

# JIDA'17

V JORNADAS  
SOBRE INNOVACIÓN DOCENTE  
EN ARQUITECTURA

WORKSHOP ON EDUCATIONAL INNOVATION  
IN ARCHITECTURE JIDA'17

JORNADES SOBRE INNOVACIÓ  
DOCENT EN ARQUITECTURA JIDA'17

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA DE SEVILLA  
16 Y 17 DE NOVIEMBRE DE 2017

Organiza e impulsa **GILDA** (Grupo para la Innovación y Logística Docente en la Arquitectura), en el marco del proyecto RIMA (Investigación e Innovación en Metodologías de Aprendizaje), de la Universitat Politècnica de Catalunya · BarcelonaTech (UPC) y el Institut de Ciències de l'Educació (ICE). <https://www.upc.edu/rima/ca/grups/gilda>

### **Editores**

Daniel García-Escudero, Berta Bardí i Milà

### **Revisión de textos**

Rodrigo Carbajal Ballell, Silvana Rodrigues de Oliveira, Jordi Franquesa

### **Edita**

Iniciativa Digital Politècnica Oficina de Publicacions Acadèmiques Digitals de la UPC

**ISBN** 978-84-9880-681-6 (UPC)

**eISSN** 2462-571X

**D.L.** B 9090-2014

© de los textos y las imágenes: los autores

© de la presente edición: Iniciativa Digital Politècnica Oficina de Publicacions Acadèmiques Digitals de la UPC

## **Comité Organizador JIDA'17**

### *Dirección, coordinación y edición*

**Berta Bardí i Milà (GILDA)**

Dra. Arquitecta, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSAV-UPC

**Daniel García-Escudero (GILDA)**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSAB-UPC

### *Organización*

**Rodrigo Carbajal Ballell (humAP)**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

**Jordi Franquesa (Coordinador GILDA)**

Dr. Arquitecto, Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio, ETSAB-UPC

**Joan Moreno Sanz (GILDA)**

Dr. Arquitecto, Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio, ETSAV-UPC

**Silvana Rodrigues de Oliveira (humAP)**

Arquitecta, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

**Judit Taberna (GILDA)**

Arquitecta, Departamento de Representación Arquitectónica, ETSAB-UPC

## **Comité Científico JIDA'17**

**Rodrigo Almonacid Canseco**

Dr. Arq., Dpt. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, ETSA Valladolid

**Fernando Álvarez Prozorovich**

Departamento de Historia y Comunicación, ETSAB-UPC

**Atxu Amann Alcocer**

Dra. Arquitecta, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSAM-UPM

**Silvia Blanco**

Dra. Arquitecta, Centro Superior de Estudios de Galicia, Universidad San Jorge

**Ivan Cabrera i Fausto**

Dr. Arq., Dpt. de Mecánica de los Medios Continuos y Teoría de Estructuras, ETSA-UPV

**Raúl Castellanos Gómez**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-UPV

**Nuria Castilla Cabanes**

Dra. Arquitecta, Departamento de Construcciones arquitectónicas, ETSA-UPV

**Eduardo Delgado Orusco**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Zaragoza

**Mariona Genís Vinyals**

Dra. Arquitecta, BAU Centro Universitario del Diseño de Barcelona

**María González**

Arquitecta, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

**Antonio Juárez Chicote**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSAM-UPM

**Juanjo López de la Cruz**

Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

**Nieves Mestre**

Dra. Arquitecta, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Universidad Europea

**Francisco Javier Montero**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

**Antonio Peña Cerdán**

Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-UPV

**Ana Portalés Mañanós**

Dra. Arquitecta, Departamento de Urbanismo, ETSA-UPV

**Amadeo Ramos Carranza**

Dr. Arquitecto, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, ETSA-US

**Jaume Roset Calzada**

Dr. Físico, Departamento de Física Aplicada, ETSAB-UPC

**José Vela Castillo**

Dr. Arquitecto, IE School of Architecture and Design, IE University (Segovia, Spain)

# Ver para hacer. La película como argumento del proyecto

## *Seeing is making. Film as argument for design*

**Bergera, Iñaki**

Profesor Contratado Doctor Proyectos Arquitectónicos.  
Escuela de Ingeniería y Arquitectura. Universidad de Zaragoza [ibergera@unizar.es](mailto:ibergera@unizar.es)

---

### **Abstract**

*The present paper reviews, as a case study, the use of films, short films and audiovisual documentaries as arguments and references for design assignments in early design studios at the school of architecture. Out of this fruitful experience the goal is not so much to review and verify the well-known synergies between film and architecture but to methodologically emphasize the importance of endowing the student in his first steps of design practice with realistic and feasible referential support —through the visual— that could help him to realize the yearnings of realism to which every project aspires. The simulacrum of the project finds an ally in the realistic fiction of the movie. The film-architecture association is thus placed at the service, as a medium not as an end, of learning and design methodology.*

**Keywords:** project, methodology, narrative, film, visuality, user

---

### **Resumen**

*El presente texto repasa, como caso de estudio, la utilización de películas, cortos y documentales audiovisuales como argumento y referencia en determinados enunciados de proyectos arquitectónicos en los primeros cursos del Grado en Estudios en Arquitectura. A partir de esta contrastable y fructífera experiencia se trata no tanto de revisar y verificar las conocidas sinergias entre cine y arquitectura sino poner metodológicamente de relieve la importancia de dotar al alumno en sus primeros años de práctica proyectual de un apoyo referencial verosímil y verificable —a través de lo visual— que le ayude a caer en la cuenta de los anhelos de realismo al que todo proyecto aspira. El simulacro del proyecto encuentra un aliado en la ficción realista del cine. La asociación cine-arquitectura se pone por tanto al servicio, como medio no como fin, del aprendizaje y la metodología proyectual.*

**Palabras clave:** proyecto, metodología, narrativa, cine, visualidad, usuario

**Bloque temático:** 4. Antecedentes del aprendizaje en Arquitectura

## **1. Introducción**

Mi dilatada experiencia docente como responsable de asignaturas de proyectos arquitectónicos en los primeros cursos del Grado en Estudios de Arquitectura de la Universidad de Zaragoza me ha permitido dar continuidad —de forma no premeditada— a un planteamiento y formato de ejercicio cuyas virtudes y eficacia podemos revisar ahora con perspectiva y poner así en valor. Hasta la fecha y durante la última década un total de 8 películas, cortos animados y documentales nos han servido para estructurar a partir de ellos el enunciado y los objetivos de los proyectos que proponemos a los alumnos.

