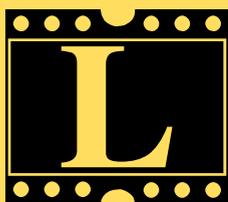


Entre lo imaginado, lo real y lo virtual

Alberto Saldarriaga Roa

La arquitectura como invención cinematográfica



La arquitectura es un componente fundamental de la imagen cinematográfica. Desde su origen, el cine ha requerido escenarios arquitectónicamente pensados para servir como locaciones, lugares donde sucede la acción de la película. En el transcurso de su evolución, ésta se ha desarrollado gradualmente en sitios reales sin dejar de recurrir a los escenarios construidos en estudio. La intención final es la de configurar una imagen arquitectónica verosímil ante los espectadores de la obra cinematográfica.

La arquitectura en el cine es una construcción imaginaria pensada para que parezca real. Esta afirmación tiene varios sentidos. Uno de ellos es el “escenográfico”, es decir, el que se basa en la construcción en estudio de elementos falsos que simulan una espacialidad y un ambiente arquitectónico. Otro es el de integrar, mediante el montaje y la edición, escenarios y/o lugares reales en secuencias coherentes de espacios interiores y exteriores para situar al espectador en un contexto espacial singular y crear la sensación de continuidad requerida por la acción que se desarrolla en la película.

En sus inicios el cine se apoyó principalmente en la construcción de escenarios en los inmensos galpones de los estudios cinematográficos. La simulación artificial de lugares reales creaba la ilusión de realidad y permitía un control completo de la iluminación y del sonido. El diseño y la realización de escenarios, a cargo de escenógrafos profesionales, buscaba —y busca todavía— simular las características de una determinada arquitectura mediante el empleo de elementos tales como el cartón, la madera, los yesos, las telas pintadas y, ahora, los nuevos materiales y técnicas. Como cada escenografía debía responder a la ubicación cronológica de la acción, desde un comienzo los escenógrafos se vieron abocados a la tarea de re-crear imágenes del pasado, al mismo tiempo que debían replicar lugares propios del presente y, dado el carácter fantástico de la nueva invención, también concebir espacios futuros. Se desenvolvían con la misma familiaridad volviendo a imaginar Babilonia, Atenas, Roma, Bagdad, el París medieval, el de la Revolución Francesa, el lejano oeste; y rediseñando desde



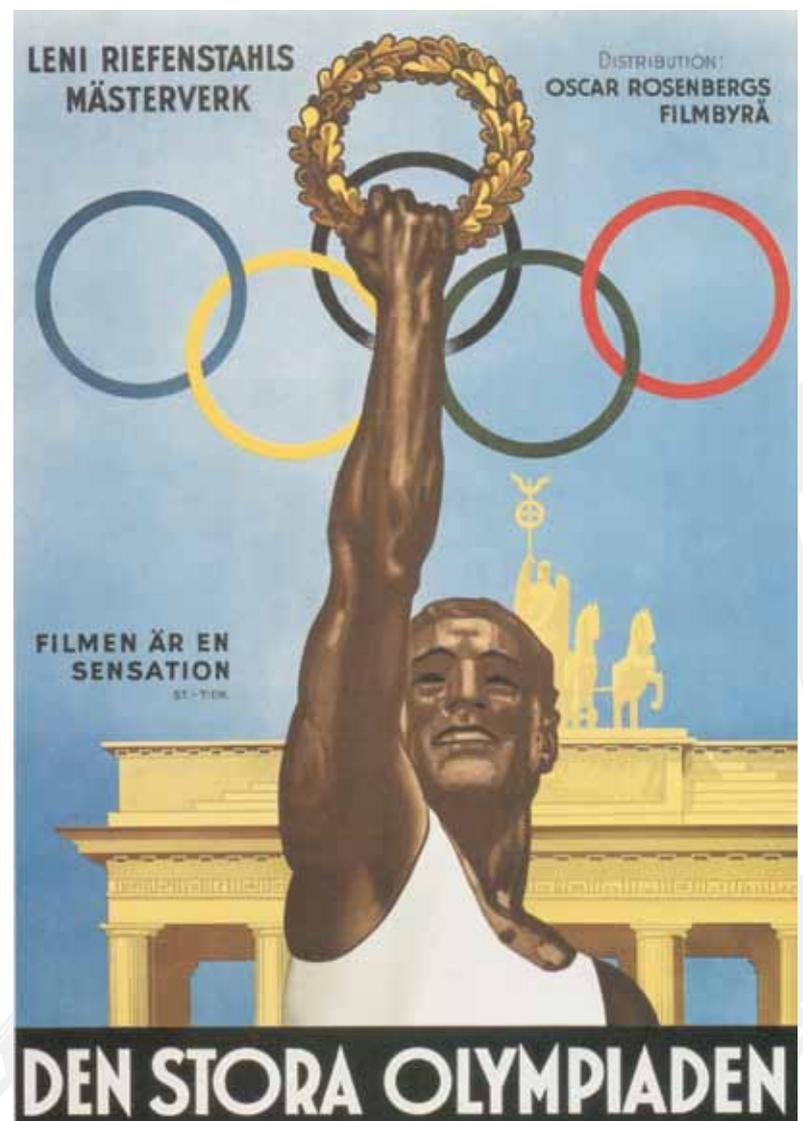
muebles, cuartos, casas, edificios, calles y parques, por ejemplo, hasta ciudades enteras. Hollywood se especializó en muchas de esas re-inventaciones, la mayoría inexactas en términos históricos y estéticamente cercanas al “kitsch”.¹ Muchas de esas imágenes, sin embargo, han quedado registradas en los espectadores como “verdaderas”.

Una excepción notable a lo dicho anteriormente lo constituyen algunas obras maestras de la escenografía para el cine. Dos de ellas sobresalen en el cine expresionista alemán de entreguerras: *El gabinete del Dr. Caligari* de Robert Wiene (1920) y *Metrópolis* de Fritz Lang (1927). La escenografía de ambas películas es notable por su imaginación y por su aporte a la calidad visual. Décadas más tarde Federico Fellini manifestó en repetidas ocasiones su simpatía hacia el trabajo hecho en estudio, lo que es evidente en películas como *Satyricon* (1969), *Casanova* (1976) y *Y la nave va* (1983), las que contaron con escenografías maravillosas, muchas de ellas ideadas y dibujadas por el mismo Fellini.

Lo real

Los lugares reales fueron escasamente utilizados en las primeras décadas del cine y, cuando lo hacían, se situaban preferentemente en el paisaje, difícil de replicar en un estudio. El paisaje como escenario encontró en el “western” el mejor medio para hacer presencia ante los espectadores. Las mejores películas del género, de la mano de autores como John Ford y Howard Hawks se filmaron en los espléndidos paisajes del desierto americano, aprovechando las posibilidades de la recién inventada técnica del *cinemascope* o pantalla ancha. Las reconstrucciones de los pueblos del Oeste fueron más bien repetitivas, con los consabidos lugares comunes: el “saloon”, los andenes en madera, la horca, la ventanilla del telégrafo,

1 La película *Cleopatra* de Joseph L. Mankiewicz (1963), con sus grandiosos escenarios romanos y egipcios, es posiblemente el punto culminante del “kitsch” hollywoodense.



Hollywood se especializó en re-invenciones escenográficas, la mayoría inexactas en términos históricos y estéticamente cercanas al “kitsch”. Muchas de esas imágenes, sin embargo, han quedado registradas en los espectadores como “verdaderas”.



