



## **El cine y la construcción de imágenes mentales como herramientas didácticas en la enseñanza de la Arquitectura**

**Claudia Chiarito**

Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño  
Universidad Nacional de Rosario  
cchiarito@gmail.com

**Alejandro Reys**

Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño  
Universidad Nacional de Rosario  
arqalejandreys@gmail.com

### **Resumen**

La presente ponencia plantea como objetivo delinear una futura actividad, que proponga la incorporación del cine como herramienta didáctica dentro del campo de enseñanza de la arquitectura. La misma encuentra su fundamentación principalmente en dos líneas de pensamiento. En primer lugar, los ensayos teóricos del arquitecto Juhani Pallasmaa sobre lo que él denomina “espacio vivencial”, al cual define como la conjunción del espacio material, regido por la geometría euclidiana, y el espacio mental, en el cual la experiencia personal, la imaginación y la memoria se combinan para generar un espacio subjetivo. Pallasmaa afirma que los modos de aproximación y experimentación de dichos espacios mentales, son idénticos para la arquitectura y el cine. En segundo término, los desarrollos del matemático David Perkins sobre las imágenes mentales, sus formas de construcción y su papel en la comprensión de conceptos en la educación. Perkins trabaja sobre cómo las imágenes mentales que construimos de los fenómenos que nos rodean, entre ellos el espacio, nos ayudan a realizar actividades de comprensión sobre los mismos. Mediante la convergencia de estas dos líneas de pensamiento, proponemos la construcción de una ejercitación que, partiendo del análisis de distintos films o fragmentos de los mismos, promueva la conformación de imágenes mentales, las cuales puedan asistir a los alumnos en la comprensión de la dimensión espacial de la arquitectura.

### **Palabras clave**

Cine, espacio vivencial, imágenes mentales, enseñanza, arquitectura.



## 1. INTRODUCCIÓN

Las vinculaciones existentes entre el cine y la arquitectura son numerosas e incuestionables. Mucho se ha escrito al respecto. Ya en las primeras décadas del siglo pasado, siendo el cine una novedad como arte, Sergei Eisenstein<sup>1</sup> afirmaba que la arquitectura constituía el antecesor indudable del mismo. Tanto cineastas se han interesado por las temáticas y problemas arquitectónicos, como arquitectas y arquitectos lo han hecho por las cuestiones del lenguaje cinematográfico. En una relativamente reciente entrevista, Carme Pinós afirma que *“la figura del arquitecto se parece más a la de un director de cine que a la de un escultor”*, dado que *“el director de cine construye obras vivenciales”*, mientras que *“a través los volúmenes que construye, el arquitecto tiene que dinamizar historias vivenciales y, para ello, debe tener muy claro el guion de la película.”* [1]

Mientras tanto, y dando cuenta de esta relación, con frecuencia el cine se hace presente en las facultades de arquitectura. Seguramente más de una vez, como estudiantes o como docentes, nos hemos encontrado frente a la proyección de un film dentro del aula. Por lo general, esto persigue fines meramente ilustrativos: películas de los años '20 o '30 que muestran los efectos de la modernidad en las ciudades, documentales sobre determinados autores para acercar a los alumnos sus obras arquitectónicas o incluso películas de ciencia ficción que ilustran cómo se imaginan o imaginaban las formas de vivir y habitar el futuro.

Sin embargo, al igual que numerosos autores, creemos que el cine narrativo encierra una potencialidad mucho mayor a la que comúnmente se le asigna dentro de la enseñanza de la arquitectura. Considerando, por un lado, que cada película conforma su propio universo, debiendo necesariamente delimitar el espacio del mismo, y, por el otro, que la comprensión de las lógicas espaciales integra un pilar fundamental en la formación del estudiante de arquitectura<sup>2</sup>, entendemos que es posible (y que de hecho sucede, aún en un nivel inconsciente) extraer conceptos de

---

<sup>1</sup> Eisenstein, quien estudió arquitectura e ingeniería antes de convertirse en director, realizaría en 1925 El Acorazado Potemkin (*Bronenosets Potemkin*), considerada una de las películas más importantes de la historia del cine y una de las más analizadas.

<sup>2</sup> En términos meramente cuantitativos, en el último plan de estudios de la carrera de arquitectura aprobado por la Facultad de Arquitectura Planeamiento y Diseño, la sumatoria de los términos “espacio/s”, “espacial/es” y “espacialidad” totaliza 92 menciones.



los espacios fílmicos que puedan ser analizados y posteriormente incorporados en las prácticas proyectuales. En relación a este aspecto, Carlos Pantaleón Panaro afirma que

Si bien a todos los espectadores se les presentan las mismas imágenes, no todos las ven de la misma manera. La aprehensión de la imagen está cargada de una fuerte subjetividad dirigida por los intereses particulares, las expectativas y la cultura de cada individuo. A medida que la persona posee una mayor formación en diseño arquitectónico, mayor experiencia y mayor número de obras de arquitectura vistas y analizadas, conoce las distintas lógicas de proyecto basadas en los diferentes criterios y abordajes con los que se proyecta y con las que le son presentados esos proyectos.