El hecho de que temas como el lugar, el programa de necesidades y, de manera significativa, el usuario final del proyecto encuentren una suerte de materialización real en lo que una película relata nos permite verificar, por los frutos palpables de dichos ejercicios, que establecer esta ligazón con los parámetros narrativos reales presentes en un audiovisual ayudan al alumno inmerso en sus primeros pasos del adiestramiento proyectual a establecer unos puentes verosímiles con los anhelos de credibilidad a los que todo proyecto aspira.

Los estadios iniciáticos del aprendizaje del proyecto constituyen para el alumno una suerte de terreno magmático, romo e inexplorado donde la ausencia de herramientas y referencias y la naturaleza abstracta sobre la que pivota la metodología proyectual que defendemos —aquella que privilegia la idea como justificación de la forma— puede producir una desconexión con la razón de necesidad y la credibilidad del hecho arquitectónico. Esta experiencia docente confirma que contar con una historia, un contexto y unos personajes visualmente verosímiles excita en el alumno la obtención de una respuesta más comprometida, correcta y sólida a la pregunta que todo proyecto formula.

## **2. La película como excusa y medio para proyectar**

Trasladar el discurso interpretativo y teórico de las relaciones entre arquitectura y cine al ámbito de lo pedagógico puede resultar ambicioso y redundante al mismo tiempo. Tal y como queda reflejado en la amplia bibliografía existente al respecto, arquitectura y cine comparten un sinfín de afinidades que hacen que ambas disciplinas se retroalimenten discursivamente. Ambas comparten un espacio real y metafórico, un ámbito escenográfico, pero sobre todo disfrutan de narrativas espacio-temporales que no se pueden pensar al margen de la fenomenología de quienes viven y actúan en sus guiones fílmicos y existenciales. La arquitectura construye espacios y el cine construye la manera de mirar esos espacios en el tiempo.

Seguramente es en esta exploración relacional donde se constata de forma palpable la tiranía de lo visual como fuente de conocimiento, experimentación espacial y, en suma, aprendizaje. También desde el punto de vista pedagógico, esta realidad nos obliga a un primer posicionamiento crítico: no mostramos películas a los alumnos para que proyecten sin esfuerzo intelectual o para que, literalmente, entre el mensaje por los ojos. No tratamos de dar a los estudiantes un manual didáctico ilustrado —un libro con fotos— para que aprendan solo por la mirada. ¿Acaso no funcionaría igualmente un ejercicio de proyecto que tuviera como enunciado un texto sin imágenes que incitase así aún más la imaginación y la creatividad? ¿No sería igualmente apasionante, por ejemplo, un proyecto enunciado a partir de los “especies de espacios” de Georges Perec? Privilegiamos lo visual pero con el único objeto de educar críticamente la mirada y de explorar sus potencialidades analíticas y deductivas como herramienta insoslayable al servicio del proyecto. Aprender a “leer” una imagen —fija o en movimiento— implica instruirse en la utilización del lenguaje y la sintaxis narrativa visual de

nuestra compleja contemporaneidad. Tal y como apunta Martínez Santa-María, “la teoría sobre la que se sostiene el fundamento de nuestra clase de proyectos es la de enseñar a ver. Una vez más la lengua antigua vuelve a insistir en el significado profundo y a veces perdido de cada palabra: en griego, *theoria* es mirada, visión” (Martínez, 2004, p.105).

Esta práctica docente del proyecto no persigue por tanto adiestrar al alumno en el séptimo arte ni explorar las relaciones formales —la arquitectura como escenario natural del cine— con el arte de construir. Partimos de la constatación de un doble juego de simulacros: el cine como relato de una historia-ficción y el proyecto escolar como quimera de una arquitectura sin aspiraciones de ser construida. Cine y proyecto comparten un guión y una historia y viven para la ilusión de lo que quieren ser, una pseudorealidad figurada que cristaliza sus respectivos espacios soñados en las dos dimensiones de la pantalla y del papel respectivamente. El cine nos muestra y recorre la escenografía de la acción y de la vida. La espacialidad y las connotaciones directas con el uso que de ella hacen sus “actores” se revela sin intermediarios que no sean los del propio lenguaje cinematográfico. Como veremos, por tanto, se han procurado elegir películas en las que el espacio sea protagonista, como afirmación o como crítica. Por escala y capacidad de control es en lo doméstico donde estas interrelaciones se hacen más intensas. “El espacio doméstico, la casa, real o construida para la ocasión, juega un papel determinante en la eficacia del relato, hasta el punto de que, sin ellas, no existiría” (Ortiz Villeta, 2008, p.55).

Escena y actor, espacio y usuario: el alumno, cuando proyecta, debe entender que lo que persigue es una idealización espacial y formal de ámbitos que hagan posible la vida de esos actores reales que son las personas, los usuarios de la arquitectura. En estos proyectos que se nutren del cine, los alumnos han de interpretar una coreografía de difíciles equilibrios entre la ficción y la realidad donde, seguramente y por razones de eficacia pedagógica, lo más verosímil es tomar prestado de esa realidad ficcionada del cine a un cliente, al personaje. En estas películas —muchas de ellas de género dramático— los protagonistas suelen ser individuos extremos con personalidades marcadas. Dicha caractereología sirve para que los alumnos proyecten de acuerdo a esos rasgos bien perfilados, constatando que todo proyecto debe adecuarse a la naturaleza del cliente. El espacio proyectado no será un espacio cualquiera: es un espacio concebido a la medida de alguien a quien conocen.

