.A.
- Short, M. (2013). *Contexto y narración en fotografía*. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Tarkovski, A. (1974). *Esculpir en el Tiempo*. RIALP.
- Truffaut, F. (2002). *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial.
- Zumthor, P. (2009). *Atmósferas: Entornos Arquitectónicos, Las casas a mi alrededor*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Enlaces:

- Baraya, S. (2020, 23 de Junio). *La evolución de la representación visual en la arquitectura (y hacia donde se dirige)*. Arch Daily. <https://www.archdaily.co/co/942164/la-evolucion-de-la-representacion-visual-en-la-arquitectura-y-hacia-donde-se-dirige>
- *Biografía Francesc Catala-Roca*. Fundación Catalá- Roca. http://www.catalaroca.com/#!/page_About
- Ezquiaga, M. (2022, 20 de Noviembre). *La arquitectura de Zuazo y Fisac en Madrid traza un amor de película*. El País. <https://elpais.com/espana/madrid/2022-11-20/la-arquitectura-de-zuazo-y-fisac-en-madrid-traza-un-amor-de-pelicula.html>
- Gardinetti, M. (2012, 24 de Mayo). *Chenal, Le Corbusier y el cine de la arquitectura*. Tecne. <https://tecne.com/arquitectura/chenal-le-corbusier/>
- Kaley, O. (2020, 12 de Mayo). *¿Qué fue primero, el dibujo o el edificio? Breve historia de la representación arquitectónica*. Arch Daily. <https://www.archdaily.cl/cl/939412/que-fue-primero-el-dibujo-o-el-edificio-breve-historia-de-la-representacion-arquitectonica>
- Planes, J. (2022, 21 de Noviembre). *Vídeo: ¿cuál, cuándo y dónde se tomó la primera fotografía en España?*. La Razón. <https://www.larazon.es/cataluna/20221121/hayn6q4fdreerrdtuid5fmb6rvq.html>
- Sadurní, J.M. (2023, 12 de Febrero). *El cinematógrafo en España, la proyección de la primera película*. National Geographic. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cinematografo-espana-proyeccion-primera-pelicula_17967

Videografía:

- Goula, A. (2022). *Nomadic Cell*. [Archivo de vídeo].
- Goula, A. (2020). *15000 grams- intervention for BCNLLum*. [Archivo de vídeo].
- Pegenaute, P. (2019). *Aranya Art Center, Qinghuangdao*. [Archivo de vídeo]
- Pegnaute, P. (2020). *Papi Restaurant in Paris*. [Archivo de vídeo].
- Villalba, M. (2020). *SMM Penthouse*. [Archivo de vídeo].
- Zarzoso, D. (2018). *Hasta done llego yo*. [Archivo de vídeo]. <http://davidzarzoso.com/video-project/hasta-donde-llego-yo-luce-2019/>
- García, S. (2021). *Polideportivo Camp del Ferro*. [Archivo de vídeo].
- Santos Díez, H. (2018). *Casa de Anguía*. [Archivo de vídeo]. <http://santos-diez.com/fotografia/?p=5689>
- Cutillas, J. (2015). *CONCÉNTRICO | 01 FESTIVAL DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LOGROÑO*. [Archivo de vídeo].
- Pazo, D. (2010). *Refugio-video HD, 3:15-2010*. [Archivo de vídeo]. https://diegoopazo.com/?page_id=53
- Bescos, R. (2020). *New Alergology Area | Hospital of Navarre by GVGESTUDIO*. [Archivo de vídeo].
- Armat, N. (2019). *Upside down arquitectura de Josep Mias*. [Archivo de vídeo].
- Amores Films, (2020). *Ampliando a Cano Lasso*. [Archivo de vídeo].
- Bernadó, J. (2021). *Hello Ms. Hock*. [Archivo de vídeo].
- Bernadó, J. (2021). *Flâneur 360*. [Archivo de vídeo].
- Gaultier, A. (2005). *EMBT- Santa Catarina*. [Archivo de vídeo].
- Coddou, F. (2016). *The Chimney House by Dekleva Gregorič Architects - Promenade*. [Ar-chivo

- de vídeo].
- De Coca, C. (2022). *Teaser Rehabilitación Integral Edificio Narvárez 9*. [Archivo de vídeo].
- Mercurio, A. (2011). *Centro Niemeyer/ Avilés*. [Archivo de vídeo].
- Vecchia, L. (2022). *Girolami Architecture and design*. [Archivo de vídeo].
- Fuertes, M. (2021). *P27 House Teaser 4K*. [Archivo de vídeo].
- Carreño, V. (2019). *Fundación Giner de los Ríos*. [Archivo de vídeo].
- De la Fuente, V. (2021). *Apartamento Triédrico*. [Archivo de vídeo].
- Larraz, J., Berguiristan, I., y Bergera, I. (2013). *Berriozar Nursery School*. [Archivo de vídeo].