(...) Por lo tanto, una persona formada en proyecto y diseño arquitectónico, apelará -consciente o inconscientemente- a diferentes recursos que involucran esas lógicas proyectuales, para interpretar e imaginar lo que ve.  
(pag. 6) [2]

Se daría, de este modo, un proceso de retroalimentación: la gradual interiorización de las lógicas proyectuales afectará la lectura, análisis e incorporación de las imágenes, que a su vez pasarán a formar parte del acervo del proyectista para interpretar nuevas imágenes. Pasarán a integrar ese “almacén”, ese *“depósito de ideas, que aún no son imágenes, y de imágenes más o menos ligadas a ideas de posible utilización proyectual”* (pag. 56) al que hace referencia Ludovico Quaroni. [3]

Consideramos al cine como una fuente profusa y tan válida como cualquier otra para la incorporación de dichas imágenes. Fuente, por otro lado, cuyo lenguaje y reglas ya se encuentran fuertemente internalizadas por los alumnos desde la infancia. Con este planteo como punto de partida, nos proponemos desarrollar una ejercitación que podamos implementar a futuro en nuestro taller, tendiente a promover (tanto en los alumnos como en los docentes) una perspectiva del cine como herramienta de comprensión y asimilación de la complejidad del hecho espacial. Primeramente, serán necesarias unas breves consideraciones sobre la construcción del espacio fílmico, que establecerán el punto de partida desde el cual el mismo será analizado. Luego, como fundamentación teórica de la propuesta,



recurriremos básicamente a dos conceptos: el de las *imágenes mentales* y el del *espacio vivencial*. El primero, siguiendo las reflexiones del matemático David Perkins sobre sus aplicaciones en la educación. El segundo, a través del desarrollo del arquitecto Juhani Pallasmaa sobre el mismo y sus vinculaciones con el cine y la arquitectura. Abordaremos además la validez de la forma de utilización del cine que proponemos, así como sus ventajas por sobre la que habitualmente se le da en la mayoría de los casos. Finalmente, formularemos la ejercitación a poner en práctica y mostraremos una pequeña experiencia realizada, a modo de prueba piloto, con alumnos del siglo básico a principios del presente año.

## **2. LA CONFORMACIÓN DEL ESPACIO FÍLMICO**

Más allá de las fundamentaciones teóricas, en las que nos adentraremos más adelante, la ejercitación que proponemos recurre al espacio fílmico como materia prima principal de análisis y reflexión. Por tal motivo, consideramos necesaria la explicitación previa de algunos conceptos, para dejar en claro a qué nos referimos con tal o cual término. Vale en este punto una aclaración: el lenguaje cinematográfico es complejo y ha sido motivo de numerosos estudios. No es el objetivo del presente trabajo profundizar sobre la teoría cinematográfica, por lo cual solo nos limitaremos aquí a exponer aquellos aspectos de la misma que consideramos relevantes de cara a la ejercitación propuesta.

### **2.1 La diégesis y el espacio fílmico**

Intentaremos ir de lo general a lo particular. Para ello, debemos remitirnos en primer lugar al concepto de diégesis. El mismo, que deriva del vocablo griego *diígnisis* (relato, exposición, explicación), generalmente es utilizado para hacer referencia al universo en el que se desarrolla determinada narración. Según Aumont, Bergala, Marie y Vernet

La diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad (...). También



podemos hablar de *universo diagético*, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce. (pag. 114) [4]

Es decir, básicamente todo tipo de narración conforma una diégesis. Esto resulta válido tanto para la literatura como para el teatro, el cine e incluso, de un tiempo considerable a esta parte, los videojuegos. La diégesis integra el contexto en la que dicha narración se desarrolla.

En el caso del cine, la construcción del espacio es un hecho complejo, que depende de varios elementos. En primer lugar, las imágenes que nos son presentadas son siempre de naturaleza bidimensional; lo son tanto las imágenes en sí (fotogramas), como los soportes donde se nos muestran (pantallas). No obstante, nos encontramos, desde la infancia, tan habituados a las mismas (mediante el contacto constante con la pintura, la fotografía, el cine y la televisión), que poseemos profundamente incorporada la lógica de la perspectiva y la sensación de profundidad. De este modo

(...) la experiencia, por pequeña que sea, de la visión de películas basta para demostrar que reaccionamos ante esta imagen plana como si viéramos una porción de espacio en tres dimensiones, análoga al espacio real en el que vivimos. A pesar de sus limitaciones (presencia del cuadro, ausencia de la tercera dimensión, carácter artificial o ausencia del color, etcétera), esta analogía es muy viva y conlleva una “impresión de realidad” específica del cine. (pag. 20) [4]

Es importante aquí detenernos en las palabras *porción* y *cuadro*. En efecto, la imagen que estemos viendo en un momento determinado de un film (un plano) se encontrará siempre limitada por el cuadro, que coincidirá con los límites del formato del film<sup>3</sup>. Esta noción del cuadro como elemento que nos muestra solo una porción de lo que estamos viendo, compartida también por la pintura y la fotografía, remite directamente al antiguo postulado de Leon Battista Alberti, que refiere al cuadro

---

<sup>3</sup> Los límites del formato, a su vez, pueden o no coincidir con el soporte en el cual el film esté siendo proyectado. Esto es especialmente evidente en los televisores actuales o de “pantalla ancha”, donde muchas veces la imagen es completada con franjas negras a los costados o arriba y abajo para llenar la totalidad de la pantalla.