El alumno, frente a la película, actúa de espectador. Tomando prestados a los personajes de la película para su proyecto le pide a ellos que sean espectadores implicados en el espacio que proyectan. Si tal y como ha señalado Miguel Marías, “una película va a ser nuestra casa, el edificio espacio-temporal que vamos a habitar durante diez, cuarenta, ochenta o ciento veinte minutos” (Marías, 2008, p.6) y por tanto dicho “hogar” de celuloide debe ser habitable, inteligible y confortable, podemos pensar que también el escenario de una película o sus protagonistas pueden salir de su ficción visual para alimentar el ideario y las aspiraciones de verosimilitud de un proyecto de escuela. Si muchos directores han prestado atención especial a la construcción espacio-temporal de sus películas, cuidando la formalización, disposición y experimentación de lo escenográfico, nos atrevemos a pensar que también los proyectos de arquitectura pueden extraer del cine datos, personajes y atenciones que contribuyan desde su aparente realismo a la conformación —dotada de sentido conceptual— de un proyecto de arquitectura. Si la película “pone en escena” la vida nos gustaría que el alumno persiga que el proyecto “ponga en vida” la arquitectura.

Cine y arquitectura son, como ha escrito Juan Antonio Ramírez, “dos artes tan diferentes que bien podría decirse de ellas que son radicalmente incompatibles: a la solidez y la naturaleza física de la arquitectura se le opondría el parpadeante ilusionismo evanescente de lo

proyectado en la pantalla” (Ramírez, 2008, p.12). En el caso que nos ocupa, sin embargo, esta incompatibilidad aparente invierte su lógica: lo que vemos en el cine, esos personajes y lugares, son mucho más “reales” que el proyecto de arquitectura que el alumno tiene que concebir. Conocer a través de las imágenes a unos personajes “reales”, su contexto, su personalidad, y especialmente su relación con el espacio que habitan es mucho más verosímil y creíble que una arquitectura que aspira, como máximo, a la mejor de sus representaciones gráficas. Utilizando una película para el ejercicio del proyecto, ayudamos al alumno a constatar la naturaleza y finalidad real del proyectar. Se toma prestado del cine —una ficción en esencia— su naturaleza documental y (neo)realista. Queremos que el proyecto, el hecho de proyectar, pierda su carácter borroso y etéreo y se impregne de humanidad y verosimilitud.

### 3. Experiencias concretas

Como se ha apuntado, esta práctica proyectual surgió de forma nada programática y por tanto la elección de las películas utilizadas, sin ser azarosa, no ha respondido a criterios —especialmente cinematográficos— que no sean su oportunidad y adaptabilidad al enunciado del ejercicio de curso, a desarrollar casi siempre en siete semanas. Algunos de los títulos son conocidos y otros no tanto. Seguramente daremos continuidad a esta experiencia con otros de una lista que, ahora sí, vamos confeccionado.<sup>1</sup> Hacemos a continuación una presentación cronológica de dichos trabajos ilustrada mediante algunos ejercicios representativos.

#### 3.1. *El sol del membrillo*. Proyectos 1, curso 2009-10

La intensa naturaleza poética y creativa del documental de Víctor Erice que describe y acompaña el lento e intenso proceso pictórico de Antonio López perseguía desnudar al alumno y enfrentarlo cara a cara con la realidad misma del proyecto de arquitectura, entendido no tanto como un problema formal o funcional destinado a crear un determinado objeto sino más bien como una radical aproximación a lo esencial: vivir, habitar, trabajar, pensar y crear. Así, el proyecto buscaba sacudir al alumno y provocar justamente que olvidara lo sabido: empezar a proyectar desde cero, enfrentándolo a la creación desnuda.

Animados por la apoteosis visual de la película que muestra el delicado y apasionante diálogo entre la mirada del pintor sobre el fruto amarillo, interpelado y relatado por la mirada de la cámara de cine, se introducía en el ejercicio el discurso del espacio. Siguiendo el guión, entendido como un baile de sensaciones acompasados por la luz y el paso del tiempo y orquestados por la interpretación de los personajes, el ejercicio consistió en la plasmación escenográfica del espacio abstracto donde se pudiera representar esa coreografía visual. No se trataba de proyectar una vivienda-taller para López sino el espacio o espacios del membrillo, entendido éste como el objeto entorno al cual se articulan las miradas y acciones de los personajes. La clave del ejercicio residía en el análisis visual y, por tanto, en el proceso: sólo entendiendo lo que ocurre y cómo y porqué ocurre se podía luego configurar un nuevo espacio a partir de un programa de necesidades propuesto por el alumno, ideando una suerte de espacios-tipo conformados a partir de la volumetría, la escala y la luz. El nuevo proyecto debía

---

<sup>1</sup> En la citada lista de películas hay títulos como “La casa de mi abuela” (Dir. Adán Aliaga, 2006), “Mustang” (Dir. Deniz Gamze Ergüven, 2015), “Buda explotó por vergüenza” (Dir. Hana Makhmalbaf, 2007), “El pisito” (Dir. Marco Ferreri, 1959), “One week” (Dir. Buster Keaton, Edward F. Cline, 1920), “La ventana indiscreta” (Dir. Alfred Hitchcock, 1954), “Pina” (Dir. Wim Wenders, 2011), “Medianeras” (Dir. Gustavo Taretto, 2011) o “Estación central de Brasil” (Dir. Walter Salles, 1998).

posibilitar que pasaran las cosas que ocurrían en la película y que “actuaran” los personajes que transitaban en la película.

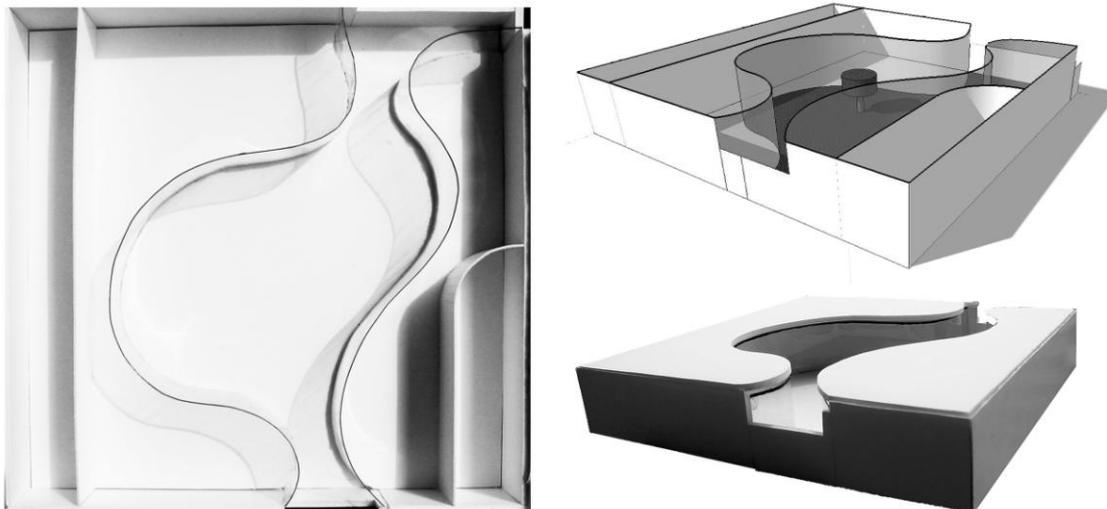


Fig. 1 El espacio del membrillo. Alumno: Sergio Tejero (2009)

