

## ARQUITECTURA Y CINE DE FICCIÓN. Una experiencia didáctica.

### Eje Temático 9: Otras eventuales temáticas

Dr. Arq. PANTALEÓN PANARO, Carlos (Farq/UdelaR)

Arq. GARAT HEGEDÜS, Daniela Susana (Farq/UdelaR)

Arq. SUÁREZ DMITRUK, Andrea Luisa (Farq/UdelaR)

Facultad de Arquitectura – Universidad de la República - URUGUAY

e-mail: [cpantale@farq.edu.uy](mailto:cpantale@farq.edu.uy)

Este trabajo sintetiza la experiencia docente realizada durante los años 2013 y 2014 en la Facultad de Arquitectura de la Udelar sobre la capacidad del recurso cinematográfico para la enseñanza de la arquitectura, a partir de la investigación desarrollada para la Tesis de Doctorado en *Teoría y práctica del proyecto de arquitectura* de la ETSAM – UPM - 2012.

Se parte de la afirmación, ya demostrada, de que el cine de ficción puede resultar un recurso adecuado y complementario de otros recursos, para estudiar arquitectura.

El **objetivo** de esta experiencia es depurar el *diseño de un método* que permita agudizar la percepción del espacio arquitectónico y promueva la conceptualización de sus atributos esenciales, para incluir en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la *proyectoración* y *representación* de la arquitectura, de los cursos de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República.

La **metodología** empleada se basa en los procesos de *comparación*, pues si se hace referencia concreta a la ejercitación desarrollada en los cursos habituales de la Facultad de Arquitectura, se

constata que las prácticas de los procesos creativos se apoyan en la *comparación* entre dos cosas.

Toda comparación nos induce a fijar la atención en dos o más objetos para descubrir sus relaciones y estimar sus semejanzas, lo que nos permite conocer con mayor precisión sus atributos esenciales.

El ejercicio de ideación y representación gráfica de un objeto propio del proceso proyectual, se sustenta en el cotejo sucesivo y alternativo de la *observación* del objeto real o ideal (imágenes mentales) y de su representación progresiva sobre el papel.

En ese proceso son puestos en juego mecanismos que activan y relacionan nuestras sensaciones con nuestra memoria inconsciente y con redes de conceptos adquiridos a través de la enseñanza y la reflexión, pues toda comparación nos induce a fijar la atención en dos o más objetos para descubrir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanzas.

La propuesta se estructura en tres módulos que proponen, sucesivamente: el relevamiento de un espacio escenográfico a partir de la visualización de un filme; el análisis de los recursos cinematográficos que relacionan al espectador con el espacio fílmico y con el espacio real; y el estudio de los significados que adquiere una escenografía, considerando la historia narrada en el plano de la metáfora.

Las **conclusiones** deducidas de los dos cursos efectuados, se vinculan, especialmente, con la detección de la gran dificultad que tiene el estudiante para percibir y describir a través de la representación gráfica y oral lo que *realmente está observando* y no lo que *crea ver* en base a sus experiencias y conocimiento anteriores. Representar *lo que ve* y no *lo que cree ver*, es la primera gran transformación que experimenta el estudiante después de realizar el curso propuesto.

Además de mejorar notoriamente su capacidad de observación, se constata que el estudiante amplía notablemente su campo de conocimiento de la arquitectura al transitar por filmes que, por sus historias y locaciones, le resultan profundamente significativos y llenos de contenido.

**Palabras Clave:** *Arquitectura, Cine de ficción, Percepción, Enseñanza-Aprendizaje*