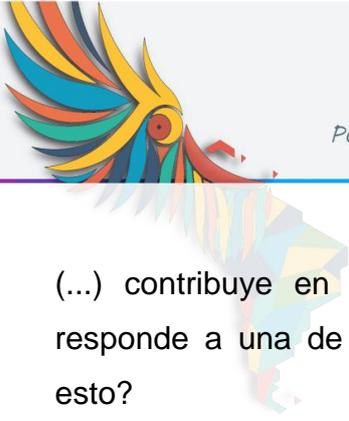


como “ventana abierta al mundo”. E implica, a su vez, que si lo que estamos viendo es solo una parte de un espacio mayor, existe un espacio contiguo e inmediato que no estamos viendo. Este espacio invisible que prolonga lo visible, es lo que se conoce como *fuera de campo*. El ejemplo más claro y directo de esto se da cuando un personaje ingresa al cuadro o sale de este: no vemos de donde viene o hacia donde se dirige, pero intuimos (aun inconscientemente) que existe un espacio contiguo al que estamos viendo, en el cual dicho personaje se encontraba previamente o se encontrará a continuación. Finalmente, entonces, el espacio fílmico, expresión geográfica del universo diegético, quedaría definido por la sumatoria del campo, aquello que vemos dentro del plano, y el fuera de campo, aquello que no vemos, pero percibimos.

## **2.2 La puesta en escena**

En segundo término, nos referiremos a la puesta en escena. La misma, en líneas generales, comprende todo aquello que vemos contenido dentro del plano. Si bien esta definición resulta excesivamente englobante, obviamente nos interesa aquí detenernos en aquellos aspectos de la misma que definen el espacio. Básicamente, nos referimos a aquellas cuestiones materiales, que podemos separar en dos grandes grupos: el entorno construido, es decir, los límites físicos del espacio, y todos aquellos elementos y objetos que de una u otra manera lo modifican, como por ejemplo el mobiliario. No obstante, existen también elementos no materiales que forman parte de la puesta en escena, como la luz o los colores, que, tal como sucede en la arquitectura, indudablemente intervienen en la percepción y definición de los espacios.

Este aspecto es, sin duda, el que más evidente resulta al espectador, especialmente en un primer visionado del film. Es lo que más rápidamente nos introduce en el contexto de la narración y lo que más datos nos aporta sobre la historia que dentro del mismo se desarrolla. André Gardies afirma que el espacio, entendido en estos términos,



(...) contribuye en la elaboración del mundo diegético: en este sentido responde a una de las primeras preguntas de todo relato: ¿Dónde ocurre esto?

Para comprender que el comienzo de *El salario del miedo* de Henri-Georges Clouzot (1953) se desarrolla en alguna parte de América Latina, es inútil conocer dicho continente. A partir de la representación ampliamente codificada de algunos elementos (casas blancas y pobres, calzada llena de baches, población mixta, etcétera), basta con construir mentalmente un espacio que viene a corresponder a la idea que uno se hace de la América Latina. (pag. 111) [5]

Si bien el ejemplo en particular conforma una burda generalización y posee un fuerte carácter estigmatizante, resulta útil para ilustrar la capacidad narrativa del entorno que se nos presenta en un film. La clave se encuentra en el carácter de *representación ampliamente codificada* que menciona Gardies. A lo largo de la historia del cine, las asociaciones como esta han ido conformando un patrón de referencia, al punto que la aparición de un entorno determinado (o incluso de un estilo arquitectónico), ya nos predispone para un determinado tipo de historia. Son ejemplo de esto las asociaciones entre el gótico y el terror o del brutalismo con distopías sobre sociedades totalitaristas. Más aún, pueden definir incluso a determinado personaje.

Hollywood siempre reservó las locaciones domésticas modernas para jóvenes solteros, personas extraordinariamente adineradas, mujeres fáciles, mujeriegos y, sobre todo, *“personajes malvados, egoístas, obsesivos y movilizadas por los placeres carnales”*. A pesar de las aspiraciones utópicas de la arquitectura moderna, sus papeles en el cine son casi siempre asociados con la crueldad, el poder y la vanidad - un aspecto que se encuentra bastante claro en las viviendas de la amplia colección de extravagantes villanos de las películas de James Bond.<sup>4</sup> (pag. 307) [6]

---

<sup>4</sup> En inglés en el original, la traducción es propia.



