

PERCEPCIONES FÍLMICAS PARA IDEAR NUEVAS ARQUITECTURAS

VERTOV Y EISENSTEIN, REVISITADOS

[FILMIC PRECEPTIONS TO IDEATE NEW ARCHITECTURES: VERTON AND EISENSTEIN, REVISITED]

CONCEPCIÓN RODRÍGUEZ*

*
Arquitecta Universidad de Granada
Granada, España.

La genialidad es poco más que la facultad de percibir las cosas de un modo no habitual.
William James

Resumen: Los procesos creativos del cine y de la arquitectura son similares. Buscan un mismo objetivo: transmitir un mensaje, comunicar una idea y trascender más allá de su espacio-tiempo, pero además de las similitudes estructurales, entre uno y otra existe una relación profunda. Bruno Zevi decía que la esencia de la arquitectura es el espacio y que para representarlo es necesario hacer infinitas perspectivas desde innumerables puntos de vista. El cine parece ser un medio perfecto para descubrir y mostrar ese espacio arquitectónico.

Aunque la historia del cine es relativamente corta, son muchos los enfoques temáticos, teóricos y metodológicos que han sido desarrollados para tratar de explicar el hecho cinematográfico, su esencia y funcionamiento, el metalenguaje de la imagen fílmica. En este artículo repasaremos los planteamientos teóricos de Dziga Vertov y Sergei Eisenstein en torno al concepto de montaje cinematográfico y exploraremos su posible aplicación al proceso ideatorio de la arquitectura.

Palabras clave: percepción fílmica, montaje, ideación arquitectónica, expresión gráfica

Abstract: Creative processes in filmmaking and architecture are similar. Their objective is the same: to convey a message, communicate an idea and transcend beyond their space-time, however in addition to their structural similarities, there is a profound link between each other. Bruno Zevi stated that the essence of architecture is the space and in order to represent that, it becomes necessary to make endless perspectives from numerous viewpoints. Filmmaking seems to be the perfect tool to discover and depict that architectural space.

Although filmmaking history is not quite long, many are the theme, theoretical and methodological approaches that have been developed to try to explain the cinematographic activity, its essence and operation, the metalanguage of the filmic image. In this article, we will review Dziga Vertov's and Sergei Eisenstein's theoretical approaches with regard to the concept of cinematographic editing and find out their possible application to the ideatorio process of architecture.

Keywords: filmic perception, editing, architectonic ideation, graphic expression



Figura 1. Cartel original de la película de Dziga Vertov: *Человек с киноаппаратом* (El hombre de la cámara, 1929).

LA PRECONCEPCIÓN DEL PROYECTO DE ARQUITECTURA

La preconcepción de un proyecto de arquitectura es un acto mental no externalizado, una idea aún no afectada por la expresión gráfica de la misma. Frank Lloyd Wright decía que "hay que concebir el edificio en la imaginación, no en un papel, sino en la mente, con profundidad, antes de utilizar el papel" (Lapuerta, 1997: 14).

Imaginación, musa, ojo de la mente, genio creativo, inspiración... Sea cual sea el nombre asignado al mecanismo con el que generamos nuestras ideas, este pertenece siempre a un ámbito irracional y el único modo de que esas ideas prosperen es mantener una intensa atención a cualquier estímulo que nos suministre pistas formales en el proceso de diseño (Fernández, 2008). La razón, responsable de la representación gráfica y la simbolización de las ideas, comienza a intervenir en un nivel posterior. De hecho, si un proyecto de arquitectura pudiera formalizarse exclusivamente mediante razonamiento, su resultado sería único.