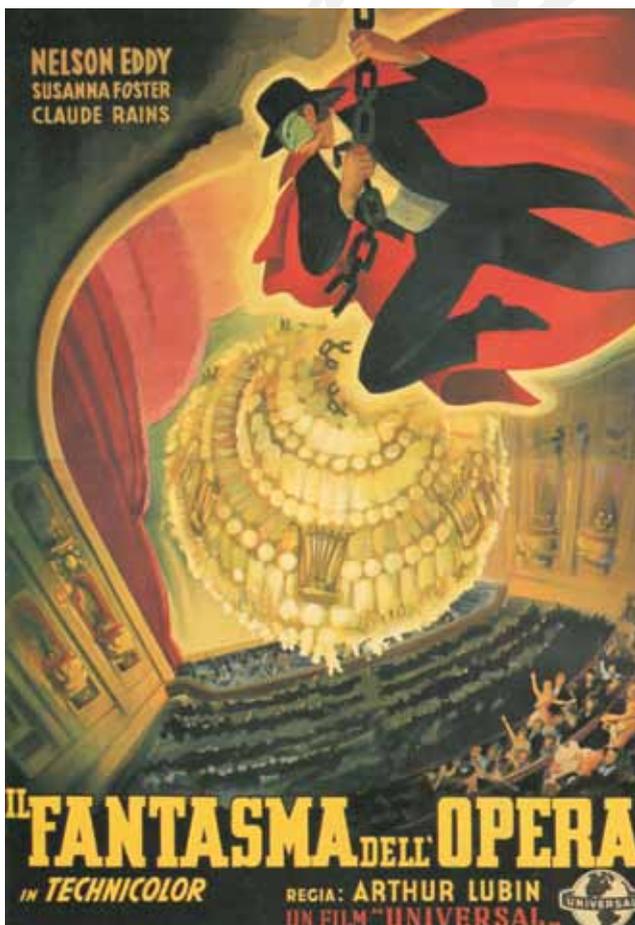
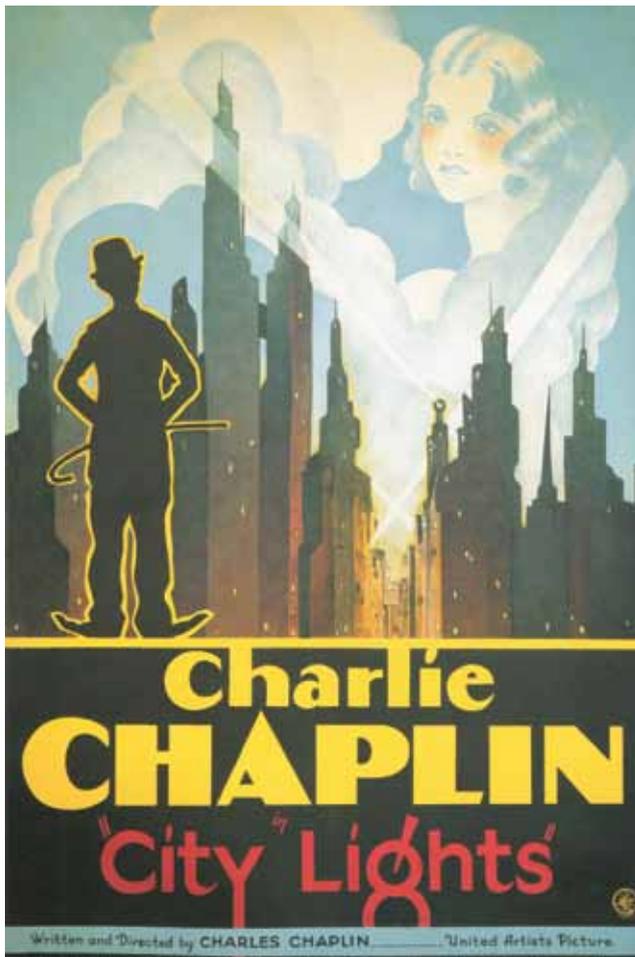
la diligencia, la oficina del “sheriff”, etc.

La ciudad hizo presencia en el cine desde muy temprano, muchas veces en forma de telones pintados para aparecer como fondo o de calles escenográficamente concebidas. Las ciudades reales aparecieron con fuerza en las obras cinematográficas después de la Segunda Guerra Mundial y en especial en el cine neorrealista italiano. La intención de verosimilitud de muchos realizadores condujo a trabajar en lugares reales con las dificultades de producción que ello implicaba. Películas como *Roma ciudad abierta* de Roberto Rossellini (1945) o *El*

◀ (página anterior). Los documentales de las olimpiadas en Berlín, de 1936, son una muestra del espíritu humano, con amplias tomas de los escenarios deportivos y urbanos construidos por el Tercer Reich. Afiches de Olympia 1 y 2 (Leni Riefensahl, 1939)

▶ La última escena de las películas de King Kong siempre ha tenido el atractivo de enfrentar la bestia al concreto, la metáfora de la supremacía del hombre sobre la naturaleza. Afiches de *King Kong* (James A. Creelman, 1933) diseños de René Péron y David L. Strumpf.





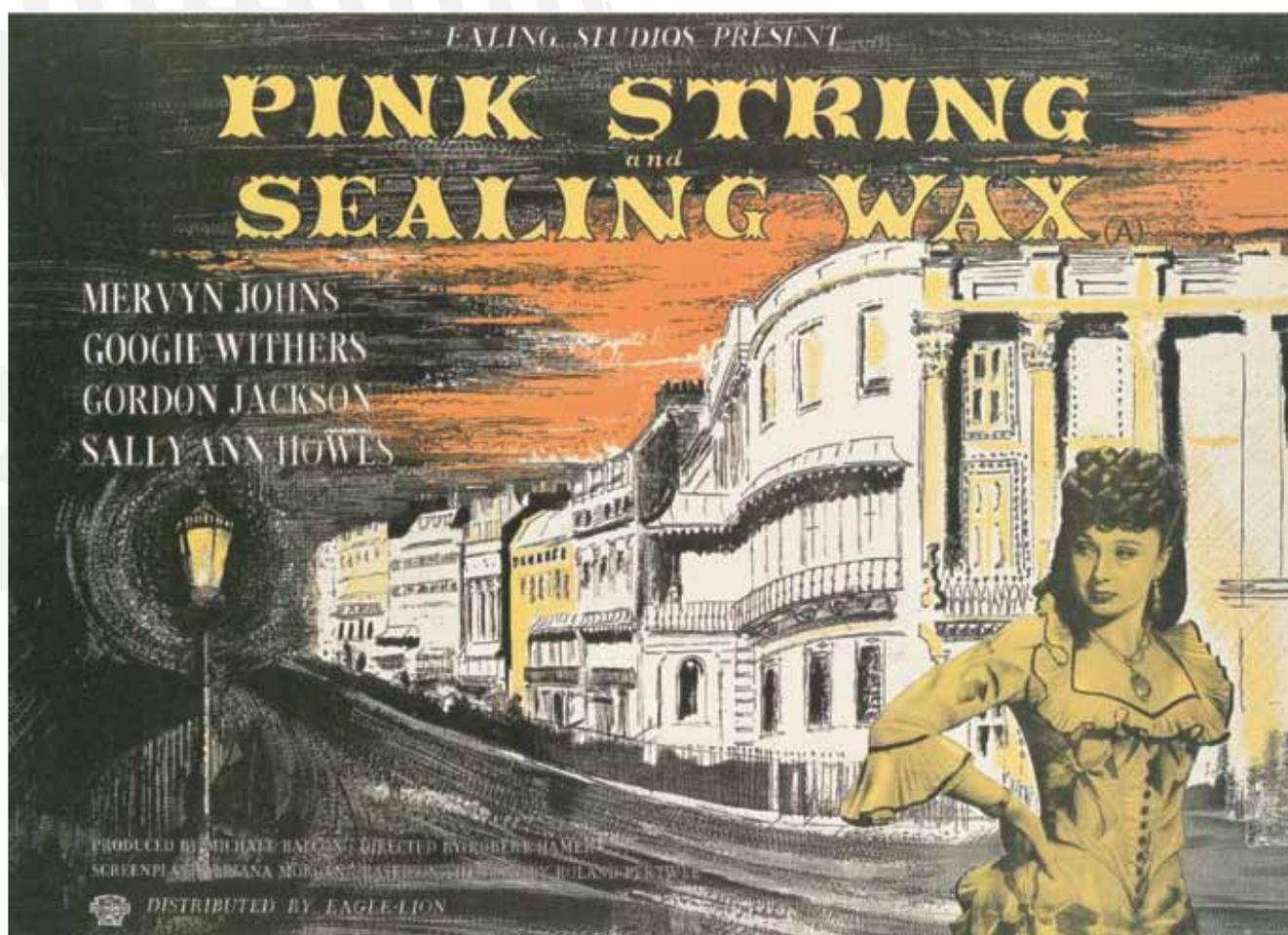
► El solo título prometía un acopio de recursos cinematográficos que finalmente no se dieron, pero hay tomas de la ciudad que muestran evolución en la escenografía: perspectivas de fondo y altura que se lograron estupendamente. Afiche de *City Lights* (Charles Chaplin, 1931)

► “La intención de verosimilitud condujo a trabajar en lugares reales con las dificultades que ello implicaba. Esta película es un ejemplo notable de esta nueva mirada.” El autor. Afiche de *El ladrón de bicicletas* (Vittorio de Sica, 1948) diseño de Ercole Brini.