Documentación Gráfica

- figura 0: Grabación 2001: *Odisea en el espacio (1968)*. Fuente <https://concentrico.es/fresa/>
- figura 1: Fotograma Pabellón Festival Concéntrico Oana Stanescu. Fuente: <https://concentrico.es/fresa/>
- figura 2: Arquitectura con santo. Composición arquitectónica con figura humana. Aldo Rossi (1972). Fuente: <https://www.metalocus.es/es/noticias/continuidad-y-revision-reconstruccion-del-legado-de-aldo-rossi-en-maxxi>
- figura 3: Plano estatua Gudea arquitecto. Mesopotamia. (2200 a.C). Fuente: https://i0.wp.com/www.labrujulaverde.com/wp-content/uploads/2020/02/062673_4240ef1f34ff4a49afa22dda950ea5b4.jpg?resize=768%2C563&ssl=1
- figura 4: Vista frontal estatua Gudea arquitecto. Mesopotamia. (2200 a.C). Fuente: https://i0.wp.com/www.labrujulaverde.com/wp-content/uploads/2020/02/062673_4240ef1f34ff4a49afa22dda950ea5b4.jpg?resize=768%2C563&ssl=1
- figura 5: Étienne Louis Boullée dibujo nocturno del cenotafio para Newton (1784). Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Cenotafio_de_Newton#/media/Archivo:%C3%89tienne-Louis_Boull%C3%A9_Memorial_Newton_Night.jpg
- figura 6: Fotografía de Francesc Català-Roca. Casa Ugalde, Caldes d'Estrac Barcelona, (1953): <https://www.revistaad.es/arte/galerias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965/7052>
- figura 7: Vista por la ventana de Le Gras (1826-1827).Fuente: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:View_from_the_Window_at_Le_Gras,_Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce,_uncompressed_UMN_source.png
- figura 8: Vista edificio Xifré Barcelona (1848). Fuente: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Primer_daguerrotipo_en_Espa%C3%B1a,_Casa_Xifr%C3%A9,_1848.jpg
- figura 9: Margaret Michaelis, Casa del Garraf, Costas del Garraf Barcelona (1935). Fuente: <https://www.metalocus.es/es/noticias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965>
- figura 10: Luis Lladó, Cine Barceló, Madrid(1930).Fuente: <https://www.metalocus.es/es/noticias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965>
- figura 11: Marín Chivite, construcción de los nuevos depósitos de agua Zaragoza (1928).Fuente: <https://www.artnet.com/artists/marin-chivite/11-fotografias-de-zaragoza-construccion-de-los-pgOxvXLZFiRc6PEUQSsGgA2>
- figura 12: José Galle Vista general del Portal Nuevo de Pamplona (1936). Fuente: www.noticiasdenavarra.com/cultura/2023/07/03/archivo-navarra-microexposicion-jose-galle-7000433.html
- figura 13: Frances Català-Roca, Casa Rozes, rosas, Girona (1962): Fuente: <https://www.metalocus.es/es/noticias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965>
- figura 14: Paco Gómez. Nuevo pabellón del Ministerio de Agricultura en la IV Feria Internacional del Campo, Madrid(1959).Fuente: <https://www.revistaad.es/arte/galerias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965/7052>
- figura 15: Kindel. Poblado de colonización de Vegaviana, Cáceres(1958). Fuente: <https://www.revistaad.es/arte/galerias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965/7052>
- figura 16: Alejandro de la Sota. Gimnasio del colegio Maravillas, Madrid(1961). Fuente: <https://www.revistaad.es/arte/galerias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965/7052>
- figura 17: Fernando Higuera. Casa Lucio Muñoz, Torreldones Madrid, (1963). Fuente: <https://www.revistaad.es/arte/galerias/fotografia-y-arquitectura-moderna-en-espana-1925-1965/7052>
- figura 18: Página revista AC. Primer número (1931).Fuente: Elaboración Propia a partir revista COA.
- figura 19: Fotograma Andrei Tarkovsky *Nostalghia* (1983). Fuente: <https://www.atlasofplaces.com/cinema/nostalghia/>
- figura 20: Fotograma *La llegada del tren* (1895):Fuente: <https://stari.co/app/uploads/the-arrival-of-a-train-18a7c25a30bb5ca2.jpg>
- figura 21: Fotograma *Salida de misa de doce del Pilar de Zaragoza* (1897).Fuente: https://imagenes.heraldo.es/files/og_thumbnail/uploads/imagenes/2018/09/24/_pelculasalidademisadelpilarzaragozarodaje_f89bda22.jpg
- figura 22: Fotograma de la película *Michael* (1924). Fuente: <https://www.carlthdreyer.dk/en/carlthdreyer/films/features/michael>
- figura 23: Croquis Le corbusier (1925). Fuente elaboración propia a partir de Karime, D., y Abalos, I. (2011). 2G n.60 Locaton & Vassal Obra reciente Recent work. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- figura 24: Fotograma *Nazarín* (1959). Fuente: https://www.cervantesvirtual.com/portales/benito_perez_galdos/nazarin_1958/
- figura 25: Fotograma *Los siete samuráis* (1954).Fuente: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/4f209325d09a4f024c85b060/1427591765532-UOCSDVBX2OUEJ3J742ZC/akira-kurosawa-06.jpg?format=1000w>
- figura 26: Fotograma de *A machine to live Yoni de Goldstein*, Meredith Zielke (2021). Fuente: Elaboración propia.
- figura 27: Fotograma de *A machine to live Yoni de Goldstein*, Meredith Zielke (2021). Fuente: Elaboración propia.
- figura 28: Fotograma de *Arquitectura emocional* de Siminiani (2022).Fuente: <https://www.arquitecturacontemporanea.org/arquitectura-emocional-1959-el-amor-en-siete-kilometros>
- figura 29: Fotograma de *Split Lives* de Joshua Bolchover y John Lin (2021). Fuente: Elaboración propia.
- figura 30: Fotograma de *Rafts Islands* de Milan Nikic (2021). Fuente: Elaboración propia.
- figura 31: Gráfico uso de los planos en el análisis. Elaboración propia.
- figura 32: Fotograma de la intervención *Cielo oscuro* de Matali Crasset Festival Concéntrico (2022).Fuente: <https://concentrico.es/cielo-oscuro/>

