

**FICHA DE INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE DISEÑO – Arquitectura y espacio interior (Aei)\_092017**

**1- Nombre del trabajo**

**ARQUITECTURA Y CINE DE FICCIÓN. El cine de ficción como recurso para la investigación de la arquitectura. Representación de la arquitectura y estudio del espacio interior.**

**2- Autor/es**

Carlos Pantaleón Panaro

**3- Período de ejecución**

Febrero de 2011– Septiembre de 2017

**4- Tipo de financiación (si corresponde, nombre del llamado, año)**

Presupuestal (la investigación para la ejecución de la Tesis Doctoral – 2011 - 2012)  
Antecedentes Beca del Banco Santander (2006)  
Los cursos de 2013 y 2014 fueron realizados con apoyo presupuestal  
La publicación del libro fue realizada con el apoyo de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC) de la Universidad de la República (2017).

**5- Resumen (hasta 300 palabras)**

La investigación constituye la Tesis Doctoral del Curso Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura de la ETSA – UPM, España y posteriores aplicaciones de algunos de los temas desarrollados, en cursos y en la preparación y publicación de artículos.

El trabajo constituye una propuesta didáctica para incluir en los procesos de enseñanza de la arquitectura, del dibujo y la teoría del proyecto arquitectónico en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República. Se parte de la afirmación, ya demostrada, de que el *cine de ficción* resulta un medio adecuado y complementario de otros procedimientos para enseñar y estudiar arquitectura.

La propuesta establece una ejercitación alternativa a las tradicionales, basada en el *método de la comparación*, que permite establecer relaciones entre diferentes *realidades*: entre la realidad y la ficción o entre diferentes mundos de ficción. Si se hace referencia concreta a la ejercitación desarrollada en los cursos de proyecto y dibujo arquitectónico de la Facultad de Arquitectura, no es novedad que las prácticas del dibujo de observación directa del objeto real o mediatizado — *croquis de observación directa y restitución* (pasaje de un sistema de representación codificada a otro)— o del manejo de *referentes paradigmáticos* durante los procesos creativos, se basan, todas, 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. El ejercicio de ideación de un objeto —propio del proceso proyectual— se sustenta en el cotejo sucesivo y alternativo de la *observación* del objeto imaginado y de su representación gráfica progresiva. 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 de la reflexión.

Por un lado, este trabajo busca —mediante el planteo de hipótesis— poner en acción diferentes recursos de análisis de filmes para su debida demostración y, al extraer conclusiones, aportar al conocimiento científico sobre un tema. Por otra parte, procura mostrar un camino alternativo para el manejo del recurso *cine* en los procesos de enseñanza del estudiante de arquitectura. Un camino que estructure diferentes procedimientos de análisis —que por sí mismos implican un ejercicio de la percepción y de la sensibilización— para verificar los contenidos y el alcance de las hipótesis planteadas.

La investigación sobre esta temática presenta diferentes productos que se mencionan en el ítem 8.

## **6- Palabras clave**

arquitectura, cine de ficción, percepción, espacio doméstico, representación

## **7- Correo electrónico de contacto (si tiene página web, blog, etc. Indicar)**

[idd@fadu.edu.uy](mailto:idd@fadu.edu.uy); [cpantale@farq.edu.uy](mailto:cpantale@farq.edu.uy)

## **8- Productos de la investigación (por ejemplo: publicación, informe, audiovisual, artículo, etc.: indicar repositorio o modo de acceso. Si es en la web indicar dirección)**

la investigación dio origen a publicaciones, conversatorios y cursos en la FADU/UDELAR

### 1) Publicaciones:

1a - PHI 24 fps/ 55. Del espacio fílmico al espacio protofílmico. Del espacio arquetípico al espacio fenomenológico.<sup>1</sup>

Enero de 2013 – Publicación digital en página Web de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid.

Palabras clave: arquitectura, cine de ficción, percepción, espacio doméstico, representación

1b - EL DÍPTICO HITCHCOCKIANO. Del díptico pictórico al díptico virtual.

Enero de 2013 – Abril de 2013

Presupuestal

Este trabajo analiza la evolución de la idea de díptico en la filmografía de Alfred Hitchcock. El díptico es un recurso frecuentemente empleado por Hitchcock para crear figuras de sentido. Estas figuras de sentido trabajan para provocar suspenso, una emoción típica de la estética del realizador.