► Filmada en la mitad de la guerra, se utilizó la misma escenografía de la Ópera de París que en la versión de 1925. Es el set arquitectónico más viejo que existe y puede ser visitado en los estudios de la Universal. Afiche italiano de *The phantom of the opera* (Arthur Lubin, 1943) diseño de F. Carlagni.

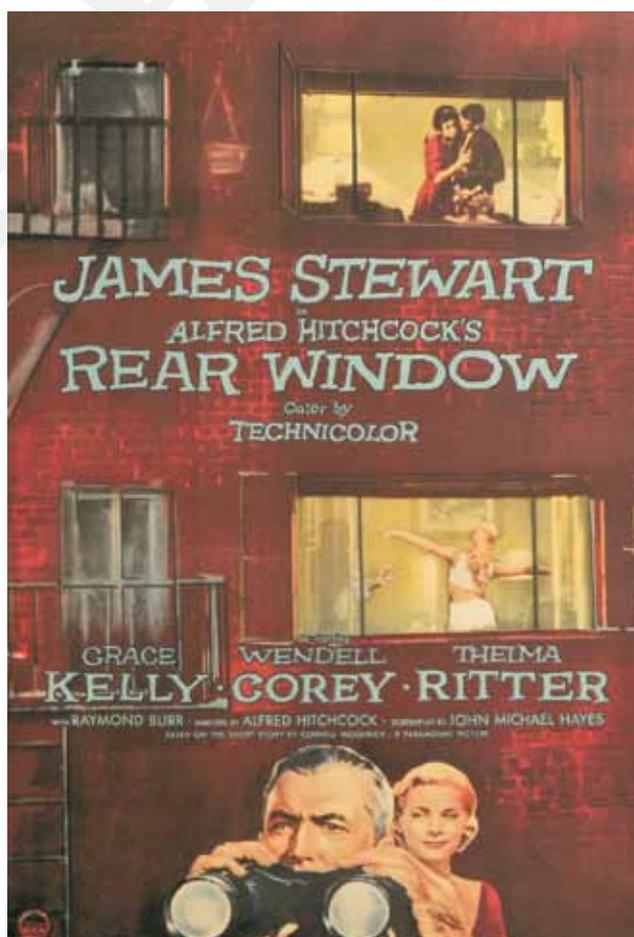
ladrón de bicicletas de Vittorio de Sica (1948) son ejemplos notables de esta nueva mirada. Lo real poco a poco ganó terreno, especialmente en Europa, ayudado por la invención de mejores técnicas de filmación, tanto en exteriores como en interiores. La verosimilitud se impuso sobre la libre imaginación de los escenógrafos. Sin dejar de lado el trabajo en estudio, el cine de hoy se mueve libremente entre lo real y lo inventado y esto, en algunos casos como la ciencia ficción o la fantasía, permite alcanzar imágenes arquitectónicas excepcionales.

Las reconstrucciones de los pueblos del Oeste fueron más bien repetitivas, con los consabidos lugares comunes: el “saloon”, los andenes en madera, la horca, la ventanilla del telégrafo, la oficina del “sheriff”, etc.



► Los fundamentos de la escenografía fueron, y siguen siendo, arquitectónicos. Los diseñadores de interiores vienen después de creada una estructura que soporte la utilería y los actores. Afiche de *Pink string and sealing wax* (Robert Hamer, 1945) Diseño de John Piper.

► Secuencias como las de *La Ventana indiscreta* son imposibles de filmar sin un plano arquitectónico en la cabeza. Alfred Hitchcock es consciente de que el mapa de ¿quién vive dónde? debe quedar claro en el espectador. Afiche de la película (1954)

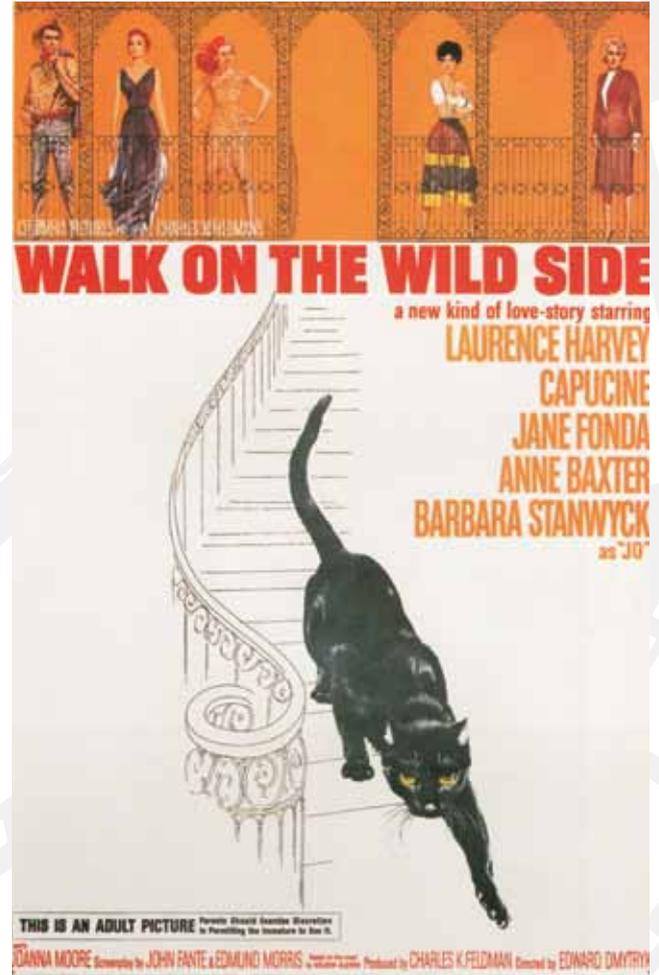
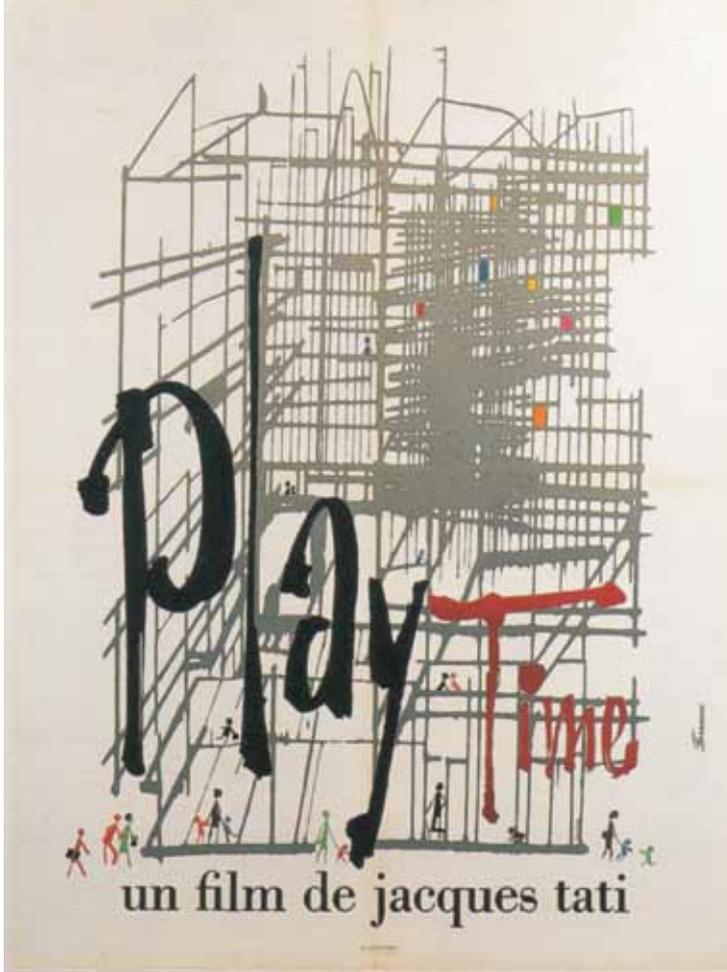