- figura 33 y 34 : Fotogramas de *UPSIDE DOWN* de Nina Amat, Gael del Río y Ariana Oña Montaje Mias (2019). Fuente: Elaboración propia.
- figuras 35 y 36: Gráfico uso de la iluminación. Elaboración Propia.
- figuras 37 y 38: Fotogramas *Fundación Giner de los ríos* de Veronica Careño (2019). Elaboración Propia.
- figura 39: Gráfico uso del color. Fuente: Elaboración Propia.
- figuras 40 y 41: Fotogramas *Inauguración del mercado de Santa Catalina* de Alex Gaultier (2005). Fuente: Elaboración Propia.
- figura 42 y 43: Fotograma *Penthouse* de Milena Villalba (2020). Fuente : <https://www.cruxarquitectos.com/proyectos/smm-penthouse>
- figura 44, 45, 46 ,47 y 46: Fotograma *Hasta donde llego yo* de David Zarzoso (2020). Fuente: Elaboración Propia.
- Figuras 49 y 50: Fotograma *Nomadic Cell* de Adrià Goula (2022). Fuente: <https://www.larchitectureaujourd'hui.fr/a-nomadic-cell-by-adria-goula/?lang=en>
- figuras 51 y 52: Gráfico uso del sonido en el análisis. Fuente: Elaboración Propia.
- figura 53,54 y55: Fotogramas *Hello Ms. Hock* de Jodi Bernadó (2021). Fuente: Elaboración Propia.
- figura 56, 57 Fotogramas *NURSERY SCHOOL IN BERRIOZAR* de Iñaki Bergera , Javier Larraz e Iñigo Beguiristain (2013). Fuente: Elaboración Propia.
- figura 58, 59 Fotogramas *Refugio* de Diego Pazo (2010). Elaboración Propia.