### 3.2. Mi tío. Proyectos 2, curso 2009-10

Se trata de una película de mención obligatoria en este contexto. El ejercicio se apoyaba en una de las mejores críticas que se han hecho a las contradicciones, rigideces y excesos de la ortodoxia moderna, tal y como la ha analizado, entre otros, Iñaki Ábalos (Ábalos, 2008). La película plantea una radical dicotomía entre la manera moderna y racional de vivir y una vida desprejuiciada, romántica y anárquica. La familia Arpel por un lado, con monsieur Arpel, su mujer y su hijo viven en una casa “moderna” con jardín a las afueras de la ciudad. Monsieur Hulot, tío del muchacho y hermano de la señora Arpel, vive en una destartalada buhardilla de un edificio desaliñado del centro de París. A pesar de los denostados intentos de la familia, el niño rechaza su impositiva y rutinaria adaptación a la vida moderna de la casa y se deja seducir por la divertida vida y genuina actitud que desborda la actividad de su tío.

Al margen del devenir de la trama que despliega la película —rozando en ocasiones lo histriónico y lo ridículo— el ejercicio trataba de abordar frontalmente una hipotética solución arquitectónica a este conflicto. Nos imaginábamos al chico como mediador, implorando a las partes una solución consensuada. Ante la disyuntiva de esos dos modelos extremos, la solución vendría a ser la construcción de una nueva vivienda que acogiera a todos estos individuos llevándolos a un territorio común de coexistencia en el cual todos ellos se sintieran cómodos e identificados. La ambiciosa solución debía resolver el problema del lenguaje arquitectónico, por un lado, y de la manera de vivir que se le asocia, por otro. No debían ser dos casas en una sino una única casa, compacta o fragmentada, con una imagen unitaria e insertada, en este caso, en un chaflán del ensanche de la ciudad de Zaragoza.

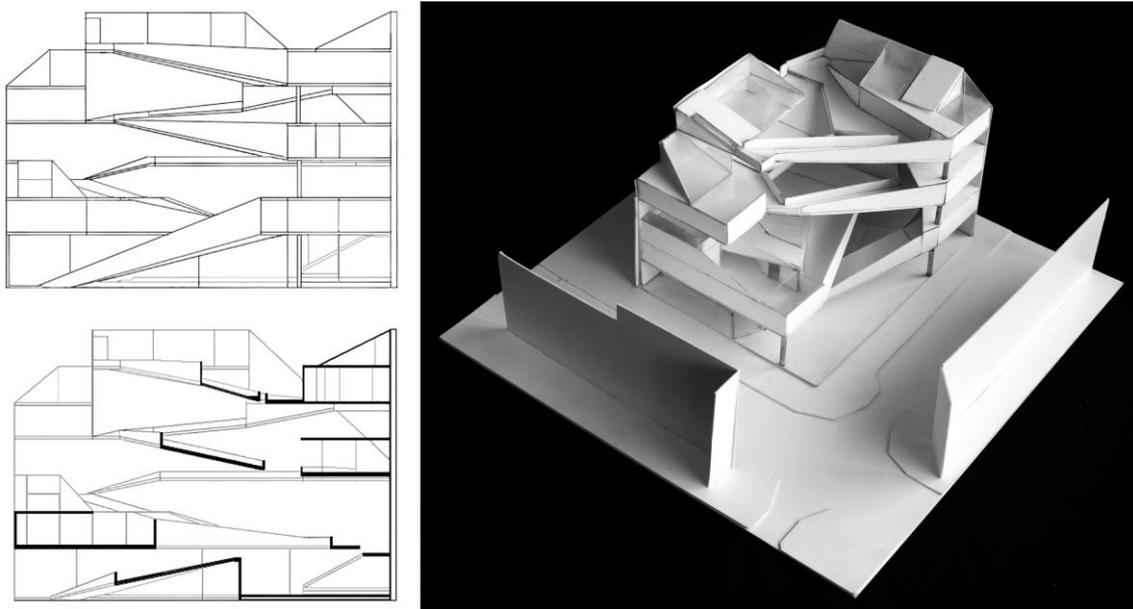


Fig. 2 No sin mi tío. Alumna: Esther Caballú (2010)

### 3.3. Garage. Proyectos 2, curso 2010-11

Este largometraje irlandés relata la cotidianidad de Josie, un personaje empleado durante toda su vida en la atención de una ruinoso gasolinera ubicada en un ambiente rural de la campiña irlandesa. Josie es introvertido y solitario, bastante optimista y, a su manera, feliz. Al margen del desenlace de la misma, la película abarca con sensibilidad el concepto de la soledad contemporánea en medio de las relaciones sociales y personales, la amistad, la confianza o la bondad a través de los avatares que le acontecen a Josie en su trato con un nuevo colaborador en la gasolinera y sus amigos, con la vendedora de la tienda del pueblo, con el dueño de la gasolinera, con los colegas del pub o los clientes de la gasolinera. Sobre esta base caractereológica, el ejercicio propuesto buscaba hacerle la vida más amable y digna a Josie, construyendo sobre la parcela preexistente una nueva gasolinera con una vivienda aneja.