La verosimilitud de la imagen

El director italiano Luchino Visconti fue quizá el primero en interesarse por la verosimilitud histórica en sus películas. No sólo empleó sitios reales, por ejemplo la ciudad de Venecia en *Senso* (1954) y *Muerte en Venecia* (1971) y Milán en *Rocco y sus hermanos* (1960), sino que se esmeró en lograr que los sets construidos en estudio fueran lo más fieles posible al estilo de la época de la narración. Su obra *Confidencias*



El nombre de la rosa es una película cuya imagen arquitectónica estaba predeterminada por el plano incluido en la novela; Umberto Eco describe la distribución de las distintas edificaciones del monasterio localizado en los Alpes italianos.

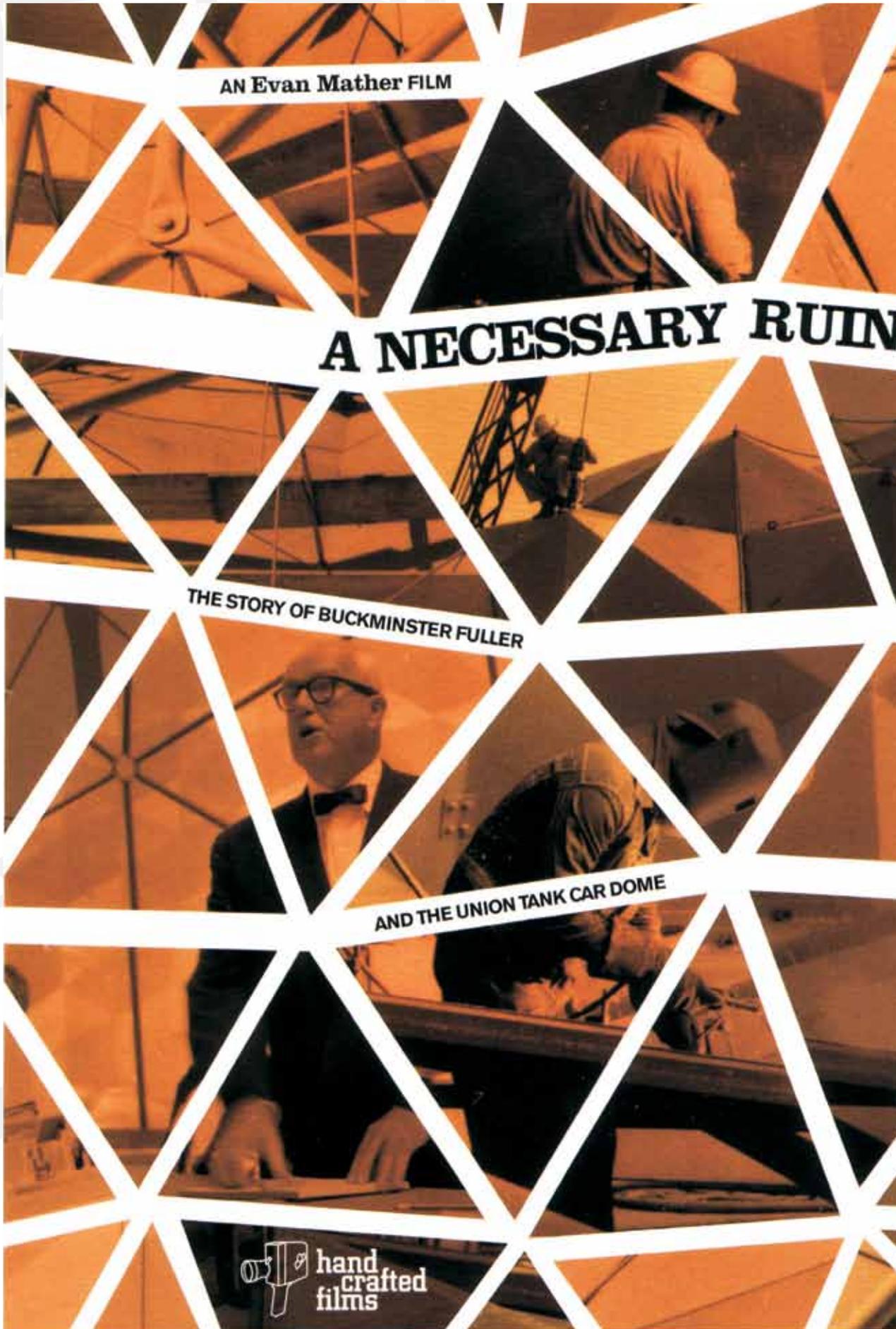


- Jacques Tati, mezcla de Buster Keaton y Charles Chaplin, representa a Mr. Hulot quien se enfrenta a los nuevos *gadgets* de la tecnología y a las demencias de la modernidad urbana, como turista en París. Afiche de *Play Time* (Jacques Tati, 1967) diseño de René Ferracci.
- La arquitectura también sirve para ambientar historias de amor. Las escaleras, las barandas, las ventanas, las fachadas, los monumentos, las fuentes, los parques, etc... hacen parte de las escenografías y/o locaciones que le pueden sumar romanticismo a una escena. Afiche de *Walk on the wild side* (Edward Dmytryk, 1962)

(*Gruppo de famiglia in un interno*) (1974) transcurre en dos apartamentos de un antiguo edificio romano, uno de ellos de apariencia tradicional y otro totalmente modernizado. Para el espectador es difícil discernir si estos lugares son reales o son construidos en estudio, probablemente es una acertada combinación de ambas posibilidades. *El Gatopardo* (1963) fue filmado en Sicilia en diversos lugares reales, incluida la ciudad de Palermo, con el habitual manejo magistral del espacio y de la imagen, y con el imperativo de mostrar ambientes acordes con una aristocracia decadente.

En el cine japonés de carácter histórico, por ejemplo, *Los siete samuráis* (1954), *Rashomon* (1950), *Kagemusha* (1980) y *Ran* (1985) de Akira Kurosawa, se aprecia el admirable manejo de la arquitectura, especialmente de

los espacios interiores, con los paneles deslizantes que configuran diversos espacios en una misma escena. Para la última película citada, *Ran*, basada en el *Rey Lear* de William Shakespeare, Kurosawa empleó varios castillos antiguos e hizo incluso construir uno de madera a escala real, el cual es incendiado en una de las batallas. En otro ejemplo oriental, *La linterna roja* (1991) del realizador chino Zhang Yimou, fue filmada en un antiguo palacio existente en una ciudad situada al norte de China. El palacio está conformado por una casa principal, la del jefe ascendiente de familia de noble y de tiránico carácter, y una serie de casas destinadas a cada una de sus concubinas. Este es el único escenario empleado en la película y es protagónico en el sentido de que ubica espacialmente al espectador en el desarrollo de la trama.