Información Básica

Localización	Cárcel Modelo	Tipología	Celda
Arquitecto		Protagonista	Personaje
Duración	01:32	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Media Figura, Campo Medio, Campo Largo	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre Frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes.	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Plano Fijo
--------------------------------------	---------------------------	---	------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético
-----------------------	-----------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por contraste	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	--------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Vídeo experimental en el que se contraponen el espacio de una celda de la cárcel de Barcelona, con el espacio que ocupa esta misma en un entorno natural. Invita a la reflexión de lo que supone, en la arquitectura, la relación con el entorno en el que una misma tipología puede verse como un lugar apacible y relajada; o, por el contrario, de opresión.



Información Básica

Localización	Barcelona	Tipología	Espacio Público
Arquitecto	Pau Bajet, Carles Enrich	Protagonista	Grupo de Personas
Duración	01:47	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Primer Plano, Figura entera, Campo Largo	Formas de Iluminación	Artificial
Grados de Angulación	Encuadre Frontal, Contrapicado	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Plano Estático
--------------------------------------	---	---	----------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por Proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	---------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Narrativa de una instalación experimental sobre el sistema de iluminación de un parque, en la que se consiguen imágenes muy sugerentes que, sin duda, toman gran relevancia en cuanto se muestran interactuando con los usuarios, de este modo se puede comprender con gran claridad la espacialidad que genera la instalación. Destacar también dentro del montaje la concordancia y adecuación de la música a las imágenes, favoreciendo la narrativa de estas.



Información Básica

Localización	Qinghuangdao, China	Tipología	Museo
Arquitecto	Neri & HU	Protagonista	Edificio
Duración	06:35	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Larguísimo, Campo Largo, Detalle	Formas de Iluminación	Natural y Artificial
Grados de Angulación	Encuadre frontal, Encuadre desde arriba, picado, Encuadre desde abajo, contrapicado	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento animales	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Travelling, Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	--

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Música no Diegética
-----------------------	--------------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	---------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Gran propuesta que utiliza variedad de elementos técnicos (drones, dolly car, cámara fija, en mano, con estabilización) siempre a favor de la narrativa del edificio y con una gran coherencia. El edificio presenta una clara diferencia entre el exterior y el interior, lo cual se percibe de manera muy clara con los recursos del movimiento de cámara, utilizando planos fijos para el exterior, así como para los espacios más sobrios, y movimientos llamativos de la cámara para contar el espacio curvo interior.



Información Básica

Localización	París	Tipología	
Arquitecto	Neri & HU	Protagonista	Camarera y Edificio
Duración	03:14	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Figura Entera, Detalle	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Música no Diegética
-----------------------	--------------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	---------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Relata el día de un restaurante pequeño en París, desde que se abre la persiana hasta su cierre. Se utilizan solo planos fijos, retratando tanto a los usuarios, así como las características de la estancia con sus distintos usos, como pequeños detalles que nos brindan información sobre las texturas del lugar y elementos que solo podríamos experimentar en personas. Gran capacidad técnica del autor y un resultado adecuado para contar el espacio deseado.



Información Básica

Localización	Valencia	Tipología	Vivienda
Arquitecto	Anna Solaz and Crux Arquitectos	Protagonista	Bailarina
Duración	01:26	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Figura Entera, Detalle	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Plano Fijo
--------------------------------------	--------------------------	---	------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Música no Diegética
-----------------------	--------------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por identidad	Forma Sintácticas Básicas	Decòupage
---------------------	--------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Narrativa de una vivienda durante el confinamiento, la performista realiza movimientos de danza en torno a varios elementos del espacio que acompañan las formas de la arquitectura y el mobiliario. Muy interesante el uso de la performista aportando una nueva visión sobre la escala y el uso de la propuesta arquitectónica. La cámara únicamente usa el recurso del plano fijo de modo que destaque más la interpretación.



Información Básica

Localización	Valencia	Tipología	Vivienda, intervención artística
Arquitecto	-	Protagonista	Artista
Duración	4:52	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Detalle	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	--	---	-------------------------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético
-----------------------	-----------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por identidad, Asociación por proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Decòupage
---------------------	---	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Filmación de una intervención artística sobre un edificio residencial abandonado. Aporta nuevos puntos de vista de la ruina, aunque no muestra especialmente la residencia al carecer de interés. Planos sugerentes y gran protagonismo del sonido grabado insitu a lo largo de todo el montaje.