El díptico supone la existencia de dos mundos diferentes, dos historias distintas presentadas simultáneamente debido a la geometría bipartita de la composición del cuadro.

Como consecuencia de su especial proximidad, ambas partes inician una relación dialéctica que da nuevos significados al propio díptico. De hecho, este tipo de composición del formato fílmico está cargado de nuevos significados.

---

<sup>1</sup> Constituye la publicación en formato digital de la Tesis doctoral Phi 24 fps/55, realizada como trabajo final del curso de Doctorado: Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura de la ETSA – UPM. La publicación se encuentra en la página web de la ETSA - UPM.

Otra faceta interesante del díptico en la imagen en movimiento de la película es su dinamismo potencial, su capacidad de transformación cuando una de sus partes o ambas cambian su posición o sus contenidos.

A lo largo de toda su carrera, Hitchcock trabajó con el recurso díptico.

Este tipo de composición evoluciona desde el díptico real, compuesto con imágenes visuales que se corresponden con el espacio real que muestran las imágenes, hasta una suerte de díptico virtual apoyado por la imaginación del espectador que tiene que dibujar en su mente las imágenes visuales y/o sonoras ausentes en el cuadro fílmico. Este estudio también incluye el montaje y especialmente el montaje paralelo como ejemplos especiales de composición en díptico, este último, de cierta manera, un precursor del díptico virtual.

Se analizan cuatro estudios de caso, entre los numerosos ejemplos de la filmografía de Hitchcock, tomados de tres películas en las que el director británico utiliza el recurso para generar suspense: *Blackmail* (1929), *Rear Window* (1954) y *Marnie* (1964).

Palabras clave: arquitectura, cine de ficción, percepción, espacio-tiempo, composición

Artículo publicado en los libros del Congreso AVANCA (Portugal) en 2013

### 1c - UNA MIRADA SOBRE EL INTERIOR DOMÉSTICO A TRAVÉS DEL CINE DE FICCIÓN .

Enero de 2013– Marzo de 2014

Presupuestal

Los interiores cinematográficos nos hablan de individuos concretos, de sus gustos y necesidades específicas, de las presiones psicológicas que sufren en su entorno más íntimo, de sus miedos y de sus pasiones; de sus sueños y de sus anhelos.

El buen cine de ficción maneja, con la precisión y la sutileza de un arte mayor, el uso de los objetos, del mobiliario y de la escenografía para transmitir contenidos sociales y simbólicos de las historias que narra.

Si íntimo e interior son —de alguna manera— sinónimos, lo velado, privado y oculto que estos conceptos comportan puede ser revelado por el cine de ficción.

Además de la influencia específica que el diseño de los interiores arquitectónicos tiene en los filmes —y la relación que esos mismos interiores ficticios guardan con la arquitectura real— el cine de ficción es un instrumento invaluable para escudriñar el interior de los hogares —las casas y el alma de sus habitantes— al trabar fuertemente los componentes escenográficos con una trama y con una historia.

El objetivo de este trabajo es adentrarnos, a través del sucinto análisis de tres filmes, en una serie de interiores que influyen directamente y de modo especial en las conductas de los personajes; y viceversa, ver cómo esas conductas influyen en la conformación de los interiores. Se pretende recoger un conjunto de reflexiones sobre los ambientes construidos en los que transcurren sus vidas cotidianas y obtener algunas pautas de cómo sus comportamientos modelan los espacios de la intimidad y de cómo estos espacios influyen, a su vez, en esos comportamientos.

Palabras clave: casa y hogar, cine de ficción, espacio interior, espacio doméstico, símbolos.

Artículo publicado página Web Premio Vilamajó 2014

### 1d - UN VIAJE A TRAVÉS DEL ESPEJO.

Enero de 2015– Abril de 2015

Presupuestal

Este trabajo procura trazar un paralelismo entre dos *interacciones* espaciales que pueden generarse con el cine de ficción y ser experimentadas por el espectador cinematográfico.

Por un lado, la pantalla sobre la que se proyecta el filme funciona como límite entre dos espacios: un espacio de *ficción*, donde se desarrolla una historia y otro *real*, en el que se encuentra el espectador.

En esencia, la visión de un filme consiste en el *intercambio* entre ambos *espacios*. El filme y el espectador *convergen* en ese intercambio produciéndose, de ese modo, el hecho estético como proceso dialéctico entre ambos mundos, el real y el de ficción.