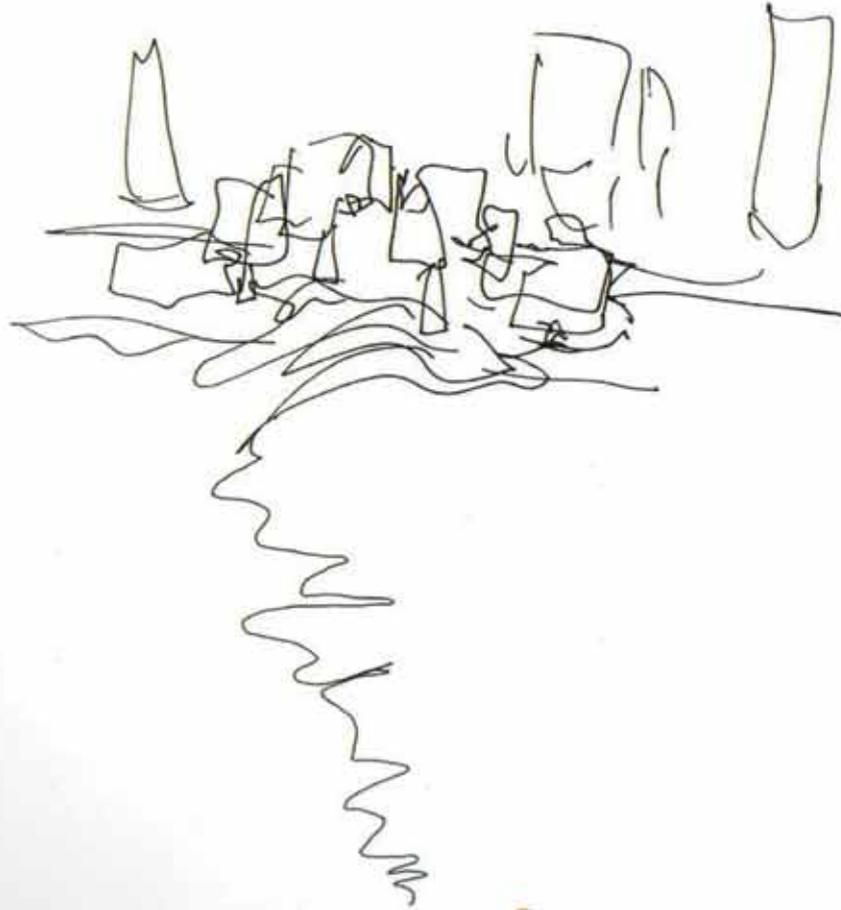


► La arquitectura como tema documental, aborda aquí la importancia de las utopías. Cuenta la historia de la construcción, y posterior demolición, de la cúpula geodésica diseñada por el visionario arquitecto Richard Buckminster Fuller; cuyos diseños han tenido más desarrollo filosófico que práctico. Afiche de *Un fracaso necesario* (*A necessary ruin*) (Evan Mather, 2010)



► El arquitecto como tema documental, expuesto en este trabajo de Sidney Pollack, se basa en una entrevista filmada a Frank Gehry y al estudio visual de cuatro de sus obras: El Vítro Museum (Weil am Rhein, Alemania), el Maggie's Centre (Londres, Reino Unido), el Guggenheim de Bilbao (España) y el Disney Concert Hall (Los Ángeles, Estados Unidos). Afiche de *Apuntes de Frank Gehry* (2005)

"SOBERBIO!" WALL STREET JOURNAL



APUNTES DE **FRANK GEHRY**
 de SYDNEY POLLACK

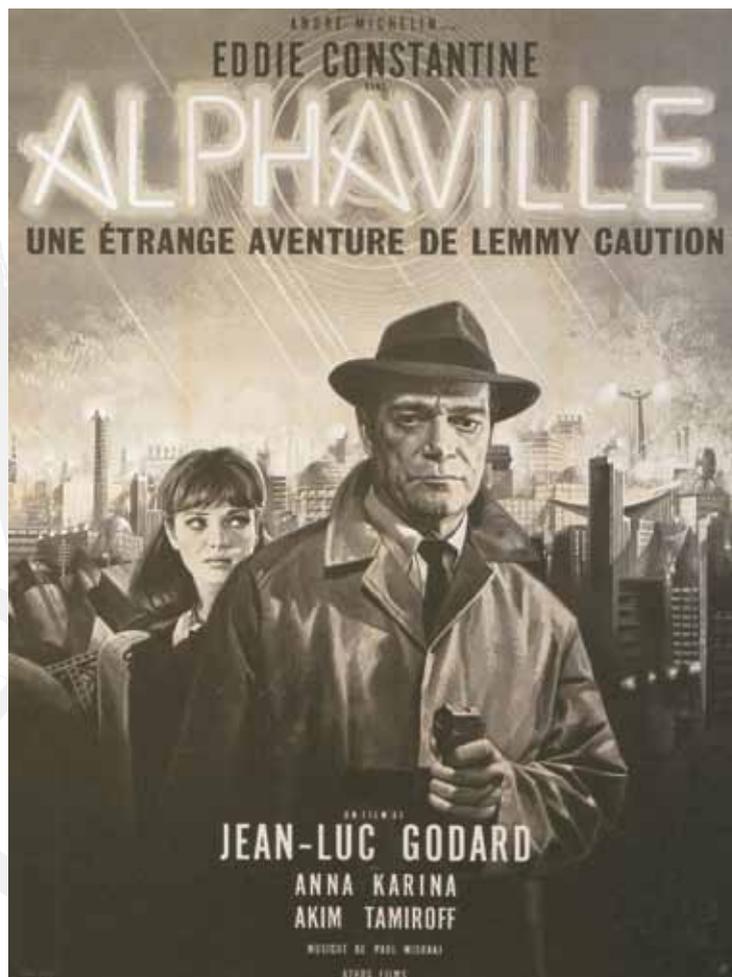


golem



FESTIVAL DE CANNES 2006
 SECCIÓN OFICIAL

COMEO



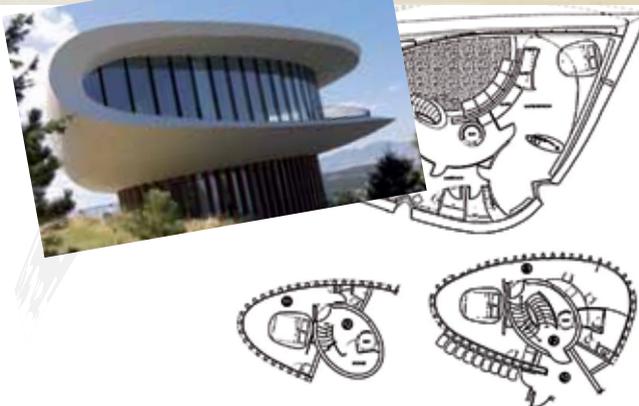
- Filmada en 1968, la arquitectura aplicada a la nave creada por Stanley Kubrick no tiene comparación en la historia. Sobre todo, teniendo en cuenta que la ayuda digital aun no existía. Afiche de la película *Odisea 2001 del espacio*, diseño de Robert McCall.
- Esta es una película de la Nueva Ola, aunque se trate de una ciudad, en un universo paralelo, construida por Godard utilizando lo más revolucionario en técnicas cinematográficas. Afiche de *Alphaville* (1965) diseño de Jean Mascil.