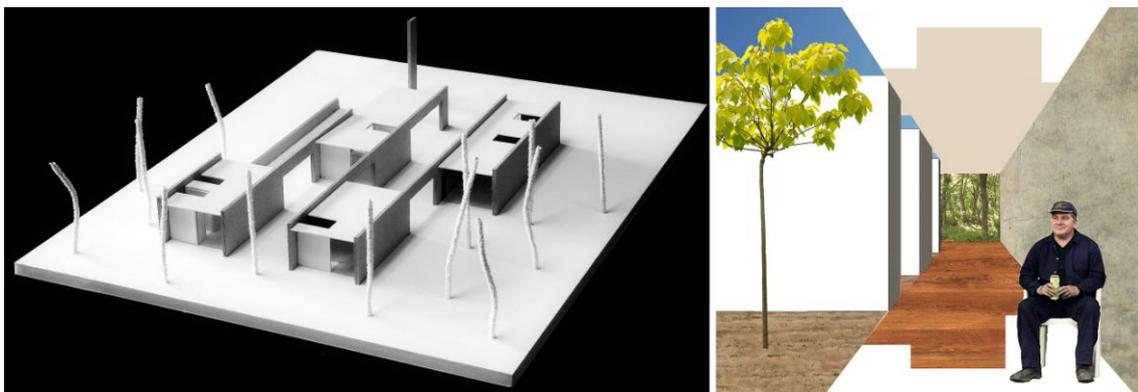


Fig. 3 Un espacio para Josie. Alumno: Jorge Ruberte (2010)

El alumno debía por tanto analizar en profundidad al personaje para acertar con el carácter de la arquitectura resultante. La soledad, la felicidad, lo público y lo privado, lo doméstico y lo laboral son temas ambiciosos y relaciones complejas que había que poner en relación para dar

a todos ellos una respuesta arquitectónica adecuada. La condición híbrida del uso requerido — una vivienda en una gasolinera o una gasolinera con vivienda— obligaba a cuestionarse la identidad de cada uno de estas unidades programáticas y a responder formalmente con inteligencia a la coexistencia de ambas.

### 3.4. *Dogville*. Proyectos 2, curso 2012-13

La trama de *Dogville* se desarrolla en un pueblo del interior de Estados Unidos en la época de la Depresión. El pueblo se representa en ella de forma abstracta, sobre plano, desplegándose la acción a modo de escenografía teatral. Al margen de los contenidos simbólicos, moralistas e interpretativos de su dura trama —íntimamente ligados al perfil y la trayectoria del director Lars von Trier— el largometraje proporcionaba un contexto topográfico-urbano-colectivo y habitacional-arquitectónico-individual que fue aprovechado para la ejercitación proyectual. No siendo el tema del proyecto como tal, esta película en particular sirvió a los alumnos para ahondar en la comprensión del lenguaje y los discursos cinematográficos como parte sustancial de la cultura visual contemporánea.



Fig. 4 *Dogville*, habitando el muro. Alumno: Alejandro López (2013)

El proyecto planteaba un primer nivel de reflexión colectiva que tenía que ver con la estructura urbana y la ubicación del pueblo. Se proporcionó un emplazamiento real en un amplio entorno cercano a la localidad aragonesa de Alcañiz sobre el cual los alumnos, en grupo, debieron elegir la ubicación y disposición del programa de usos que conformaba la totalidad pueblo. La primera parte del trabajo implicó, por tanto, un análisis de dichos usos, tipologías y usuarios para definir una suerte de intervención urbanística y paisajística previa a la realización de los proyectos particulares. Definido gráficamente la topografía y planimetría de la implantación del pueblo en este nuevo emplazamiento real, se asignó a cada alumno la realización de un proyecto específico con el respectivo programa de necesidades extraído de los contenidos de la película pero actualizados al contexto contemporáneo. Se mantenía el número de habitantes por casa, su edad y su idiosincrasia. El proyecto, sin ir más allá en relación al guión de la película, sí que apuntaba al deseo de que la buena arquitectura debe cualificar la forma de vivir individual y colectiva.

### 3.5. *La casa Emak Bakia*. Proyectos 2, curso 2013-14

El ejercicio incidía de forma intensa en la condición evocadora del proyecto, en su idea y su justificación desde el concepto, a partir del conocimiento intenso y denotativo del personaje-cliente. A partir de ahí, valorándose el proceso —la intuición, el azar, la búsqueda...— por

encima de los propios resultados, el ejercicio debía ser también y esencialmente arquitectura: respuesta concreta a los condicionantes del programa, del lugar, del contexto y la cultura. El ejercicio era la continuidad de la historia que presenta la película Emak Bakia articulada en torno a la búsqueda de la casa que da nombre a la película homónima del artista surrealista Man Ray. El proyecto era, de alguna manera, esa película, hasta el punto que el proyecto arquitectónico que debían realizar era una nueva Emak Bakia para el propio Oskar Alegria, director de la cinta. El alumno debía conocer al cliente a través de la película e intuir e interpretar lo que el director podría llegar a querer. Continuando de alguna manera con la búsqueda del director, se entendía que sus procesos, pasiones, decisiones, querencias, respetos y sensibilidades debían hacerse programa doméstico, habitación, casa y hogar: arquitectura.

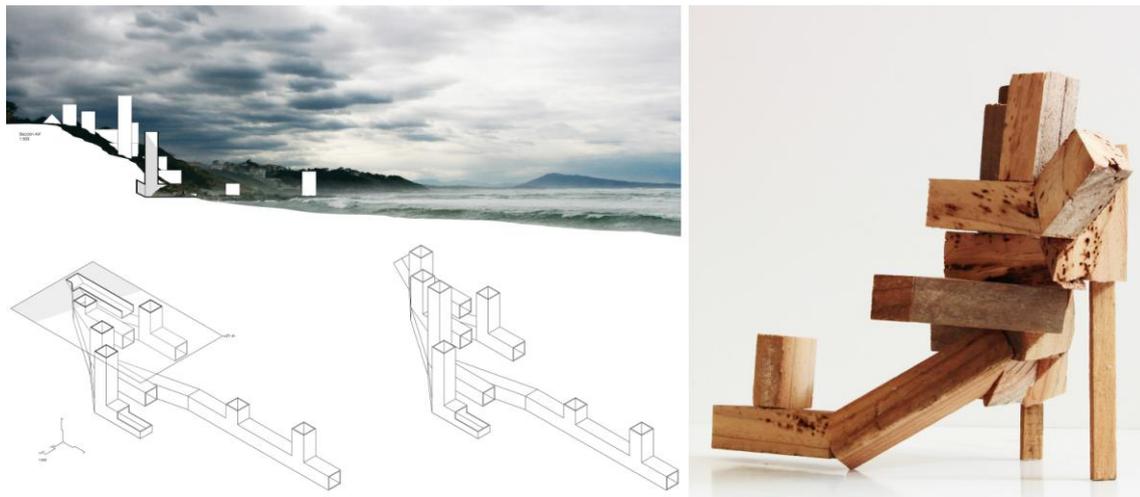


Fig. 5 Emak Bakia! Alumno: Víctor Lucía (2014)