Simon García /Polideportivo Camp del Ferro/ 2021



Información Básica

Localización	Barcelona	Tipología	Polideportivo
Arquitecto	AIA activitats arquitectòniques, Barcelo -Balanzò Arquitectes, Gustau Gili Galfetti	Protagonista	Usuaría
Duración	5:32	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Detalle	Formas de Iluminación	Natural, Artificial
Grados de Angulación	Encuadre frontal, Encuadre desde arriba, picado	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Voz in, Ruido Diegético
-----------------------	-------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por analogía	Forma Sintácticas Básicas	Montaje
---------------------	-------------------------	---------------------------	---------

Comentario Crítico

Filmación a modo documental en el que se superponen una entrevista a los arquitectos que diseñaron el edificio junto con imágenes del proyecto que reflejan la conversación. Funciona correctamente para comprender el punto de vista desde el diseño, pero de esta forma, no encontramos tanto desarrollo en la espacialidad interior o posibles atmósferas interiores más casuales y menos buscadas.

Hector Santos Díez /Casa da Anguía /2018



Información Básica

Localización	Cástrelo de Miño (Ourense)	Tipología	Restaurante
Arquitecto	MOLArquitectura	Protagonista	Propietario y Clientes
Duración	2:12	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Figura Entera	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	--

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Música no Diegética
-----------------------	--------------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Narración pequeño espacio de restauración acompañado de música folclórica de la zona. Genera imágenes de carácter fotográfico sugerentes. Muestra el uso y la variedad de cambios que se llevan a cabo en el espacio al tratarse de un espacio multifuncional que varía su uso a lo largo del día, añadiendo una capa más de información sobre las imágenes estáticas.



Información Básica

Localización	Logroño	Tipología	Arquitectura Efímera
Arquitecto	Varios	Protagonista	Arquitectura
Duración	10:40	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Larguísimo,, Campo Medio, Plano Americano, Detalle	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Voz in, Ruido Diegético
-----------------------	-------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por analogía	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	-------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Videografía a modo documental que cuenta las distintas intervenciones dentro del festival priemr festival concéntrico. Superpone de forma muy divulgativa las distintas intervenciones dentro del festival concéntrico con la explicación de sus diseñadores. Utiliza distintos recursos técnicos en función de la composición de cada intervención.



Información Básica

Localización	Desconocido	Tipología	Refugio
Arquitecto	Desconocido	Protagonista	Fotógrafo
Duración	3:14	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Media Figura, Primer plano	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento animales	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	---------------------	---	-------------------------------

Códigos Sonoros

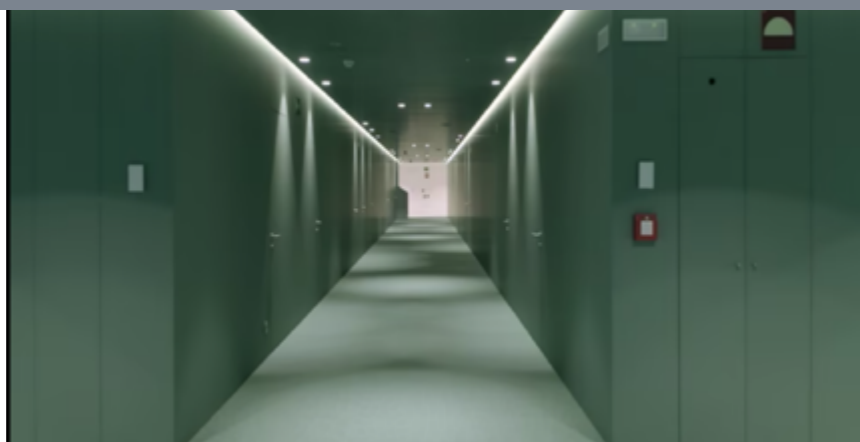
Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por contraste	Forma Sintácticas Básicas	Plano- Secuencia, Découpage
---------------------	--------------------------	---------------------------	-----------------------------

Comentario Crítico

Vídeo de carácter experimental, nos sugiere como puede ser el punto de vista de las golondrinas que entran y salen dentro de un espacio en rehabilitación. Superposición de planos secuencia y planos fijos de manera acertada con la que se transmite toda la narrativa.



