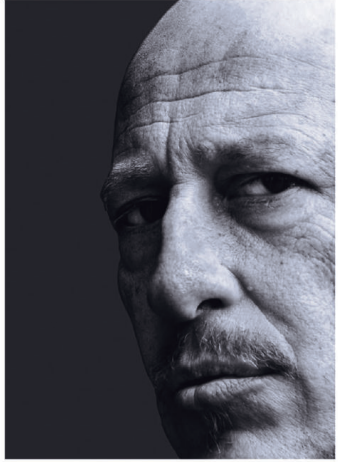




LA DOMESTICIDAD DE LA FICCIÓN

Habitando la vivienda a través del cine -



EL
HOMBRE
DE AL LADO



A mi familia, por su apoyo incondicional pese a todos los problemas que nos ha traído la pandemia, gracias por aguantarme y quererme, las quiero mucho.

A mi mamá, porque cada día admiro más la dedicación con la que lleva toda nuestra familia y porque es muy distinto poder estudiar teniéndote en casa.

A mis tíos Luígina y Carlos, porque sin ellos no podría haber siquiera comenzado a estudiar aquí, les agradezco su solidaridad y su cariño.

A mis amigos, por apoyar mis ideas y creer en mis proyectos; sin ustedes habría abandonado la carrera hace rato, especialmente a las Nachas y al Mati, por guiarme en este proceso con la mejor de las voluntades, también agradecerles al Joel, a Seba, a Rodrigo y Jorge, por la compañía y el apoyo estos últimos meses.

A mi Bonita y mi Aceituna, por siempre acompañarme en mis bajones y en mis traspasos.

Y por último a mi profesor, José Ignacio Vielma, por confiar en este proyecto y ayudarme a poder desarrollarlo de esta manera.

Muchas gracias a todos ustedes, los admiro mucho.

RESUMEN:

Representar la arquitectura ha sido, desde los inicios de la disciplina, un aspecto ligado al manejo de aptitudes técnicas, a la sensibilidad estética y a una ejecución pulcra; siempre considerando como propósito la expresión de las ideas concretas y la proyectación, pero en muchos casos, dejando de lado características fundamentales de la experiencia del habitar. Sin embargo, gracias a otros medios de representación como el cine, se pueden rescatar muchas de éstas variables, relativas a las cualidades intangibles de la arquitectura, que permiten complementar el entendimiento de los espacios, específicamente cuando se trata del espacio doméstico, puesto que la vivienda es un tópico común entre ambas áreas artísticas. Así, a través de una metodología de corte fenomenológico, se pretende hacer un análisis de los recursos propios del lenguaje cinematográfico y la importancia narrativa que toma la arquitectura en los casos de estudio (Parasite, el Hombre de al lado y Roma), para dar cuenta de cómo éstas películas permiten representar el vínculo que existe entre el espacio doméstico y el habitante, considerando aspectos como las características de los edificios, las dinámicas de habitar y el trasfondo socio-espacial. Evidenciando así, los contrastes que existen entre habitar la realidad en relación y habitar la ficción a través del cine, poniendo en la palestra temas como la percepción, la emocionalidad, la subjetividad y la privacidad, en adición a desarrollar las relaciones que plantean los realizadores de estas películas con respecto a la narración audiovisual y la representación arquitectónica de la domesticidad.



El presente seminario corresponde a una investigación llevada a cabo durante el año 2021 por el Laboratorio de Fenomenología Arquitectónica en Medios Audiovisuales (LabFenAMA), agrupación de estudiantes de arquitectura y arquitectos jóvenes entusiasmados por explorar la experiencia espacial en los multimedia.

ÍNDICE

RESUMEN:.....	2
1. PRESENTACIÓN	5
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. Pregunta de investigación.....	7
3. Hipótesis.....	7
4. Objetivos.....	7
5. Casos de estudio.....	7
5.1 Parasite. (protoanálisis).....	7
5.2 El hombre de al lado. (análisis intermedio).....	8
5.3 Roma. (análisis final).....	8
2. MARCO TEÓRICO	9
1. ARQUITECTURA Y CINE.....	10
1.1 Similitudes.....	10
1.2 Cruces conceptuales: Discusiones preliminares.....	11
2. EL ESPACIO DOMÉSTICO EN ARQUITECTURA.....	12
2.1 El espacio doméstico como núcleo de la vivienda.....	12
2.2 La relación espacio doméstico-prácticas del habitar.....	14
2.3 Intimidad e identidad en el espacio doméstico.....	15
3. LA ARQUITECTURA COMO PROTAGONISTA EN EL CINE:	17
3.1 La importancia de la arquitectura en la narrativa cinematográfica.....	17
3.2 Recursos cinematográficos de representación arquitectónica.....	20
4. EL HABITAR CINEMATOGRAFICO:	22
4.1 La experiencia del espacio a través de la ficción.....	22
3. MARCO METODOLÓGICO	24
1. Tipo de investigación.....	25
2. Contextualización del análisis:	25
3. Criterios de selección de los casos de estudio:	25
4. Criterios de selección del material:.....	26
5. Protoanálisis.....	26
6. Herramientas de análisis:.....	26
4. PARASITE.....	28
1. Ficha Técnica.....	29
2. Las Locaciones.....	30
Conclusiones del análisis preliminar como aproximación a la metodología. ...	30
2. Aspectos visuales y narrativos de los espacios:	34
5. EL HOMBRE DE AL LADO	46
I. EL CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN Y DE LA OBRA CINEMATOGRAFICA.....	47
1. Ficha Técnica.....	47
2. Las Locaciones.....	48
II. LA REPRESENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA Y EL HABITAR CINEMATOGRAFICO.....	50
1. Aspectos audiovisuales y el uso de los espacios.....	50
2. Análisis de la Secuencia.....	55
III. La importancia Narrativa de la Arquitectura Representada.....	63
6. ROMA.....	66
I. EL CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN Y DE LA OBRA CINEMATOGRAFICA.....	67
1. Ficha Técnica.....	67
2. Caracterización de la obra cinematográfica.....	68
3. La colonia Roma.....	70
4. Conceptualización espacio-sensorial.....	71
5. Las Locaciones.....	75