### 2.3 El Efecto Kuleshov y la Geografía Creativa

Mencionábamos en la introducción a Sergei Eisenstein. La referencia no es casual. Si bien muchas veces se señala el año 1895 como el nacimiento del cine, por ser aquel en el que los hermanos Lumiere patentaron y mostraron por primera vez al público el cinematógrafo, lo cierto es que el mismo tardaría cerca de dos décadas más en conformarse como lenguaje y como arte. En esas primeras décadas del siglo XX, los cineastas de la unión soviética tendrían un papel central en el desarrollo de la disciplina<sup>5</sup>. Figuras como el mencionado Eisenstein, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin o Lev Kuleshov, desarrollarían, a la par de su producción fílmica, una importante cantidad de experimentaciones y planteos teóricos al respecto. Entre ellos, el último llevaría a cabo probablemente la más importante de todas. Kuleshov tomó un primer plano de un actor, totalmente impasible, y realizó tres montajes distintos con tres situaciones diferentes: un plato de sopa, una niña en un ataúd y una mujer en un diván. De este modo, obtuvo tres breves secuencias del tipo actor-situación-actor. Posteriormente, mostró estas secuencias a diferentes públicos. A pesar de que la toma del actor siempre era la misma, la gente veía reflejadas en su rostro diferentes sensaciones; hambre, pena o deseo, según la situación<sup>6</sup>. Con esta experiencia, cuyo resultado pasaría luego a ser conocido como Efecto Kuleshov, demostró que la construcción de sentido en el cine se encuentra fuertemente condicionada por el montaje y el orden en el que se suceden las imágenes.

En cuanto a la cuestión del espacio fílmico, nos interesa particularmente aquí un concepto que surge como derivado de los desarrollos alrededor del efecto Kuleshov: el de la geografía creativa o paisaje artificial. Aparentemente, durante el rodaje de uno de sus films, al director le faltaban ciertos planos de un personaje observando unos postes eléctricos. Para evitar el traslado, simplemente filmó al actor mirando fuera de campo. Posteriormente, filmó por separado un plano de los postes y unió ambos planos en montaje. Por la misma lógica arriba descrita para el actor y las tres situaciones, se generaba la ilusión de que el personaje efectivamente se encontraba mirando los postes. El espacio resultante no era aquel en el cual el actor

---

<sup>5</sup> En 1919, a dos años de la revolución rusa, el gobierno nacionaliza la industria cinematográfica y crea la primera escuela de cine del mundo.

<sup>6</sup> Se puede ver una demostración muy clara de esta experiencia, de parte del propio Alfred Hitchcock, en el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=Q1LmKtWfOg>.



fue filmado mirando fuera de campo, ni el que contenía los postes, sino un tercer espacio, existente únicamente dentro del film. Es decir que para el cine es posible, mediante el montaje, generar un nuevo espacio, resultante de la sumatoria de dos o más espacios. Un ejemplo muy evidente y común de esto se da en los casos en los que, por motivos de producción, solo es posible filmar el exterior de un edificio y no su interior o viceversa. Si vemos a un personaje abriendo una puerta y comenzando a entrar en una casa y, en el plano siguiente, terminando de ingresar a un espacio interior y cerrando la puerta, interpretaremos inmediatamente que dicho interior integra una totalidad espacial con el exterior, aunque ambas tomas hayan sido realizadas a cientos de kilómetros de distancia. Para referir a esta diferencia, Pantaleón Panaro utiliza los términos de *espacio profílmico* (el espacio real que es filmado) y *espacio fílmico* (el espacio resultante dentro del film). Estos espacios profílmicos pueden ser de naturaleza muy diversa: decorados especialmente contruidos para la ocasión, locaciones reales, maquetas, pinturas bidimensionales o entornos virtuales producidos por computadora. O, como sucede habitualmente, una combinación de varios de estos. La sumatoria esos espacios profílmicos conforma, mediante el montaje, el espacio fílmico.

## 2.4 La utilización del espacio fílmico

Retomamos brevemente el concepto de diégesis para hacer foco en la función del espacio fílmico. Aumont y otros, afirman que el universo diegético *“tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite.”* (pag. 114) [4]. En otras palabras, la diégesis define la historia, al definir su contexto, pero a su vez es definida por ella. Podemos afirmar que, al formar parte de la diégesis, las mismas características son atribuibles al espacio fílmico. Al igual que la arquitectura dentro de la actividad humana, el espacio fílmico posee una función y un sentido dentro de la narración. Es definido en función de la misma, pero a su vez la contextualiza y da indicios al espectador de como esta se desarrollará. *“En efecto, lejos de ser el simple decorado sobre el cual se ejecuta la acción, el espacio es un socio activo de la narración, a partir del momento en que interviene como una de las fuerzas actuantes del relato.”* (pag. 112) [5]



Nos parece importante remarcar que ese espacio que percibimos en un film es siempre el producto de una construcción intencionada. Aun en los casos en los que existe una continuidad espacial en lo que se nos muestra (lo que se conoce como plano secuencia), la cámara decide que partes de ese espacio podemos ver y cuáles no. Mediante la elección de los planos, la puesta en escena y el montaje, el espacio fílmico se construye, de acuerdo a las intenciones del equipo creativo, en función de lo que se pretende que el mismo transmita sobre la narración.

Es esta la importancia que le atribuimos a los espacios fílmicos dentro del cine de ficción para la enseñanza de la arquitectura. Creemos que es posible, mediante el análisis de películas o fragmentos de estas, extraer las lógicas funcionales y de sentido de dichos espacios dentro de sus respectivos contextos, las cuales pueden posteriormente ayudar a los alumnos a comprender las lógicas espaciales en un sentido más amplio.