Como ya se ha dicho, la arquitectura en el cine debe cumplir no sólo el papel de escenario de la acción sino que debe construir una imagen verosímil y coherente en sí misma. Esto se logra, además de la afinidad visual de los escenarios o lugares de filmación, con las técnicas de montaje y edición. En el cine de estudio se requería la construcción de varios sets simultáneos, los que, una vez finalizado su uso, eran sustituidos hasta completar, unos tras otros, las secuencias exigidas por la película. Al emplear lugares reales el asunto se torna más complejo, pues se pueden escoger fragmentos aislados de ciudad y de edificaciones, los que después se mezclan coherentemente en la sala de edición, pero para lograr la continuidad y sentido de realidad requeridos, no

siempre el sitio cuya fachada aparece en una toma es el mismo en cuyo interior transcurre la acción; muchas veces, ni siquiera la ciudad en que se filma, ni los paisajes que se muestran, corresponden al lugar que se hace creer al espectador. Por ejemplo, las espectaculares tomas del Himalaya en *Seven years in Tibet* de Jean-Jacques Annaud (1997) son de la cordillera de Los Andes, fueron tomadas en Argentina; de igual manera, en Mendoza, en un bodega de ajo abandonada, se reconstruyó gran parte del Palacio de Potala, antigua residencia del Dalai Lama en Lhasa. La planeación de la imagen urbana y arquitectónica de una película es entonces, un asunto de la mayor complejidad. Es una forma singular de hacer arquitectura.



Son inolvidable las diversas interpretaciones cinematográficas de la Ciudad Gótica de la serie Batman y de la famosa Baticueva, que han variado de ser ambientes de tira cómica a ser espacios entre solemnes y sombríos.



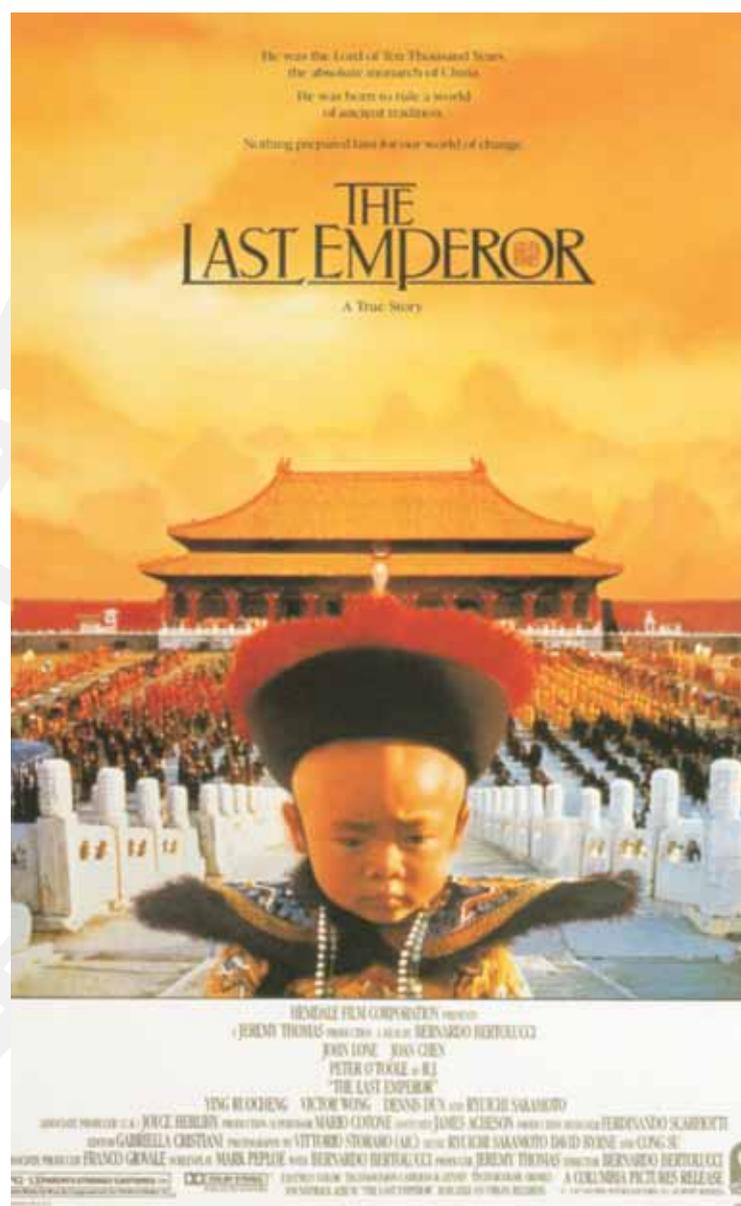
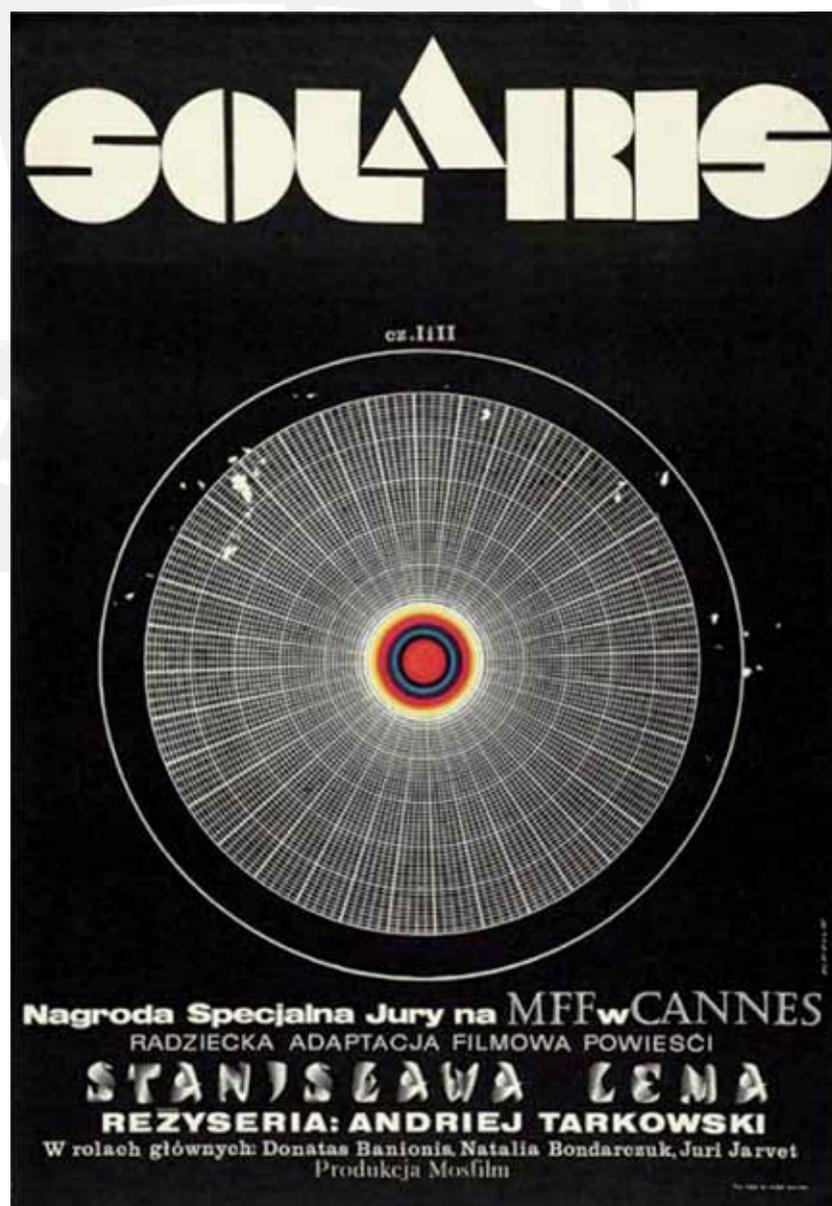
► Aunque los planos son cerrados, el concepto arquitectónico es claro: minimalismo futurista. Se filma en una casa con esta característica construida en Colorado por Charles Deaton entre 1963 y 1965 y lo demás son escenografías muy sencillas y exteriores. Afiche de *Sleeper* (Woody Allen, 1974). Fotografía y plano cortesía de The Kenwood Company.