Desde sus comienzos, el cine ha intentado, a través de múltiples recursos, introducir al espectador en el *espacio de ficción* confundiéndolo con el *espacio real*; intento que procura trascender el límite propuesto por el cuadro fílmico, materializado por la superficie de proyección del filme, que se transforma así en una interfase.

Por otro lado, la propia trama y discurso cinematográficos, pueden llegar a establecer límites espaciales mediante dispositivos arquitectónicos –generalmente ventanas– que califican el espacio en *interior* y *exterior*. Mediante recursos cinematográficos –como el movimiento de la cámara, el cambio de punto de vista y de la focalización, entre otros– el discurso fílmico procura que el espectador desarrolle un intercambio sobre la base de desplazamientos que lo transportan de uno a otro de los espacios calificados; del espacio interior al espacio exterior y viceversa.

En este trabajo se estudian estos intercambios a través de cuatro filmes que plantean distintos niveles de reflexión sobre un tema que el realizador Woody Allen tomara como argumento para uno de sus filmes más celebrados, *The Purple Rose of Cairo* (1985). Estos filmes son: *Sabotage* (Alfred Hitchcock, 1936), *Saboteur* (Alfred Hitchcock, 1942), *Rear Window* (Alfred Hitchcock, 1954), *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975).

palabras clave: espacio fílmico, espacio real, interfase, percepción, plano del cuadro fílmico  
Artículo publicado en los libros del Congreso AVANCA (Portugal) en 2015

1e - INTERIOR DOMÉSTICO. Pares dialécticos de la intimidad.  
Noviembre de 2013 - Abril de 2014  
Presupuestal

Interior doméstico refiere al *dominio* del hombre a la vez que a una realidad bifronte. Al igual que la pintura de Rembrandt, interior doméstico sugiere *pares dialécticos* de términos, de seres, de luces, de espacios. Ninguno de esos términos parece existir *per se* sino por oposición con el otro y es esa oposición la que los define y los distingue.

A partir de la pintura de Rembrandt *Filósofo en meditación* se analiza la relación entre espacio interior doméstico y habitante según cuatro hipótesis que contienen pares dialécticos a partir de los que se desarrolla este artículo.

Primera hipótesis / *interior* – *exterior* / *cosmos* – *caos*, segunda hipótesis / *casa-hogar* / *casa-refugio*, tercer hipótesis / *objeto-sujeto* / *habitar* - *construir* / *construir* - *reconocer* / *reconocer* - *identificar-se*, cuarta hipótesis / *objetos* y *memoria* / *descarte* y *olvido* / *el sótano* y *la guardilla* /.

palabras clave: casa y hogar, espacio interior, espacio doméstico, método de investigación  
Artículo publicado página Web Premio Vilamajó 2014

1f - CLAVES GRÁFICAS DE LA INTERIORIDAD. La experiencia estética y el análisis crítico como método.  
Diciembre de 2015 – Abril de 2016  
Presupuestal

El discurso de la razón siempre encuentra un medio simbólico para expresarse, sea éste verbal, gráfico, gestual, escultórico.

La obra de arte, cualquiera sea su especie y el proceso que le da origen, maneja lenguajes, medios

simbólicos que, como tales, pueden revelarnos los fundamentos del discurso. Este artículo<sup>2</sup> resume *el método* utilizado para desvelar y validar los atributos<sup>3</sup> del *espacio interior doméstico* considerado como declaración del interior del ser y territorio de su intimidad, a la vez que cuestiona la validez del procedimiento seguido y lo coloca a consideración del juicio del lector.

A través del método, que se funda en el *análisis crítico* y en la *experiencia estética*<sup>4</sup> de un cuadro de Rembrandt –“Filósofo meditando”– se procura verificar los atributos del *espacio interior doméstico* examinando los indicios capturados por la propia representación pictórica, considerada ya no como ficción, recreación o escenificación, sino como verdadera representación simbólica de algo oculto.

Desde el inicio, el método pone en relación dialéctica un par de conceptos estrechamente vinculados: el interior del ser y el espacio interior arquitectónico –la casa– en el que el ser habita. Al tomar como verdadera la sentencia de Heidegger: «*Ser hombre significa habitar*» (Saiz, M. E., 1979: 90), se parte del supuesto de que uno y otro se conforman mutuamente mediante una interacción inevitable y permanente.