### **3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PRÁCTICA PROPUESTA**

Profundizaremos ahora en la fundamentación teórica de la propuesta, a través de las dos líneas de pensamiento planteadas en la introducción, así como en la pertinencia de la misma.

#### **3.1 Las imágenes mentales**

El concepto de los modelos mentales proviene del campo de la psicología. A pesar de que la idea es muy anterior, habiendo incluso influenciado los trabajos de figuras como Jean Piaget, se considera que alcanzaría su definición final en 1983, año en el que Dedre Gentner y Albert Stevens por un lado y Phillip Johnson-Laird por el otro, publicarían dos trabajos al respecto, ambos titulados *Mental Models*. En el primero de ellos, que consiste en una recopilación de textos sobre el tema, el psicólogo e ingeniero Donald Norman sostiene que:

(...) la visión que tienen las personas del mundo, de sí mismas, de sus propias capacidades y de las tareas que se les pide realizar, o de los temas



que se les pide aprender, depende en gran medida de las conceptualizaciones que involucren en la tarea. Al interactuar con el entorno, con los demás y con los artefactos tecnológicos, las personas construyen modelos mentales internos de sí mismas y de las cosas con las cuales se encuentran interactuando. Estos modelos proporcionan la capacidad predictiva y explicativa para comprender la interacción.<sup>7</sup> (pag. 7) [7]

Casi una década después, el matemático estadounidense David Perkins retomaría este concepto (al cual refiere como *imágenes mentales*) en *La Escuela Inteligente*, asignándole un rol fundamental dentro de las actividades de comprensión en el marco de la educación. Si bien aclara expresamente (y se desprende de la definición de Norman) que el concepto no se limita solo al entorno ni a lo estrictamente visual, resulta evidente que es especialmente útil para la aprehensión de aquellos espacios en los que nos desenvolvemos. No es casual la situación que elige para ejemplificarlo:

Supongamos que un día, sentado tranquilamente en el sofá de la sala, usted se encuentra en un estado de ánimo oriental. Apelando a todo su poder de concentración y de contemplación, levita por el aire, se acerca al techo y lo atraviesa.

La pregunta es: ¿en dónde aparecería? Quizás en un cuarto, en un baño o en un desván. O bien, en el apartamento de los vecinos de arriba. Lo curioso de este ejercicio de la imaginación es que en general usted puede decir en donde desembocaría, aunque nunca ha atravesado el techo de la sala. (pag. 84) [8]

Para Perkins, este pequeño ejercicio consiste en una actividad de comprensión, que implica el recurrir a la imagen mental que tenemos de nuestro hogar. Estas representaciones mentales son las que nos ayudan a elaborar determinados temas. *“Cualquiera sea la actividad de comprensión –explicar, extrapolar, ejemplificar–, si poseemos las imágenes mentales correctas, nos ayudarán a realizarla.”* (pag. 85) [8] No obstante, es importante señalar que esta relación no es unilateral, sino que existe una reciprocidad, dado que las actividades de comprensión generan

---

<sup>7</sup> En ingles en el original, la traducción es propia.



imágenes mentales. Por ejemplo, *“en general no aprendemos como trasladarnos por el vecindario memorizando un mapa”* (pag. 87) [8], lo vamos conociendo a medida que lo recorremos, tranzamos rutas imaginarias para ir de un punto a otro o le indicamos a alguien como llegar a determinado lugar. *“Todas estas actividades de comprensión espacial que permiten familiarizarnos con nuestro vecindario crean una imagen mental coherente.”* (pag. 87) [8] Traslado a lo específico del campo disciplinar, pensemos (tratando especialmente de remitirnos a nuestros años de formación) en lo difícil que sería comprender una obra partiendo solo de la abstracción de los geométrales. Para comprenderla necesitamos poder recorrerla, aunque más no sea mentalmente.

### 3.2 El espacio vivencial

En *The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture*, Juhani Pallasmaa aborda la relación entre el cine y la arquitectura, a través del concepto de espacio vivencial<sup>8</sup>. En términos generales, y en relación a lo que señalábamos en el punto 2.4 sobre la función del espacio fílmico, Pallasmaa sostiene que *“todos los artistas (escritores, pintores, fotógrafos, bailarines) entran sin saberlo en el territorio de la arquitectura, en la medida en que crean los contextos de los eventos que están representando y definen su entorno.”*<sup>9</sup> (pag. 162) [9] Dado que la arquitectura conforma el marco de la existencia humana, toda forma de arte que represente en alguna medida la existencia humana estará creando arquitectura, aun de manera inconsciente.

Por otra parte, plantea que siempre recordamos el entorno que nos rodea en términos de espacio vivencial, el cual *“trasciende las reglas de la física y la geometría. (...) Es siempre una combinación dialéctica del espacio externo y el espacio mental interno, pasado y presente, actualidad y proyección mental.”*<sup>10</sup> (pag. 158) [9]

---

<sup>8</sup> “Lived space” en el original. El concepto es atribuido al filósofo polaco Otto Friedrich Bollnow, quien publicara en 1960 un texto del mismo nombre.