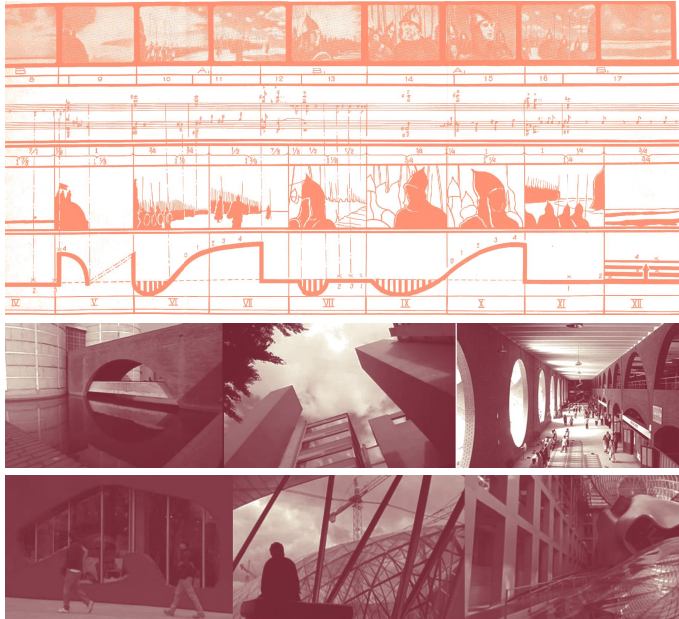
La preconcepción del proyecto de arquitectura se sitúa, por tanto, en ese primer nivel irracional, en el que el arquitecto recoge información del medio a través de sus órganos sensoriales (sensación), la analiza y la va dotando de significación (percepción). Según las teorías de la psicología cognitiva, los estímulos que afectan a nuestra sensibilidad y son transformados en percepciones pueden proceder de cualquier lugar. Lo construido a partir de ellos depende de la experiencia sociocultural y afectiva del sujeto receptor pero también, y para nosotros esto es lo más interesante, de las características del estímulo.¹

Llegados a este punto nos planteamos la siguiente cuestión: ¿existen estímulos más adecuados que otros para suscitar determinadas percepciones? En caso afirmativo ¿podríamos intensificar racionalmente nuestra estimulación para la preconcepción de espacios arquitectónicos?

EL CINE COMO ESTÍMULO IDEATORIO
Aunque los estímulos generadores de ideas pueden proceder de cualquier lugar, para los

arquitectos son especialmente importantes los estímulos visuales, porque necesitamos ver para formar nuestras propias imágenes mentales y crear así nuevas formas. De hecho, el método de ideación arquitectónica tradicional recurre a menudo a la visualización de imágenes estáticas para buscar inspiración creativa,² aunque pocas veces se ha prestado atención al desarrollo de las técnicas de ideación basadas en el movimiento de las mismas.

Como bien expresa Greg Lynn, si los arquitectos pretenden "participar en las fuerzas dinámicas, a menudo inmateriales, que conforman la ciudad contemporánea, deberían asumir tanto una ética como una práctica de la movilidad, lo que incluye comprender que los modelos clásicos de formas y estructuras puras, estáticas e intemporales ya no son adecuados para describir la ciudad contemporánea y las actividades que soporta" (2004: 108). ¿Qué ocurriría si utilizásemos modelos visuales no inertes como forma de estimulación? ¿Seríamos capaces de idear nuevas arquitecturas, mejor adaptadas a las circunstancias actuales?



Aunque todas las culturas han pretendido representar visualmente los fenómenos temporales a lo largo de su historia, no ha sido hasta finales del siglo XIX, con la aparición del cine, que han proliferado formas distintas de reproducir el movimiento en las imágenes. El cine ha sido desde entonces detentador de la expresión visual del tiempo a través del movimiento. Con su llegada, el cerebro del espectador debió habituarse a filtrar una multiplicidad de estímulos fugaces que se presentaban al ojo en combinaciones anteriormente desconocidas, sentándose las bases para el desarrollo de conceptos y percepciones espaciales anteriormente inconcebibles. Cuando vemos una película, se produce en nuestro cerebro una fusión del audio y la imagen, generándose juegos de referencias y series de asociaciones aisladas a través de las que vamos construyendo nuestra interpretación del significado de la obra. Aunque gran parte de esta interpretación deriva de nuestros patrones culturales, actitudes, estado anímico o experiencias previas, hay otra parte que responde directamente a las características inherentes a la intensidad,

la frecuencia o el ritmo de la estructura del mensaje audiovisual, con las que se estimulan determinados estados emocionales e incluso se activan en nosotros respuestas reflexivas insólitas, en caso de que la información percibida viole o ponga en conflicto nuestras expectativas perceptivas. Por esta razón, el tratamiento y la organización intencional de los elementos que forman el discurso audiovisual se enmarcan dentro de una dinámica portadora de cambios perceptivos que pueden activar respuestas mentales inesperadas en los receptores.¹

En este artículo exploramos las ideas de los directores soviéticos Dziga Vertov y Sergei Eisenstein, pioneros en el estudio de las potencialidades técnicas, estéticas e ideológicas del montaje audiovisual, allá por los años veinte del pasado siglo. Nuestro objetivo es plantear un cuerpo teórico y metodológico que pueda emplearse como instrumento proyectual previo a la definición arquitectónica, para poner en marcha un proceso con el que podrían alcanzarse nuevos modos de inspiración y, quizá, ideas generadoras de nuevas arquitecturas.