Cuatro ejemplos conspicuos

Blade Runner, de Ridley Scott (1982) es un ejemplo especialmente interesante en el que algunos edificios reales se combinaron magistralmente con escenarios construidos en estudio para crear la sensación de realismo ambiental que impregna a la película. Su diseño visual combina rasgos del Art Deco de Los Ángeles con espacios deteriorados, o atiborrados de objetos, y con imágenes futuristas tomadas de grandes modelos trimensionales. El edificio Bradbury —entonces en estado ruinoso— junto con la Union Station, también de Los Ángeles, fueron dos de los lugares reales escogidos entre sus locaciones. Se construyeron réplicas de la fachada y de un interior de la casa Ennis de Frank Lloyd Wright, para ambientar ciertos espacios, y una escena se filmó en sus exteriores. Lo demás fue pensado y construido especialmente para la película.

El nombre de la rosa también de Jean-Jacques Annaud (1986) es una película cuya imagen arquitectónica estaba predeterminada por el plano incluido en la novela. Umberto Eco describe con bastante precisión la distribución de las distintas edificaciones del monasterio localizado en un escarpado terreno en los Alpes italianos. El verismo de la película coincide en buena parte con esa descripción, con problemas tan complejos como la reconstrucción del enorme volumen de la biblioteca y de su laberíntico espacio interior. El resultado es convincente. Es sorprendente que en los créditos finales solo se mencionan como locaciones el estudio de *Cinecittà* en Roma y un lugar en Alemania, lo que hace suponer un intenso trabajo de combinación de imágenes reales con tomas en estudio, el que no se percibe en la imagen final de la película.

Mi tío, del realizador francés Jacques Tati (1958) es un referente obligado cuando se habla de arquitectura y cine. Una casa moderna, construida en un suburbio parisiense, es el personaje principal del filme. Su modernismo exagerado contrasta con la imagen de un viejo barrio tradicional en el que las construcciones se apilan unas contra otras en ese desorden típico de los barrios populares franceses. El rebuscado diseño de la casa indica que fue deliberadamente diseñada para la película. Es así como el sendero sinuoso que lleva de la calle a la casa es objeto de situaciones humorísticas, lo mismo que la sala de estar con sus muebles ultramodernos, la cocina altamente tecnificada y las ventanas redondas del segundo piso



► Esta película de Andrei Tarkovski tiene un centro: el ser humano, su razón de existir en un universo que conoce las respuestas pero las oculta. Así está construida la base espacial: círculos y rectas que apuntan al núcleo de un círculo mayor. Afiche polaco de *Solaris* (1972) diseño de Bertrandt.

► “Las dificultades técnicas que debió implicar la realización de esta película, fueron causadas por las exigencias de respeto y cuidado por la arquitectura y la ornamentación de un lugar sagrado.” El autor. Afiche de *El último emperador* (Bernardo Bertolucci, 1987)

que aparecen como ojos en las tomas nocturnas. La ironía acerca de la modernización norteamericanizada ronda por toda la película.

El último emperador, del realizador italiano Bernardo Bertolucci (1987) es, al igual que *Muerte en Venecia* de Visconti, una obra en la que se aprovecha al máximo un lugar real, en este caso la Ciudad Imperial

de Beijing. Aparte de las enormes dificultades técnicas que debió implicar la realización, dadas las exigencias de respeto y cuidado por la arquitectura y la ornamentación de un lugar sagrado, el aprovechamiento tanto de los interiores como de los grandes espacios exteriores dio como resultado una obra maestra de la cinematografía contemporánea.





◀ Tan intrincada como la burocracia de una ciudad futura, es la arquitectura de esta película. Unos espacios contradicen otros; lo público es inmenso y lo privado sucede a muy escasa distancia de las paredes y las cosas. Fragmento del afiche de *Brazil* (Terry Gilliam, 1985)

▶ El día de su inauguración, el edificio más alto del mundo se incendia. El arquitecto se encuentra entre los invitados y es su conocimiento el que evita que la tragedia sea más grande. Afiche de *Infierno en la torre* (John Guillermin, 1974). (Página siguiente).

▶ La ciudad en su esencia. Los espacios creados por el hombre como irrupción de su propia naturaleza. La cámara es manejada con un concepto arquitectónico. Fragmento del afiche japonés de *Koyaanisqatsi* (Geoffrey Reggio, 1983). (Página siguiente).

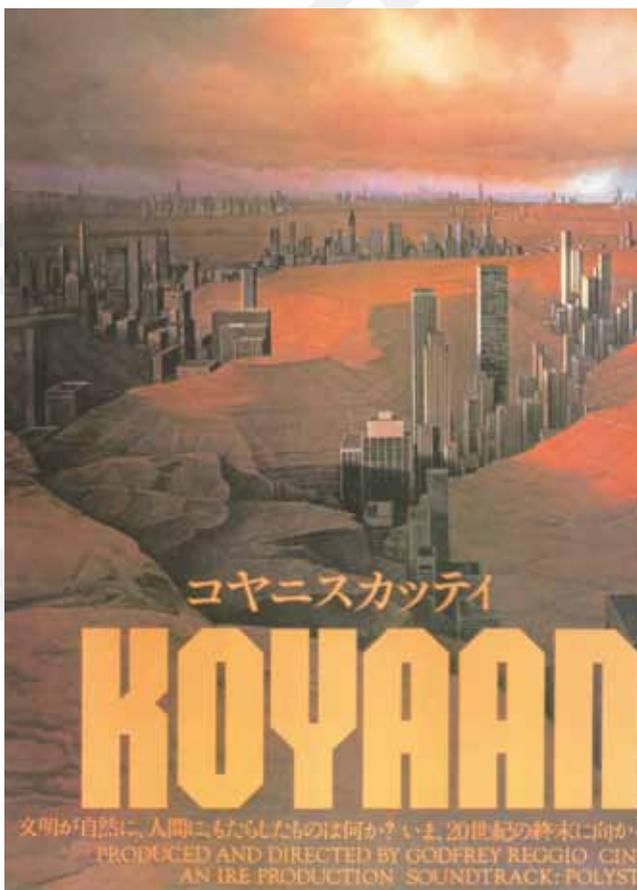
La arquitectura como generadora de ambientes singulares

La arquitectura en el cine no sólo cumple el papel de escenario de la acción sino que, cuando es apropiada creativamente, interviene definitivamente en la construcción de un ambiente especial, sea este sombrío, como en el caso ya mencionado de *Blade Runner*, o festivo como en el cine de Pedro Almodóvar. Son inolvidables las diversas interpretaciones cinematográficas de la Ciudad Gótica de la serie de Batman, y de la famosa Baticueva, que han variado de ser ambientes de tira cómica a ser espacios entre solemnes y sombríos. Stanley Kubrick aprovechó la fea arquitectura de concreto de algunos proyectos

de vivienda social en Londres, con todo y sus graffiti, para acentuar el ambiente de decadencia social de *La naranja mecánica* (1971). En *Dick Tracy* (1997) el director-actor Warren Beatty prefirió el tono colorido de los espacios para acentuar el sentido caricaturesco de sus personajes. El tono festivo e imaginativo de *El quinto elemento* (1997) de Luc Besson se refleja en el futurismo algo "naif" de la ciudad en la que se circula vertical y horizontalmente, en el "contenedor" que habita el protagonista y en el paraíso recreativo donde transcurre la última parte de la película, en el que aparece, nada más y nada menos, que el espacio interior del Covent Garden de Londres.

La presencia de la ciudad es especialmente significativa en la creación de un ambiente cinematográfico.

La combinación de fragmentos reales con nuevas imágenes hechas en computador o incluso la transformación electrónica de lugares existentes permiten crear: la “ilusión” de realidad a la que se añade ahora la imagen “fantástica” en el cine.