<sup>9</sup> En inglés en el original, la traducción es propia.

<sup>10</sup> En inglés en el original, la traducción es propia.



Según el pensamiento de Pallasmaa, el espacio externo o material es aquel espacio objetivo, que se encuentra conformado siguiendo las reglas de la geometría euclidiana. Es aquel que percibimos, el espacio que nos rodea cotidianamente, pero también el que podemos ver representado de distintas formas a través de diferentes medios. Por otra parte, en el espacio mental predomina nuestra visión subjetiva, y en él se mezclan la memoria y la imaginación. Es en esta instancia en donde, consideramos, surge la relación entre arquitectura y cine, dado que según Pallasmaa

Los modos de experimentar la arquitectura y el cine se vuelven prácticamente idénticos en el espacio mental, que serpentea sin límites fijos. La diferencia obvia de que las imágenes de la arquitectura se eternizan en la materia, mientras que las imágenes cinematográficas son solo una ilusión fugaz proyectada en la pantalla, no tiene una importancia experiencial decisiva. Ambas formas de arte crean marcos para la vida vivencialmente verdaderos, situaciones de interacción humana y horizontes de comprensión de los acontecimientos humanos y del mundo.<sup>11</sup> (pag. 158-159) [9]

En resumen, los espacios vivenciales son la forma que adquieren en nuestros recuerdos aquellos espacios que percibimos, al ser atravesados por el filtro de nuestra subjetividad. La forma o el medio a través del cual percibamos los espacios será indistinta, en la medida en que podamos asociarlos a experiencias vivenciales e interacciones humanas. Es por ello que el cine, al cumplir con estas condiciones, se presenta como una herramienta válida en la conformación de dichos espacios vivenciales.

### 3.3 Pertinencia metodológica

En resumen, consideramos que el concepto de imágenes mentales desarrollado por Perkins, en el caso de la enseñanza de la arquitectura, resulta fundamental para la comprensión de las lógicas espaciales. Creemos también que las mismas pueden ser entendidas como parte del espacio vivencial al que hace referencia Pallasmaa. Al ser el cine partícipe en la conformación de los espacios vivenciales, estaría, de

---

<sup>11</sup> En inglés en el original, la traducción es propia.



hecho, contribuyendo a la construcción de dichas imágenes mentales y, por elevación, a la comprensión de la complejidad del hecho espacial.

La base metodológica de la práctica que proponemos, es decir, la incorporación de lógicas espaciales a través del cine, no es, en última instancia, muy diferente de las de aquellas ejercitaciones que habitualmente realizamos en nuestra carrera. Pantaleón Panaro señala que

Nuestra formación en arquitectura se realiza sobre la base de un gran porcentaje de obras que conocemos solo a través de descripciones textuales, gráficas o fotográficas. Son pocos los estudiantes que durante su formación tienen la oportunidad de la experiencia directa de la obra referenciada por docentes y textos. El contacto que se tiene con el objeto mediatizado siempre es incompleto, parcial, recortado. Es en nuestra mente, a través de un proceso de recomposición, que podemos llegar a tener una imagen del conjunto, de la totalidad de la obra que nos es mostrada fragmentariamente. Es en este sentido, que se considera al cine como una herramienta de aprendizaje posible y eficaz, como un recurso alternativo para ejercitar los procesos perceptivos. (pag. 6-7) [2]

Finalmente, entendemos que mucho de lo que hasta aquí venimos desarrollando, ya se da en los alumnos de manera espontánea. Según Francis Ching

En el fondo de cualquier dibujo existe un proceso interactivo de visión, imaginación y representación de las imágenes. La visión genera las imágenes de una realidad exterior que nuestros ojos perciben y que da lugar al descubrimiento del mundo. Si cerramos los ojos, el ojo de la mente presenta imágenes de una realidad interior, recuerdos visuales de sucesos pasados o proyecciones de un futuro imaginado. Y, después, están las imágenes que creamos sobre el papel, los dibujos que empleamos para comunicar tanto nuestras ideas como nuestras percepciones. (pag. 3) [10]

Esas *imágenes de una realidad interior* a las que hace referencia Ching, aquellas a las que recurrimos a la hora de representar en una hoja de papel nuestras ideas o interpretaciones, son el equivalente a lo que Pallasmaa denomina como espacio vivencial. Y sin duda, seamos más o menos conscientes de ello, se encuentran



fuertemente influenciadas por todas aquellas percepciones que hemos ido incorporando a través del cine (entre otros medios) a lo largo de nuestras vidas. Nuestra propuesta se basa en la idea de posibilitar, a través de una ejercitación diseñada a tal efecto, la comprensión de los modos de internalización y las lógicas de esas espacialidades presentadas por el cine.

#### **4. PRÁCTICA PROPUESTA**

Nos adentraremos, por último, en el desarrollo de la práctica propuesta. Para ello, primeramente, reseñaremos una breve experiencia que realizáramos a principios de este año, a modo de primera aproximación a la temática. Abordaremos finalmente la ejercitación propiamente dicha, en cuanto a su definición de objetivos, etapas y metodología de trabajo. En todos los casos, el abordaje se realizará en términos lo suficientemente generales como para permitir las posteriores etapas de ajuste y definición (enunciado de la ejercitación, metodología específica de trabajo, elección de ejemplos a analizar, etc.).