Información Básica

Localización	Navarra	Tipología	Hospital
Arquitecto	VVGESTUDIO	Protagonista	Arquitectura
Duración	1:21	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Medio	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico		Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Horizontal
--------------------------------------	--	---	-----------------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Plano- Secuencia
---------------------	---------------------------	---------------------------	------------------

Comentario Crítico

Plano secuencia en formato de panorámica horizontal, en el que se consiguen contar varios espacios que se cruzan en un único punto con un giro de cámara sobre un eje.



Información Básica

Localización	Calella	Tipología	Oficina
Arquitecto	Josep Mias	Protagonista	Arquitectura
Duración	01:53	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Detalle	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Oblicua	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling, Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	-----------------------	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Música no Diegética
-----------------------	--------------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por analogía	Forma Sintácticas Básicas	Plano- Secuencia, Découpage
---------------------	-------------------------	---------------------------	-----------------------------

Comentario Crítico

Propuesta experimental muy innovadora en la que se muestra un espacio con distintos grados de inclinación de la cámara, esto permite generar nuevos puntos de vista dentro de la arquitectura, e incluso asemejarnos a la mirada de este que podría tener un niño o un usuario que no comprenda cómo funciona el espacio.



Información Básica

Localización	Madrid	Tipología	Vivienda
Arquitecto	Elvira Solana	Protagonista	Artista
Duración	0:58	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Medio, Total, Figura Entera, Plano Americano	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Plano Fijo
--------------------------------------	--	---	------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido no diegético
-----------------------	--------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Filmación de la intervención artística en una vivienda, grabada en formato stop motion. Las exposiciones largas se utilizan de forma muy adecuada para facilitar la continuidad de la imagen, lo que genera planos muy atractivos en un espacio estático.



Información Básica

Localización	Lloret de Mar	Tipología	Centro Cultural
Arquitecto	-	Protagonista	Usuarios del centro
Duración	13:52	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Figura Entera, Plano Americano	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Ninguno	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Horizontal
--------------------------------------	---------	---	-----------------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Voz in
-----------------------	--------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Plano- Secuencia
---------------------	------------------------------	---------------------------	------------------

Comentario Crítico

Corto experimental muy llamativo, en el que tras una conversación en la que no se aprecia la imagen, se muestra en cámara todo lo anteriormente descrito. Se utiliza un plano secuencia mediante un dolly car que se desplaza a lo largo de un espacio en movimientos pendulares. Cada vez que comienza el recorrido, la escena ha cambiado dentro del mismo espacio, así como la forma en la que los usuarios interactúan con este.

Jordi Bernadó/ Flâneur 360 /2021



Información Básica

Localización	Madrid	Tipología	Varias
Arquitecto	-	Protagonista	Espacio
Duración	33:36	Formato	9:16

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Medio, Figura Entera, Plano Americano	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	360°	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling, Travelling a mano
--------------------------------------	--	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético
-----------------------	-----------------

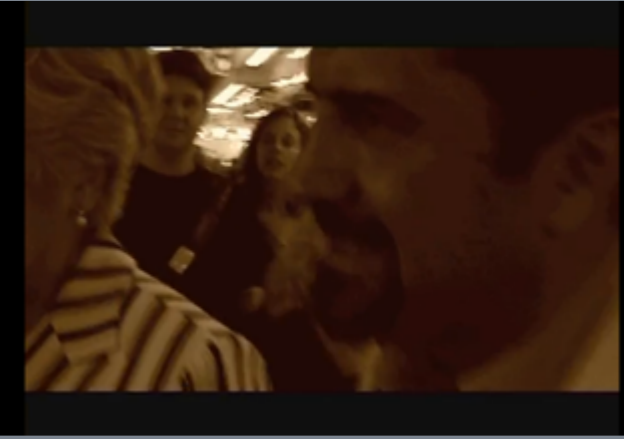
Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Plano- Secuencia
---------------------	------------------------------	---------------------------	------------------

Comentario Crítico

Documentación de veinte obras arquitectónicas, empleando un enfoque sin pretensiones técnicas, pero con el propósito de capturar su belleza. Utilizando un teléfono móvil, captura visto de 360° de escenarios reconocidos en la XV Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo (BEAU). A pesar de las limitaciones como temblores y sonidos, su enfoque es honesto y claro. Concluye su narrativa unificando las obras bajo el cielo, simbolizando la vivencia humana compartida en el entorno diario.