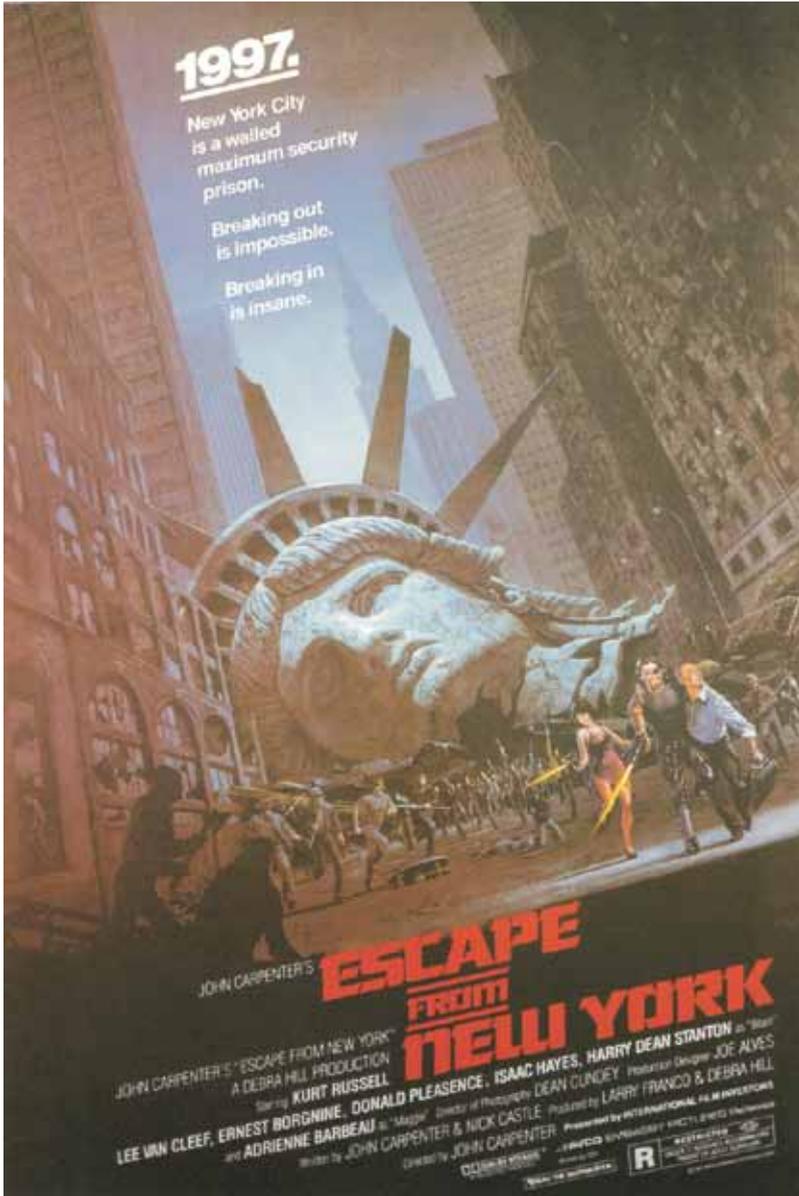


El cine de Hollywood se encargó de crear imágenes-cliché de ciudades como París, con la inevitable Torre Eiffel y la catedral de Notre Dame o de Londres con el inevitable Big Ben y la neblina. El verismo actual ya no recurre a esos clichés o lo hace en forma anecdótica. En esto hay autores eminentemente “urbanos” como Pedro Almodóvar y Woody Allen, el primero con su preferencia por Madrid y Barcelona y el segundo por Nueva York. Saltando a otra parte, *Muerte en Venecia* es un logro admirable en la forma de captar el espíritu de la ciudad en un tono ligeramente triste, distinto de las habituales imágenes de tarjeta postal.

En este punto es bueno distinguir entre la imagen arquitectónica en el cine y el espacio cinematográfico. Hay evidentemente una relación directa entre una y otro, ambos hacen parte del lenguaje del cine. La arquitectura es por naturaleza contenedora o constructora de espacios y crea una imagen visual específica. Pero la espacialidad de una película deriva del sentido y la importancia que el realizador le otorga en su obra. Esto refleja, en cierta medida, la intención de localizar al espectador en la dimensión dinámica del relato cinematográfico. Para ello se apea al movimiento de cámara y a la iluminación entre otras posibilidades de la técnica cinematográfica. Alfred Hitchcock es notable por el sentido espacial de sus películas, ayudado por técnicas especiales como la de la “cámara subjetiva”, el ojo del espectador que deambula por el espacio. *La sogá* (1948) es un clásico filmado en un apartamento construido en estudio y notable por haber sido hecha, la película, en una sola toma continua de una hora. El espacio es, entonces, uno de los protagonistas de la obra.

El sentido de la espacialidad es un factor importante en las obras de suspenso o terror. Es gracias a ese sentido como se sitúa al espectador en ambientes que producen temor o deparan sorpresas insospechadas. *Alien*, de Ridley Scott (1979), es una obra maestra en cuanto al manejo del espacio se refiere. La nave espacial en la que transcurre casi la totalidad de la acción es aprovechada por el director para acentuar el suspenso generado por la trama. La cámara recorre los espacios algo laberínticos de la nave de tres pisos y acentúa la sensación de claustrofobia y de peligro que hace parte de la intención horrorífica. Otra obra, *Tron*, de un director casi desconocido, Steven Lisberger pasó casi desapercibida en el momento de su estreno en 1982 y es hoy una película de culto, especialmente por los efectos visuales que recrean el mundo interior de un computador, en el que transcurre la acción, en





► Nueva York encerrada entre murallas, la cultura del mundo desapareciendo asfixiada. Un escenario tan desolador para la humanidad, como para lo que ella ha construido. Afiche de *Escape de Nueva York* (John Carpenter, 1981) diseño de David Reneric, ilustración de Barry Jackson.

la que un programador es absorbido por la máquina y se ve envuelto en un juego en el que tiene que luchar contra el tiránico Control Central de Procesos. La imagen del espacio interior del computador se logró, en ese momento, con escenarios construidos en estudio en los que se filmó la acción con personajes reales. Las tomas fueron manipuladas con medios electrónicos y técnicas de animación para lograr un ambiente efectivamente “electrónico”.

A modo de conclusión

La llegada y el auge de las nuevas tecnologías digitales proveen ahora posibilidades insospechadas de construcción de la imagen arquitectónica en el cine. La combinación de fragmentos reales con nuevas imágenes hechas en computador o incluso la transformación electrónica de lugares existentes permiten crear lo que siempre se ha buscado en el cine: la “ilusión” de realidad a lo que se añade ahora la imagen “fantástica” en el cine. Los prodigios electrónicos son hoy uno de los principales soportes del cine comercial hecho en Hollywood y en Europa. En grandes superproducciones como la secuencia de películas de *Harry Potter* (Chris Columbus, Mike Newell, Alfonso Cuarón y David Yates, 2001-2012), la trilogía del *Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001-2003) y la saga de *Crepúsculo* (Catherine Hardwicke, Chris Weitz y David Slade, 2008-2010) hay un uso exagerado de imágenes de arquitectura hechas en computador y un abuso de efectos especiales, lo que, curiosamente, atrae la atención del público que sale maravillado después de presenciar esa pirotecnia visual.

Escenarios artificiales, lugares reales e imágenes hechas en computador son hoy tres de las opciones mediante las cuales se construye, más de un siglo después de su aparición, la arquitectura en el cine. Es, como ya se ha dicho, la construcción de una ilusión de realidad, basada en un cuidadoso diseño que involucra no sólo la imaginación arquitectónica sino el cuidadoso proceso de edición que logra finalmente ese objetivo. Una buena película no es sólo aquella que cuenta con un buen guión, excelentes actores y un buen director. Requiere también un ámbito espacial coherente, que sea aprovechado como parte de una imagen visual atractiva y con la intención, en ocasiones, de que el resultado sea estéticamente impecable.

ALBERTO SALDARRIAGA ROA

Arquitecto graduado en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia. Especializado en Vivienda y Planeamiento en el Centro Iberoamericano de Vivienda, Bogotá. Realizó cursos de Planeamiento Urbano en la Universidad de Michigan, EEUU. Actualmente, se desempeña como Decano de la Facultad de Ciencias Humanas, Arte y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.