##### **4.1 Experiencia piloto Taller Chiarito**

A comienzos del presente año, tras iniciar el cursado de forma virtual, decidimos realizar en el taller una ejercitación muy breve, donde intentamos introducir por primera vez algunas de las cuestiones que venimos desarrollando, de forma muy incipiente. La misma, que tenía el carácter de ejercicio introductorio para cada curso, fue realizada por los tres años del ciclo básico y constaba de dos partes: para primer año consistía en una interpretación gráfica de un texto y una escrita del fragmento de una película, mientras que para segundo y tercer año se trataba de una interpretación escrita de una imagen y una gráfica de un fragmento de otro film, distinto para cada curso<sup>12</sup>. Se les pidió que, en el caso de la interpretación de los fragmentos de los films, las mismas fueran de tipo experiencial, intentando transmitir

---

<sup>12</sup> Los fragmentos trabajados fueron del film *Playtime* (1967 - Jacques Tati) para primer año (fragmento 00:12:22 a 00:25:34) y del film *Le Procés* (1962 - Orson Welles) para segundo y tercer año (fragmentos 01:11:26 a 01:18:46 y 01:38:06 a 01:47:37 respectivamente)



las sensaciones espaciales, y no de carácter descriptivo. Para las gráficas la técnica fue libre. La ejercitación fue solicitada de una clase para la siguiente (de un jueves a un lunes) y se realizó sin asistencia docente.

En cuanto a los relatos escritos<sup>13</sup>, realizados por estudiantes de Introducción a la Arquitectura (1º año) como ejercicio preliminar, hicieron hincapié en interpretaciones más conceptuales, culturales y sociales, con algunas descripciones de sensaciones pero más dependientes de actitudes humanas que del espacio mismo. Sólo 3 de 27 construyeron relatos con intenciones espaciales en base a su estructura (laberinto), límites y proporciones, adoptando uno de ellos la forma de poema.

Los desarrollos gráficos a cargo de Análisis Proyectual I (2º año) en su mayoría se remitieron a evidenciar aspectos descriptivos y edilicios, algunos haciendo foco en el carácter o lo simbólico y sólo 1 de 16 sintetizó referencialmente a la organización del espacio.

Mientras que en Análisis Proyectual II (3º año), reiteran especificaciones en paridades culturales y sociales y solamente 2 de 21 nombran e interpretan aspectos sensibles del espacio fílmico representado, potenciando uno la maqueta analógica como herramienta expresiva, mientras que el otro combina dibujos, pasteles y collage.

## 4.2 Desarrollo de la práctica propuesta

El desarrollo del proyecto requiere constantemente de interpretaciones. Interpretar es adentrarse en una situación, analizarla, tomar partido, darle sentido; de manera comprometida, activa las experiencias anteriores y va construyendo una mirada sensible. Como asevera Juhani Pallasmaa, *“las experiencias más conmovedoras en arquitectura nacen de memorias y significados bioculturales secretos y preconscientes, más que de una estética estrictamente visual. Esas cualidades podrían ser calificadas de ‘esencias de la arquitectura’”* (pag. 9) [11]

---

<sup>13</sup> Se decidió para este curso que la interpretación fuera de carácter escrito, dado su condición de ingresantes y su poco o nulo conocimiento del instrumental gráfico.



A los fines de intentar reconocerlas, consideramos definir una ejercitación que nucleee estas búsquedas, vinculando el cine y la arquitectura, y que remita a las decisiones involucradas en la construcción del espacio fílmico. Construcción que, como viéramos en el punto 2.4., siempre posee un sentido y un objetivo a priori, que aporta a su definición; entendiendo aquí el sentido como la idea gestora, valiendo este concepto tanto para el espacio fílmico como el arquitectónico.

Investigar y analizar obras de arquitectura es una práctica habitual en la enseñanza proyectual, que aporta conocimiento, estrategias y valores para la construcción crítica. Provee de conceptos y procedimientos para producir, además de ser una confrontación directa con la experiencia. El interés particular en el cambio del objeto de estudio de una obra de arquitectura a un fragmento fílmico, se encuentra en focalizar las diferencias e intentar potenciarlas.

Entendemos que la percepción de los espacios y edificios arquitectónicos consiste en una experiencia kinestésica. No podemos percibir la espacialidad de los lugares y las cosas sin movernos a través, alrededor, detrás, antes, por encima y por debajo de ellos. Así también, una cámara en movimiento es un aparato que capta las emociones de los espacios a través del movimiento. Lidar con las emociones y los sentimientos es algo intrínseco al cine: Robert Bresson dijo una vez que un encuentro con una buena película *"suscita sentimientos antes que intelecto"*.