El ejercicio consistió, por tanto, en proyectar una nueva casa Emak Bakia para Oskar Alegria sobre la misma parcela de la casa original. El programa doméstico de la casa era precisamente la parte dinamizadora del proyecto ya que su concreción fue la primera decisión que debió tomar el alumno a partir del visionado de la película y la intromisión especulativa en lo que serían las necesidades y voluntades de Alegria en relación a su casa soñada. Concretado el programa de necesidades, el proyecto se sumergía en las herramientas disciplinares de la arquitectura para satisfacer así la profunda sensibilidad y la delicada creatividad del director.

### 3.6. El hombre de al lado. Proyectos 1, curso 2014-15

El ejercicio consistió en proponer a los alumnos una casa anexa a un proyecto consagrado para que sus primeros escauceos con el papel en blanco encontrasen en esa referencia un primer apoyo al trazado de las primeras líneas de su creatividad. Un apoyo reforzado a su vez por la narración visual de una intensa relación interpersonal. La película narra un conflicto entre vecinos que parece no tener fin. Una simple pared medianera puede dividir dos mundos, dos maneras de vestir, de comer, de vivir, etc. De un lado Leonardo, fino y prestigioso diseñador que vive en una afamada casa moderna. Del otro Víctor, vendedor de coches usados, vulgar, rústico y avasallador. Víctor decide hacer una ventana para tener más luz y ahí empieza el problema: cada uno toma conciencia de la existencia del otro.

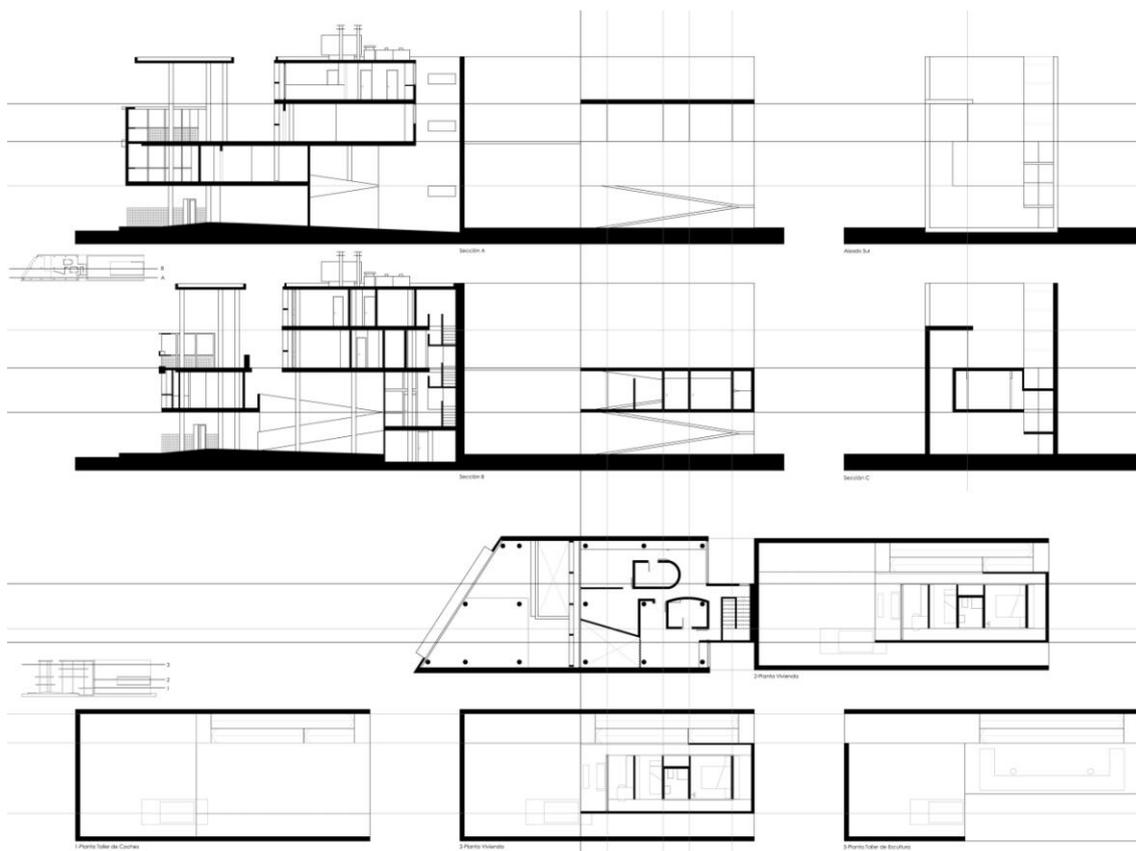


Fig. 6 Atrapar un rayito de sol. Alumna: María Sánchez (2014)

Al margen de otras cuestiones que revelan el interés y atractivo de la película, el hecho de que se desarrolle en la casa Curutchet —diseñada originalmente por Le Corbusier y construida con la supervisión de Amancio Williams entre 1949 y 1953 en La Plata, Buenos Aires—, convertían a la película en la lanzadera justificativa del proyecto. De hecho, el proyecto que se propuso a los alumnos fue justamente la construcción de una casa contigua y anexa a la casa Curutchet para satisfacer el programa de necesidades del vecino Víctor y de su tío Carlos. La premisa conceptual del proyecto, además de dar respuesta a las necesidades funcionales, era aportar a la nueva vivienda de Víctor “un rayito de sol” desde la parcela de la casa Curutchet, la demanda que desencadena la trama de la película.