Palabras clave: casa y hogar, espacio interior, espacio doméstico, método de investigación  
Artículo publicado en la revista Ariel nº 17, año 2016, (Uruguay).

1g - LA MIRADA OBSCENA. Del espacio fílmico al espacio profílmico. Del espacio arquético al espacio fenomenológico.<sup>5</sup>

La publicación de este libro fue realizada con el apoyo de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC) de la Universidad de la República.

## 2) Cursos

El objetivo es estudiar el espacio interior doméstico a través del cine de ficción pues en éste se integran el estudio de la escenografía (representación fílmica del espacio arquitectónico), la actuación y el movimiento de los personajes en el espacio de ficción y la historia narrada. Todos los elementos de la escenografía y objetos del atrezzo adquieren una particular significación a través del cine de ficción y bajo las circunstancias especiales que constituyen la historia narrada. Nada de la escenografía es gratuito, todo tiene un sentido determinado.

Por lo tanto, además de poder estudiar las características métricas, geométricas, materiales del espacio arquitectónico, el cine de ficción nos permite deducir los significados que una determinada sociedad o una determinada cultura asigna a los objetos y a los espacios que los contienen.

---

2 Este artículo es una reflexión acerca de un trabajo de investigación del autor sobre los atributos del *espacio interior doméstico*, realizado en el Programa El Espacio Interior y su Equipamiento del Instituto de Diseño de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República, durante los años 2012 y 2013 y cuya síntesis fue publicada en la Web de la Revista de Facultad de Arquitectura Nº 12.

3 Atributos o cualidades del espacio doméstico formulados y desarrollados por distintos investigadores del tema, especialmente los que se expresan en los trabajos de la psicóloga y profesora Perla Serfaty-Garzon y del Prof. Dr. Mario Berta.

4 El concepto de experiencia estética es tomado de la definición que le dio el filósofo Wladislaw Tatarkiewicz (Tatarkiewicz, W., 2008: 347 a 375)

5 Constituye la publicación en papel de la Tesis doctoral Phi 24 fps/55, realizada como trabajo final del curso de Doctorado: Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura de la ETSA – UPM. La publicación consta de dos tomos.

El curso toma dos vertientes y las desarrolla: a) una relacionada con el espacio arquitectónico y b) otra con los recursos cinematográficos.

En la primera vertiente se abordan a1) la casa británica del siglo XIX y a2) la casa norteamericana del siglo XX. En la vertiente cinematográfica, b1) El cine como recurso expresivo (el cine como discurso audio visual y once de los recursos cinematográficos, b2) el cine como metáfora o representación de la realidad y la imagen audiovisual significativa.

Se dictaron dos cursos con el mismo programa:

2a - Curso dictado entre Septiembre y Diciembre de 2013

2b – Curso dictado entre Marzo y Julio de 2014

Presupuestal

### 3) Conversatorio

3a – Conversaciones de Arquitectura y Cine. El espacio real y el espacio de ficción. Relaciones, alteraciones, simbiosis.

Se desarrolla el tema de la relación entre el espacio arquitectónico y el espacio fílmico. Siendo el espacio fílmico un espacio creado por la ficción en la mente del espectador (o, por la mente del espectador a partir de lo que ve en la pantalla), por las imágenes y el sonido que se proyectan en la pantalla, un espacio absolutamente mental, virtual; y el espacio arquitectónico un espacio real, el espacio donde está instalado el espectador, el espacio de la sala de cine propiamente dicha.

Se estudia el modo en que los directores de cine, en particular Orson Welles y Alfred Hitchcock, vinculan estos dos elementos y qué recursos ponen en juego para relacionarlos.

Mayo de 2017, FADU/UDELAR

Presupuestal

### 4) Presentación a Congresos.

Presentación a las XX Jornadas de Investigación organizadas por la Comisión Sectorial de Enseñanza.

Presupuestal

Se efectuó una síntesis del trabajo de investigación y de los cursos realizados en un poster de presentación a las Jornadas. Hubo una instancia de explicación del contenido del poster al tribunal de evaluación de los trabajos presentados.

## 9- Adjuntar una imagen (formato jpg, 150 dpi, tamaño mínimo 1080 px x 1080 px)