VERTOV + EISENSTEIN

Los aportes de los cineastas Dziga Vertov y Sergei Eisenstein son dos ejercicios de pensamiento relacionados con las teorías del montaje de fragmentos, puntos de referencia en la búsqueda de una imagen en movimiento que atienda a la realidad del mundo. Imbuidos del ambiente cultural del constructivismo posrevolucionario que caracterizó el primer decenio de la Revolución Rusa, llegaron a conclusiones parecidas acerca del carácter dialéctico requerido para el montaje cinematográfico, pero las carencias económicas del régimen ruso empujaron a los cineastas a una inevitable competencia por los presupuestos necesarios y a un enfrentamiento ideológico sobre la naturaleza del material de sus películas: Eisenstein optaba por el material ficcional puesto en escena minuciosamente; Vertov exigía material documental, filmado exclusivamente en la vida social y se burlaba de lo que denominaba *cine-dramas*.

Partiendo de la metáfora del cine-ojo (*kino-glaz*), Vertov reclamaba una exploración sensorial del mundo, al margen de la narrativa del cine tradicional e investigando los mecanismos de la cámara para examinar científicamente la realidad. Quería desembarazar la captación de imágenes de todos sus artificios e investigar en pos de una cinematografía verdadera como "un medio de hacer visible lo invisible, claro lo oscuro, evidente lo oculto, desnudo lo disfrazado" (Vertov, 1973: 35) (Figura 1).

En uno de sus primeros manifiestos expresa que su método se basa en dos procedimientos: a) el registro objetivo de los hechos de la vida sobre la película, captados *por sorpresas*² b) la organización de los cine-materiales a través de un montaje carente de guión o estructura narrativa previos, en el que a su vez se distinguían tres periodos. En el primero se escogería un tema entre los millares de temas presentes en los documentos fílmicos, en el segundo se clasificarían y resumirían las observaciones realizadas sobre el tema elegido y, en el tercero, se asociarían los fragmentos filmados de idéntica naturaleza, permiténdolos hasta que todos estuviesen colocados según el orden rítmico más racional.³

Consideramos que la metodología de Vertov presenta interesantes analogías con los modos de la invención arquitectónica. En la fase de preconcepción del proyecto, la mayoría de los arquitectos trabajamos fundamentalmente con la intuición y la memoria, mientras activamos nuestra sensibilidad, teóricamente evolucionada, como filtro evaluador que nos permite descartar y seleccionar los elementos e imágenes mentales de que disponemos. Como Vertov, tampoco solemos atender a una estructura narrativa

previa, puesto que hay motivos para creer que las actitudes reflexivas o racionales pueden bloquear los mecanismos intuitivos que tan eficaces se muestran en la resolución de los problemas de la arquitectura.

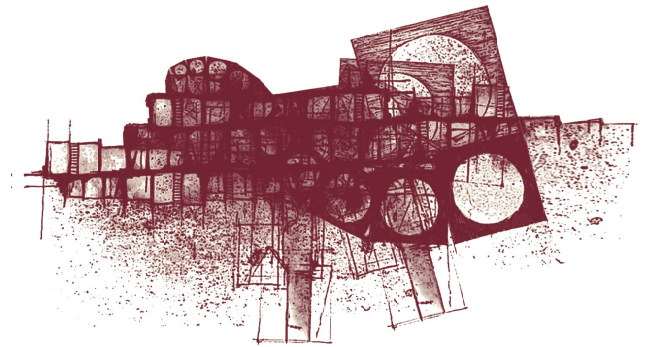
Sin embargo, nuestra experiencia como arquitectos también nos demuestra que, en algún momento del trabajo, la inteligencia racional se mezcla con la intuición y la sensibilidad, siendo esta sinergia especialmente provechosa para la producción arquitectónica. Es por esto que creímos necesario buscar el contrapunto a los experimentos fílmicos de Vertov, antes de aplicarlos como posible sistema de ideación arquitectónica, centrándonos para ello en las teorías de su colega, compatriota y coetáneo, Sergei Eisenstein.