### 3.7. *Le Cyclope de la mer*. Proyectos 1, curso 2015-16

El proyecto quería hacer hincapié en la conceptualización y radicalidad de la idea misma de habitar el espacio. Relegando quizá los aspectos tipológicos de la forma arquitectónica se pretendía investigar en otras nociones consustanciales al origen mismo del hecho arquitectónico: la cueva como origen del espacio habitado. El búnker vendría a ser la primera habitación: el espacio genérico domesticado por la función y por los objetos que la habitan. Tensado por tanto el objetivo que se perseguía en el ejercicio, el alumno debía resetear cualquier información previa para analizar, mirar, investigar y proponer con frescura, radicalidad y rigor. Para ello nos apoyábamos en un bello cortometraje animado acompañado exclusivamente por música de Jann Tiersen (Amelié). En él se relata la historia de un cíclope que vive y trabaja atendiendo un faro en alta mar. El drama de su soledad acaba también, tras

una furibunda tormenta, en el drama de su espacio vital y de los objetos —animados o inanimados, poseídos o anhelados— que dan sentido a su vida.

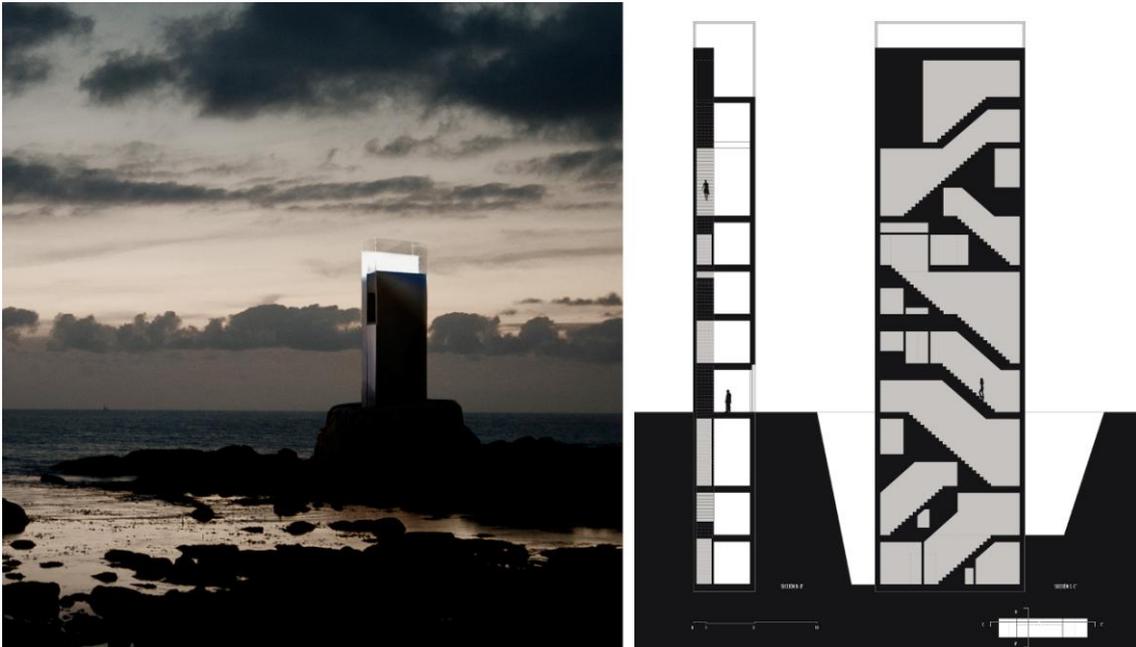


Fig. 7 Le cyclope de la mer. Alumna: Isis Pérez (2016)

El ejercicio planteaba, hipotéticamente, salir en auxilio del cíclope tras su desgracia para, a petición suya, rehacer su lugar de trabajo y residencia. Tras la frustración de la tormenta, el cíclope quiere construirse un nuevo faro así como un refugio en la base del mismo que le proteja de eventuales tempestades: allí deberá ser capaz de vivir y trasladar sus cosas: su dormitorio, su taller de trabajo de esculturas, artilugios y cachivaches, su almacén de objetos, etc. Igualmente, y teniendo en cuenta sus anhelos de amistad y compañía, instalará en su refugio un espacio de un eventual huésped. Obviando la condición mitológica del personaje y asimilándolo a un ser humano, los objetivos de este ejercicio perseguían comprender que un proyecto como este, con una alta carga emocional y creativa, había de resolverse con radicalidad, yendo a la esencia de las cosas y proponiendo una intervención carente de ambigüedades y repleta de intenciones.

### 3.8. La habitación. Proyectos 2, curso 2016-17

El ejercicio se apoyó en una dramática pero apasionante película a fin de explorar las condiciones elementales y los conceptos más genuinamente asociados al habitar. La cinta retrata con crudeza la experiencia de una joven secuestrada y de su hijo nacido en ese cautiverio y que, en consecuencia, no ha tenido experiencias ajenas a un mínimo cobertizo, un espacio único que configura esa habitación a la que alude el título de la película. Esta traumática situación es superada por la mujer al propiciar la huida del niño engañando al secuestrador. La historia genera una situación derivada que nos permite explorar el aprendizaje del mundo y de su habitación por parte de una persona que no ha tenido prácticamente experiencia del mismo hasta los cinco años de edad.