Alex Gaultier/ EMBT Santa Catarina /2005



Información Básica

Localización	Barcelona	Tipología	Mercado
Arquitecto	EMBT	Protagonista	Usuarios del mercado
Duración	3:02	Formato	4:3

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Plano Americano, Primer plano	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal, Encuadre desde arriba, picado, Encuadre desde abajo, contrapicado	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	BN y Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Musica Diegética
-----------------------	-----------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por indentidad, Asociación por proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Montaje
---------------------	--	---------------------------	---------

Comentario Crítico

Se presenta un video de estilo sencillo en el que se combinan tomas en movimiento y tomas estáticas. También se incluyen primeros planos de la arquitecta y de las personas que utilizan el espacio. Estas imágenes se editan de manera que la conversación entre los protagonistas sea el foco central, mientras se muestran escenas del entorno y el ambiente en el que se lleva a cabo la grabación: la inauguración del mercado.

Flavio Coddou /The Chimney House by Dekleva Gregori/2016



Información Básica

Localización	Logatec	Tipología	Vivienda
Arquitecto	Dekleva Gregori Architects	Protagonista	Usuarios Vivienda
Duración	4:01	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Largo, Medio, Total, Americano, Primer plano, Detalle	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Frontal, Encuadre desde abajo, contrapicado	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal, Vertical	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Horizontal, Travelling, Plano Fijo
--------------------------------------	--	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético
-----------------------	-----------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por proximidad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	---------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

El video relata una residencia empleando una combinación de tomas estáticas y panorámicas horizontales. Algunos planos son equivalentes a fotografías, mientras que otros nos dan múltiples perspectivas, ilustrando así diversas funciones dentro de la vivienda.

Celia de Coca /Teaser Rehabilitación Integral Edificio Narváez 9 /2022



Información Básica

Localización	Madrid	Tipología	Vivienda
Arquitecto	-	Protagonista	Trabajadores
Duración	0:50	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Total, Figura Entera, Detalle	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	------------

Códigos Sonoros

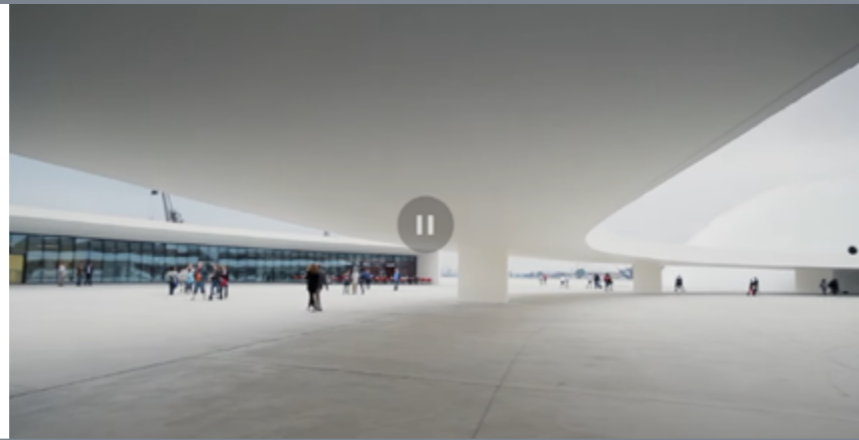
Naturaleza del sonido	Ruido Diegético
-----------------------	-----------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por indentidad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	---------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

A través de planos estáticos, se narra el proceso de rehabilitación en una obra de construcción. Se exhiben espacios y detalles que pronto desaparecerán, pero que resultan evocadores. La iluminación natural del espacio agrega un atractivo distintivo.



Información Básica

Localización	Aviles	Tipología	Museo
Arquitecto	Oscar Niemeyer	Protagonista	
Duración	3:09	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Total, Detalle	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento de Objetos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Horizontal, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	-----------------------------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Se presenta un video narrativo del Centro Niemeyer que utiliza una variedad de planos, tanto estáticos como panorámicos, para exhibir tanto el espacio exterior del complejo como su escala. La edición incorpora música y transiciones con el objetivo de crear una estética similar a la de un anuncio. Se priorizan imágenes llamativas en lugar de un discurso narrativo que facilite la comprensión del espacio.