Eisenstein denuncia las "payasadas formalistas" de Vertov (Deleuze, 1987: 210) y se muestra más realista y consecuente al escribir sobre los medios y técnicas mediante los cuales una película consigue sus objetivos. Se preocupa también por las relaciones visuales que establecen las imágenes y por ello las estudia, tratando de entenderlas racionalmente, e intentando establecer un sistema unificado de métodos de la expresividad cinematográfica, válido para todos los elementos y factores que intervienen en la expresión y percepción fílmicas (Eisenstein, 1986).

A diferencia de Vertov, este director no creía que la cámara, un simple instrumento en manos del cineasta, fuera capaz de penetrar en la realidad y revelar el sentido oculto de los hechos cotidianos y rechazaba la idea de que la imagen fílmica por sí misma pudiese conseguir un impacto sustancial en el espectador, sin la aplicación de una estilización suficiente antes y después de la captura de la imagen (Petric, 1993). En su opinión, la edición de imágenes era un medio para manipular las emociones del público, puesto que a partir de ella se generaba una (tercera) idea que surge de la colisión dialéctica entre otras dos, independientes la una de la otra (Eisenstein, 1986). De esta forma, sería capaz de representar conceptos e ideas de complicada visualización, a partir de dos elementos físicos representables.⁴

Es muy interesante comprobar que esos elementos físicos representables que Eisenstein enfrenta para generar nuevas ideas son también piezas constituyentes de cualquier concepto arquitectónico: direcciones gráficas (líneas), escalas, planos, masas, profundidades, volúmenes, espacios, luz, tiempo, movimiento, sonido, etc.

Por esto pensamos que sus teorías pueden ser altamente eficaces para seleccionar las composiciones cinematográficas dotadas de ma-



◀Δ Figura 2. Diagrama de montaje de una secuencia de la película de Sergei Eisenstein, *Alexander Nevsky* (1938), realizado por él mismo.

◀▽ Figura 3. Sección imaginaria de edificio. Dibujo de ideación y selección de algunos fotogramas del video de estimulación.

yor potencial para despertar nuestra intuición y sensibilidad en la creación arquitectónica.

RODAJE Y MONTAJE? PARA LA IDEACIÓN ARQUITECTÓNICA

Pensamos que la aplicación de las experiencias fílmicas de rodaje de Vertov puede ayudarnos a estimular procesos intuitivos a partir de determinadas imágenes de nuestra memoria a las que habitualmente no accedemos durante el proceso creativo. Los recursos expresivos empleados por este cineasta incluyen una amplia diversidad de encuadres (picados, contrapicados, descentrados o con escasa profundidad de campo), cámaras con puntos de vista muy altos o muy bajos, escenas aceleradas o ralentizadas, sobreimpresión de imágenes, perspectivas imposibles e incluso visualizaciones de una misma acción desde varios puntos de vista al mismo tiempo (Vertov, 1974). Todo ello está al servicio de la variación y la interacción. El objetivo no es filmar la realidad sin más, sino "ver sin fronteras ni distancias" (Deleuze, 1984: 122), crear una nueva mirada sobre lo real, arrancando de ella elementos significativos que sirvan para conocerla.

Ahora bien, en nuestra opinión, el sistema de selección y organización fílmica utilizado por Vertov es bastante ambiguo. Básicamente consistía en montar fragmentos diminutos en cortes aparentemente ilógicos, de la misma forma que lo hacen nuestros ojos. Sería la mente la que posteriormente relacionaría y enlazaría este torbellino de imágenes que desconocen la unidad de tiempo, lugar o acción y que no responden a ninguna lógica narrativa, puesto que se trata tan solo de planos cinematográficos que dialogan entre sí, que componen auténticas poesías visuales. Obviamente, al montarlas se le ofrecerían mil posibilidades diversas de composición que se traducían en un largo proceso de selección y estructuración de ideas fílmicas, hasta conseguir, supuestamente, la combinación más lógica.