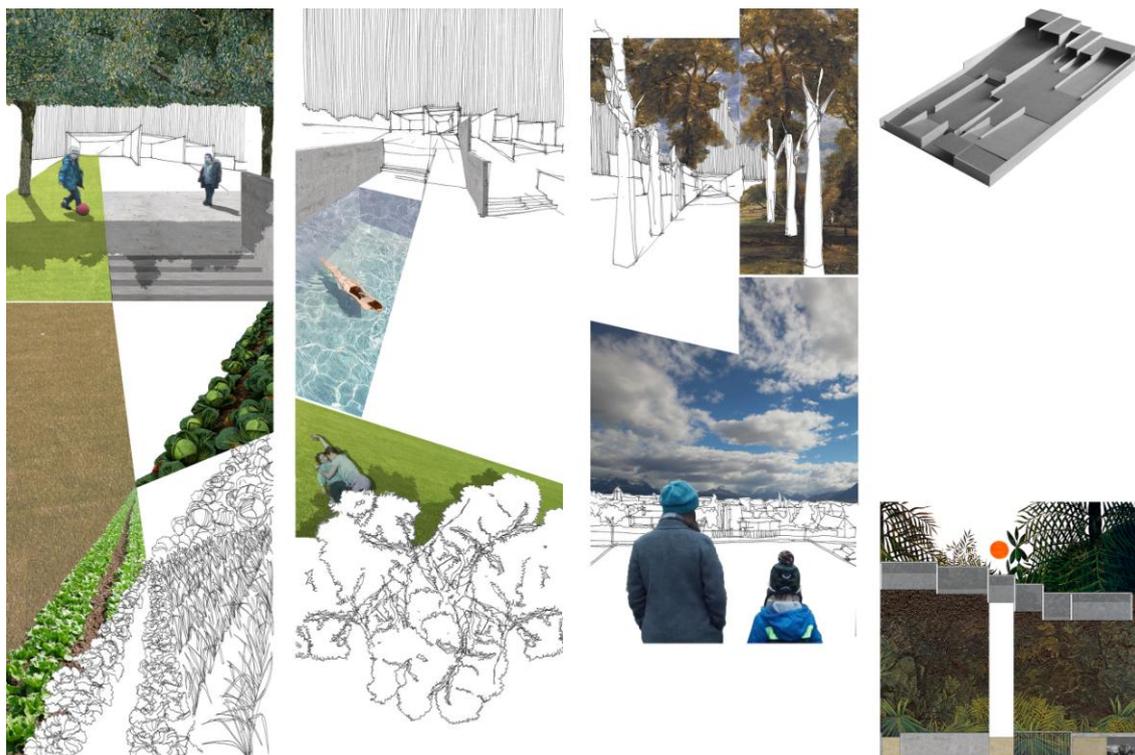


Fig. 8 La habitación. Alumno: Carlos Puente (2017)

Se propuso proyectar una vivienda para estas dos personas, con una especialísima atención al necesario aprendizaje del chico. Se abría en consecuencia la posibilidad de plantear una secuencia de experiencias relativas a conceptos y realidades que para cualquiera están asumidas, mientras que para nuestro protagonista se convierten en sucesivos descubrimientos. Unos descubrimientos que había que traducir en arquitectura: las relaciones interior exterior, la apropiación visual del cielo y del horizonte, el control de la luz o las connotaciones espaciales de lo público y lo privado. El alumno y el protagonista tenían que empezar de cero a entender y hacer arquitectura.

#### 4. Conclusión

En el contexto de estas Jornadas de Innovación Docente, presentar este contrastado caso de estudio —el fructífero resultado de alguno de los ejercicios nos animó ya a su difusión y publicación (Bergera, 2015)— nos permite establecer un cierto paradigma y un puente claro entre las aproximaciones experimentales y disciplinares de la docencia arquitectónica. Críticamente, se trata de corroborar en el contexto contemporáneo y generacional el insoslayable protagonismo de la cultura audiovisual frente a otras fuentes de conocimiento y, más allá del acreditado trasvase e interdependencia entre cine y arquitectura, entender cómo las narrativas visuales cimientan en el joven aprendiz del proyecto una concienciación eficaz y una toma de partido más comprometida con el propio proceso y la obtención de resultados.

No hay espacio aquí para explorar y comentar críticamente dichos resultados —que ahora nos han servido para ilustrar el presente texto— pero sí podemos constatar que el punto de partida, la película, no condiciona restrictivamente el aprendizaje sino que, a tenor de la variedad y riqueza de los proyectos desarrollados por los alumnos sobre un mismo tema, espolea tanto el universo de las ideas como el de la formalización espacial que de ellas se derivan. Las historias

y los personajes del celuloide rompen su simulacro y se hacen realidad a los ojos y en la cabeza del alumno que puede así trabajar con convencimiento y aprender sobre ciertas dosis de certidumbre. La arquitectura, el proyecto, sigue siendo así un ejercicio quimérico para ellos, pero menos.

## Bibliografía

- ÁBALOS, I. (2008), "La máquina de habitar de Jacques Tati: la casa positivista", en Ábalos, I., *La buena vida*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BERGERA, I. et al. (2015). *Emak Bakia! Procesos de diseño en torno a la casa Emak Bakia de Man Ray*. Valencia: General de Ediciones de Arquitectura.
- El hombre de al lado* (Dir. Mariano Cohn, Gastón Duprat). Aleph Media, 2009.
- El sol del membrillo* (Dir. Víctor Erice). Igeldo P.C., María Moreno P.C., 1992.
- Emak Bakia baita (La casa Emak Bakia)*, Dir. Oskar Alegria). Emak Bakia Films, 2012.
- Dogville* (Dir. Lars von Trier). Zentrop Entertainment, 2003.
- Garage* (Dir. Lenny Abrahamson). Element Pictures, 2007.
- Le cyclope de la mer* (Dir. Philippe Jullien). JPL Films, Arte, 1998.
- MARIAS, M. (2008). "Ver más y mejor" (prefacio), en García Roig, M. y Martí Arís, C. *La arquitectura del cine. Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Barcelona: Colección Arquia/temas 24, Fundación Caja de Arquitectos.
- MARTÍNEZ SANTA-MARÍA, L. (2004), *Intersecciones*. Madrid: Rueda.
- Mon oncle (Mi tío)*. Dir. Jaques Tati). Gaumont Distribution, Specta Films, Gray-Film, Alter Films, 1958.
- ORTIZ VILLETÀ, À. (2008). "Donde habita la memoria" en Ortiz Villeta, À. (ed.) *La arquitectura en el cine. Construyendo una ilusión*. Valencia: MuVIM.
- RAMÍREZ, J. A. (2008). "Arquitectura e imagen móvil: el espectáculo debe continuar" en Ramírez, J. A. et al. *Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine*. Valencia: Iseebooks.
- Room (La habitación)*, Dir. Lenny Abrahamson). Film4, Irish Film Board, Telefilm Canada, Filmnation Entertainment, Element Pictures, No Trace Camping. 2015.