Información Básica

Localización	Barberino di Mugello	Tipología	Oficinas
Arquitecto	Girolami Architecture	Protagonista	Edificio
Duración	1:49	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Total	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Ninguno	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling, Dolly
--------------------------------------	---------	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

El video ofrece una visión del interior de una oficina a través de varios movimientos de cámara. La mayoría de los planos no se enfocan en imágenes específicas, sino que se desplazan alrededor de una vista estática, agregando cierta información adicional sin profundizar en la sensación de espacio o mostrar planos interesantes del edificio.



Información Básica

Localización	Camp de Mar	Tipología	Vivienda
Arquitecto	Osvaldo Luppi	Protagonista	Usuarios Vivienda
Duración	1:40	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Larguísimo, Medio, Total, Figura Entera, Media Figura	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Vertical, Panorámica Horizontal, Travelling, Dolly
--------------------------------------	--------------------------	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

El video presenta los diferentes ambientes de una casa, utilizando zooms y panorámicas en exceso, a menudo sin añadir más información que una toma fija o una fotografía. La presencia de la actriz en el video añade escala y contribuye a una mejor comprensión de la disposición espacial del entorno.



Información Básica

Localización	Madrid	Tipología	Centro Cultural
Arquitecto	amid.cero9	Protagonista	-
Duración	3x0:30	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Largo, Campo Medio, Total, Detalle	Formas de Iluminación	Natural
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Objetos, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Travelling a mano, Plano Fijo
--------------------------------------	---	---	-------------------------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético
-----------------------	-----------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Este proyecto abarca tres videos diseñados para explorar los distintos espacios de la Fundación Giner de los Ríos. Cada video utiliza una estrategia narrativa, empleando recursos como el plano fijo, el plano secuencia y la técnica de stop motion. El uso de estas técnicas permite una comprensión de los espacios, así como una visualización de cómo la luz evoluciona a lo largo del día. Estos videos se combinan para proporcionar una experiencia enriquecedora que sumerge al espectador en la arquitectura de la fundación.



Información Básica

Localización	Madrid	Tipología	Vivienda
Arquitecto	Víctor Hornillos	Protagonista	Edificios
Duración	2:18	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Campo Medio, Total, Figura Entera, Detalle	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Encuadre frontal	Iluminación	Neutra, Subrayada
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Ninguno	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Panorámica Horizontal, Travelling, Plano Fijo
--------------------------------------	---------	---	---

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Música no Diegética
-----------------------	---------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

El video presenta una vivienda residencial en un edificio utilizando planos estáticos con zooms de acercamiento y alejamiento. Se enfoca principalmente en resaltar las vistas exteriores en lugar de transmitir la disposición interna del inmueble.



Información Básica

Localización	Berriozar (Navarra)	Tipología	Edificio Educativo
Arquitecto	Javier Larraz, Iñigo Beguiristain, Iñaki Bergera	Protagonista	Niño
Duración	2:30	Formato	16:9

Códigos visuales

A. Fotograficidad

Encuadre	Figura Entera, Primer plano, Detalle	Formas de Iluminación	Ambas
Grados de Angulación	Frontal, Encuadre desde abajo, contrapicado	Iluminación	Neutra
Grados de inclinación	Normal	Color	Color

B. Movilidad

Tipos de movimiento de lo profilmico	Movimiento de Personajes, Movimiento elementos	Tipos de Movimiento efectivo de la cámara	Travelling a mano
--------------------------------------	--	---	-------------------

Códigos Sonoros

Naturaleza del sonido	Ruido Diegético, Música no Diegética
-----------------------	--------------------------------------

Códigos sintácticos o del montaje

Códigos Sintácticos	Asociación por transitividad	Forma Sintácticas Básicas	Découpage
---------------------	------------------------------	---------------------------	-----------

Comentario Crítico

Este vídeo experimental adopta la perspectiva de un niño para narrar un centro educativo. Emplea técnicas como planos bajos, planos secuencia y detalles con ángulos distorsionados para simular una visión infantil. Esta técnica ayuda a los espectadores a entender la escala y las experiencias que los niños tienen en el centro, así como las diversas atmósferas y escalas, que perciben desde su punto de vista.