En este sentido, Eisenstein (2001) pensaba que una composición imprecisa acarrearía un gasto excesivo de energía psíquica en la percepción y privaba al espectador de la posibilidad de profundizar en las ideas subyacentes de la obra. Por eso desarrolló procedimientos y técnicas orientados a



Figura 4. Interior imaginario de edificio. Dibujo de ideación y selección de algunos fotogramas del video de estimulación.

mejorar la capacidad expresiva y comunicativa del discurso cinematográfico, que pensamos podrían ser de ayuda en este proceso de ideación arquitectónica a partir de estímulos fílmicos (Figura 2). Consideramos particularmente interesantes sus cinco métodos de montaje (métrico, rítmico, tonal, armónico e intelectual),⁶ ya que recurriendo a cualquiera de ellos, podremos registrar la realidad objetiva y convertirla en renovada materia significativa utilizando el vehículo de la ficción. Quizá así conseguiríamos evaluar formas y contenidos y adoptar decisiones para correlacionar, significativamente, diferentes valores y atributos expresivos relevantes en la creación arquitectónica (Morales, 2009b).

PRIMER EXPERIMENTO SOBRE LA PERCEPCIÓN FÍLMICA

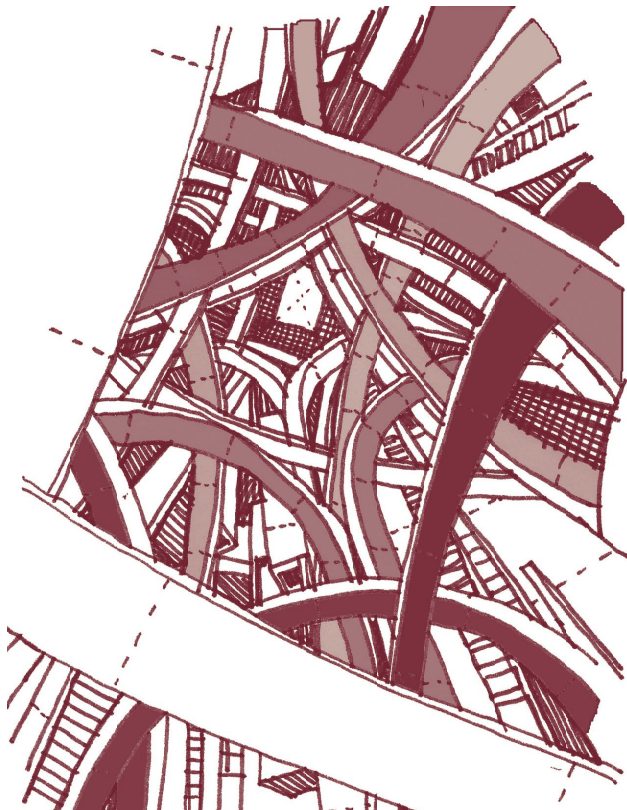
Las Figuras 3 y 4 ilustran algunos resultados gráficos obtenidos tras la visualización de un video, compuestos con fragmentos de grabaciones de arquitecturas de Louis Kahn y Frank Gehry. Elegimos a estos arquitectos porque sus obras parecen representativas de conceptos formales bastantes diferentes

(aunque pueden intuirse en ellas argumentos espaciales comunes) e intentamos utilizar fragmentos de películas en los que se representaban puntos de vista y perspectivas infrecuentes. Esperábamos que, del conflicto visual surgido entre las imágenes, aflorasen nuevas ideas arquitectónicas. El montaje de los fragmentos se realizó según los métodos métrico, tonal y armónico de Eisenstein, sobre la base musical de *Metastasis* (1953) y *Pithopakta* (1956), compuestas por Iannis Xenakis.⁷

¿HACIA UNA NUEVA FORMA DE CONCEPTUALIZACIÓN Y FIGURACIÓN?

Según cuenta Kahn en uno de sus textos, un alumno le planteó el siguiente problema: "Sueño espacios llenos de maravilla. Espacios que se forman y se desarrollan fluidamente, sin principio, sin fin, contruidos por un material blanco y oro, sin juntas. Cuando trazo en el papel la primera línea para capturar el sueño, el sueño se desvanece" (Norberg-Schulz, 1981: 63).

Tradicionalmente los arquitectos hemos usado el dibujo como una herramienta en el



proceso de diseño arquitectónico, como medio de expresión fundamental de todo el proceso creativo, como apoyo del pensamiento a la hora de tomar decisiones sobre el espacio objeto de estudio. Sin embargo, pensamos que la compleja naturaleza del proyecto de arquitectura requiere una investigación constante, que nos ayude a repensar nuestros instrumentos y lenguajes formales, proporcionando medios con los que conceptualizar y representar los mismos temas arquitectónicos de nuevas maneras. El proceso proyectual no tiene por qué realizarse sobre papel.