En cuanto a las etapas de la ejercitación, y en base a los resultados de la experiencia piloto, entendemos que la misma requiere ser iniciada pautando los criterios que guiarán al estudiante en la lectura interpretativa de los datos, para mirar intencionadamente las resultantes espaciales representadas en el film. Así mismo, creemos necesaria una breve introducción a los conceptos de construcción del espacio fílmico y de los elementos que lo definen.

Posteriormente, y tras el visionado del film o fragmento, se procederá a un primer desarrollo gráfico, donde se pongan de manifiesto las intenciones espaciales observadas. Mirar y dibujar para entender, observar e interpretar. Dibujar para relatar procesos y comunicar. Dibujar y hablar. Dibujar y escribir. Dibujar para sintetizar. El dibujo, como herramienta necesaria de pensamiento y conocimiento, de reflexión y de comunicación, aportará primero una lectura tridimensional del



espacio fílmico, donde se reconozcan los límites, sus características, luz y sombra, color y textura, proporciones y relaciones escalares, etc.

Finalmente, luego de reflexionar de forma colectiva acerca de las estrategias reconocidas o descubiertas, se traducirán en gráficas bidimensionales (secciones, geométrales: planta y cortes) estas primeras representaciones de las intenciones espaciales. Nos interesa, en este último aspecto, retomar lo que menciona Pantaleón Panaro al respecto de dicha operación:

Este doble mecanismo de *transformación* –de la imagen visual fotográfica a la imagen visual gráfica y de la imagen visual perspectiva a la imagen visual geométrica– le obliga a detener la mirada y dirigirla según el sentido (...) de lo que busca y de lo que va encontrando en cada toma y en cada trazo que ejecuta.

Se establece un diálogo entre la mente y la mano en un proceso de compilación de todas las observaciones y reflexiones realizadas. (pag. 10) [2]

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

El cine hace posible la comunicación de los aspectos fenomenológicos y atmosféricos de la arquitectura. Además de añadir las variables de tiempo y movimiento a las representaciones arquitectónicas, el cine y las demás producciones audiovisuales (videos, animaciones, etc.), pueden promover un sentido más profundo de la emoción, las atmósferas y los ambientes de la arquitectura que las representaciones gráficas habitualmente implementadas. En tal sentido, entendemos que la ejercitación propuesta construye en esa dirección.

A su vez creemos, como ya esbozáramos en la introducción, que el enfoque propuesto presenta una serie de ventajas sobre el que habitualmente se aborda al incorporar el cine en la enseñanza de la arquitectura. Consideramos que las dos principales son:

- Al intentar un acercamiento de orden más metodológico, entendemos que se amplía considerablemente el espectro de películas pasibles de ser analizadas



desde la perspectiva de la arquitectura (por lo general bastante reducido en nuestras facultades), a virtualmente cualquier film o producción audiovisual<sup>14</sup>.

- En relación directa con el punto anterior, el dotar al alumno de una suerte de *caja de herramientas* metodológica para la aproximación al cine, le permitiría posteriormente aplicar dichos conceptos al análisis de otros films de su propio interés.

Esperamos, mediante implementación de la práctica propuesta, poder incorporar una nueva y útil herramienta para el análisis y comprensión de la complejidad de las lógicas espaciales.

## REFERENCIAS

- [1] Baduel, G. (2015) Entrevista a Carme Pinós. Recuperada de [https://www.clarin.com/arquitectura/carme-pinos-arquitecturagente\\_0\\_r1njzgFP7g.html](https://www.clarin.com/arquitectura/carme-pinos-arquitecturagente_0_r1njzgFP7g.html). Fecha de acceso: 27/09/2020
- [2] Pantaleón Panaro, C. (2012) Del espacio fílmico al espacio profílmico. Del espacio arquetípico al espacio fenomenológico. Una Propuesta pedagógica (Tesis de Doctorado). Universidad Politécnica de Madrid. Madrid.
- [3] Quaroni, L. (1980) *Proyectar un edificio. Ocho lecciones de arquitectura*. Xarait Ediciones. Madrid.
- [4] Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2011) *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós. Buenos Aires.
- [5] Gardies, A. (2014) *Narratología y cine, el relato de la pantalla*, en *Comprender el cine y las imágenes*, ed. Gardies, R. La marca editora. Buenos Aires.
- [6] Jacobs, S. (2007) *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. 010 Publishers. Rotterdam.
- [7] Norman, D. (1983) *Some Observations on Mental Models*, en *Mental Models*, ed. Gentner, D. y Stevens, A. Psychology Press. Nueva York.
- [8] Perkins, D. (1992) *La Escuela Inteligente*. Gedisa Editorial. Barcelona.
- [9] Pallasmaa, J. (2012) *The Existential Image: Lived Space and Architecture*.

---

<sup>14</sup> Si bien no han sido abordadas en el presente trabajo, gran parte de lo aquí expuesto podría ser aplicado también a otras producciones audiovisuales, como las series.



Phainomenon, n. 25, p. 157-173. Recuperado de: <http://phainomenon-journal.pt/index.php/phainomenon/article/view/327>. Fecha de acceso: 27/09/2020.

[10] Ching, F. D. K. (2010) Dibujo y Proyecto. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

[11] Pallasmaa, J. (2018) Esencias. Gustavo Gili. Barcelona.