Con el presente artículo iniciamos un proceso de búsqueda que, a través del empleo del lenguaje cinematográfico y de algunas de las pautas que le son propias, se pretende favorecer la aproximación a nuevas formas de limitar el espacio y a nuevos conceptos espaciales, intentando desarrollar nuevos modelos de representación formal con los que puedan emularse procesos espaciales dinámicos. Como Artaud, creemos que "el cine posee un elemento propio, verdaderamente mágico (...) que nadie hasta entonces había pensado en decantar. Este elemento distinto

Concepción Rodríguez Moreno Es arquitecta (2003) y doctora en Arquitectura (2012) de la Universidad de Granada. Profesora del Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica y de la carrera de en la ingeniería de esta misma universidad. Desde 2000 imparte clases en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Granada (2009). Pertenece al Grupo de Investigación Laboratorio de Arqueología y Arquitectura de la ciudad (LAAC), y centra sus investigaciones en la recreación de espacios arquitectónicos mediante el uso de técnicas infográficas. Ha publicado varios artículos relacionados con esta temática, como: "La recreación arquitectónica en 3D como herramienta de difusión y educación", en la revista Boletín de Arte de la Universidad de Málaga, "El patio de las Doncellas del Alcazar de Sevilla en el siglo XIV. Su análisis espacial a través de la infografía", en el Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de Nuestra Señora de las Angustias de Granada o "El análisis perceptivo de la arquitectura histórica", en Arqueología de la Arquitectura, revista editada por el Consejo Superior de Investigaciones Científicas de España.

Concepción Rodríguez Moreno Architect (2003) and doctor in Architecture (2012) from the University of Granada. Professor at the Department of Graphic Architectonic Expression and professor for the architecture degree at the same university. Since 2000, she has been teaching at the Superior Technical School of Architecture of Granada (2009). She is also a member of the Research Group Laboratory of Archeology and Architecture of the city (LAAC) and has focused her research on the recreation of architectonic spaces through the use of infographic techniques. Notably, she has published several articles regarding this subject such as: "3D Architectonic recreation as a dissemination and education tool" in the magazine Boletín de Arte de la Universidad de Málaga, "The courtyard of the maidens of the Alcazar of Seville in the XX century", "Its spatial analysis through infography" in the magazine Boletín de la Real Academia de Bellas Artes de Nuestra Señora de las Angustias de Granada or "Perceptive analysis of historic architecture", in Arqueología de la Arquitectura, a magazine issued by the Superior Council of Scientific Research of Spain.

COMENTARIOS DEL AUTOR

1. Nos basamos fundamentalmente en las teorías del desarrollo cognitivo de Piaget, que en sus estudios de la epistemología genética explica la adquisición del nivel de representación simbólico partiendo de vivencias espaciales, que luego pueden ser interiorizadas para finalmente poder ser representadas. Ver Vuyk, 1987.
2. Pensamos que esta forma de idear arquitectura quizá esté influida en gran parte por los planteamientos de la escuela de la Gestalt y sus teorías sobre la percepción visual, basadas fundamentalmente en investigaciones realizadas sobre figuras planas y estáticas.
3. Nos referimos a la activación de señal, la activación emocional y la activación por novedad. Las tres categorías

de toda especie de representación ligada a las imágenes participa de la vibración misma y del surgir inconsciente, profundo del pensamiento. Se desprende subterráneamente de las imágenes y va surgiendo, no de su sentido lógico y articulado, sino de su unión, de su vibración y de su choque" (1982: 5).

Por ahora tan solo planteamos un primer nivel, una tentativa empírica con la que comprobar el grado de intervención de la percepción fílmica en la mejora de la atención, la memoria y la activación de estados emocionales en la etapa de preconcepción arquitectónica. Nuestra investigación futura deberá centrarse en la búsqueda de la sistematización de los diferentes procedimientos del lenguaje cinematográfico en un protocolo definido de variables que nos permitan interpretar y sintetizar mucho más adecuadamente nuestras percepciones fílmicas, ya que si bien la aparición de ideas germinales es clave en la creación del proyecto arquitectónico, no lo es menos el momento de la selección y organización de esas ideas, "el acto más genuino del artista", como lo califica el filósofo José Antonio Marina (1993: 211).

de la respuesta de orientación, uno de los mecanismos que dirige la selección de la información y que ocurre ante la aparición de estímulos o señales nuevas (Morales, 2009a: 4).

4. La cámara oculta fue el dispositivo preferido de Vertov. Según Feldman (1984), captando la vida de improviso se genera la idea en el espectador de que lo que sucede en una película no ha sido afectado por la presencia de la cámara.
5. "El cine-objeto es: yo monto cuando elijo mi tema (uno entre millares de temas posibles), yo monto cuando observo para mi tema (elección útil entre las mil observaciones sobre el tema), yo monto cuando establezco el orden del paso de la película filmada sobre el tema (decidir, entre mil asociaciones posibles de imágenes, la más racional [...]);" Extracto del ABC de los Kinos.
6. Esta teoría deriva del estudio de los ideogramas japoneses, en los que dos nociones yuxtapuestas conforman una tercera, ejemplo: ojo + agua = llanto; boca + perro = ladrar (Eisenstein, 1986).
7. El punto de vista de la cámara, el orden y la variedad de los planos (definidos por el rodaje y el montaje) son las claves en un sistema de percepción que nos permite hilar y analizar distintas partes de una narración cinematográfica (Prósper, 2007).
8. Ver Eisenstein, 1986: 72-81. En <http://www.youtube.com/user/templefilmone> donde se ilustran los cinco tipos de montaje con diversos fragmentos de sus películas.
9. Además de compositor, Xenakis era arquitecto calculista. Pretendió encontrar conexiones entre la música y la arquitectura, y entre estas y las matemáticas. Se esforzó por describir lo que él consideraba la naturaleza visual de la música, definiendo la estructura germinal de sus obras en una representación gráfica, expresada a través de dibujos y esquemas muy similares a bocetos arquitectónicos (Xenakis, 2009).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Artaud, Antonin, *El cine*. Madrid, Alianza Editorial, 1982.
- Deleuze, Gilles, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona, Paidós, 1984.
- Deleuze, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, Paidós, 1987.
- Eisenstein, Sergei, *La forma del cine*. Madrid, Siglo XXI, 1986.
- Eisenstein, Sergei, *Hacia una teoría del montaje*. Volumen I. Barcelona, Paidós, 2001.
- Feldman, Seth, "Cinema weekly and 'Cinema truth': Dziga Vertov and the artist's proportion". Shows its towards a history and aesthetics of the committed documentary, ed. Thomas Wagh, Londres, The Scarescrew Press, 1984: 3-20.
- Fernández Ruiz, José Antonio, "Ideación análogo-digital", *Actas del XII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica EGA*. Madrid, del 29 al 31 de mayo de 2008, 284-296.
- Lapuerta, José María de, *El Croquis. Proyecto de arquitectura*. Madrid, Celeste Ediciones, 1997.
- Lynn, Greg, "Una forma avanzada de movilidad". *La digitalización toma el mando*, ed. Luis Ortega. Barcelona, Gustavo Gili, 2004: 107-113.
- Marina, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona, Anagrama, 1993.
- Morales Morante, Fernando, "Montaje: hacia un tratamiento perceptivo de los mensajes audiovisuales". *Área Abierta* 24, Madrid, Universidad Complutense, 2009a.
- <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB09093300018/4109> Sitio web.
- Morales Morante, Fernando, "Sergei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje". *Trama y fondo, sección Artículos con trama*, Segovia: Asociación Cultural Trama y Fondo, 2009b.
- NORBERG SCHULZ, Christian, Louis I. Kahn, *idea e imagen*. Xarait Libros S.A., Madrid, 1981.
- Petric, Vlada, *Constructivism in Film. The man with the movie camera*. Nueva York, Cambridge University, 1993.
- Prósper Fernández, José, "El sistema de continuidad como proceso unificador". *Área Abierta* 16, Madrid, Universidad Complutense, 2007. Web: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0707130004A>
- Vertov, Dziga, *Cine-objeto. Textos y manifiestos*. Madrid, Fundamentos, 1973.
- Vertov, Dziga, *Artículos, proyectos y diarios de trabajo*. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 1974.
- Vuyk, Rita, *Panorámica crítica de la epistemología genética de Piaget 1965-1980*. Madrid, Alianza Editorial, 1987.
- Xenakis, Iannis, *Música de la arquitectura*. Madrid, Akal, 2009.