II. LA REPRESENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA Y EL HABITAR CINEMATOGRAFICO.....	78
1. La distribución arquitectónica de la casa.....	78
2. Aspectos audiovisuales y el uso de los espacios.....	82
3. Análisis de la Secuencia.....	86
III. La importancia Narrativa de la Arquitectura Representada.....	94
1. La Jerarquía Dramática de los espacios.....	94
2. El Habitar Incómodo.....	96
3. La Casa como Sujeto Narrativo.....	97
7. CONCLUSIONES.....	101
1. RESULTADOS POST ANÁLISIS:.....	102
2. CONCLUSIONES:.....	104
ANEXOS.....	107
1. Libros:.....	107
2. Artículos de revista (electrónica).....	108
3. Entrevistas:.....	108
4. Filmografía referida:.....	108

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES



PRESENTACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

“La arquitectura se define tanto por las acciones de las que es testigo como por el cerramiento de sus muros.” TSCHUMI B. (1981), “The Manhattan transcripts”

Entre las razones que motivan el desarrollo de esta investigación está principalmente el interés personal del autor hacia a la otra parte de la disciplina arquitectónica, que no es tan concreta ni matérica, y que se aborda de manera más difusa a través del periodo universitario, al menos en la facultad que nos compete; es decir, lo intangible, lo que está ahí en el subconsciente de todo proyecto y que es parte de todo discurso, la **experiencia del habitante**, y por supuesto, **la representación de la misma**.

En ese sentido, dicho interés surge como consecuencia de la deformación profesional que se produce de manera personal al momento de involucrarse en una disciplina, en este caso la arquitectura; a tal punto que cambia la forma en la que una persona se relaciona con el mundo, específicamente en relación al consumo de otros medios artísticos y de representación. De manera que, involuntariamente, se genera un estado de consumo consciente de los aspectos comunes entre dicha obra y la arquitectura, que, en el caso de la obra cinematográfica, se relacionan con la importancia de la estética, las atmósferas y la percepción, entre otros aspectos; los cuales eventualmente llevan a experimentar una película de forma similar a la que lo habría un habitante, específicamente un arquitecto, con un espacio.

Sin embargo, **¿Se puede realmente afirmar que al ver una película se está habitando un espacio?** En el marco de lo que supone el seminario, lo evidente sería plantearse esta problemática a un nivel más académico, sobre todo considerando lo inmersivo que puede llegar a ser el cine actualmente, y gracias a los avances tecnológicos, otras expresiones artísticas que involucren imágenes en movimiento también, como son: la animación digital o los videojuegos. Porque si bien, la disciplina

arquitectónica plantea que los medios de representación comunes a través de la imagen estática y bidimensionalidad, en adición a un proceso de abstracción considerable por parte de quien los consume, pueden transmitir la comprensión tridimensional de un espacio sin que la persona lo habite necesariamente, la percepción de **“sentir un lugar”** va más allá de las consideraciones netamente volumétricas y como se puede inferir, está más cercano a las capacidades representativas que plantea la experiencia de un espacio a través del cine, que son similares a las que se pueden percibir a través de los recuerdos, que se podría plantear, es la experiencia personal más cercana que tiene una persona de habitar de manera no física sin depender de un medio externo.

No obstante, lo curioso de todo esto es que el cine se presenta como una representación de una realidad no existente, y, aun así, a través de la relación empatía-espacio filmico, produce un fenómeno similar al que produce un recuerdo. En ese sentido, lo interesante es poder comprender hasta qué grado habitar una ficción (en este caso a través del cine) puede depender de la importancia que se le da a la arquitectura en aquella ficción; en otras palabras, qué tanto protagonismo se le atribuye y qué tan importantes son la emocionalidad y la narrativa, considerando que pueden ser factores que potencien esa capacidad del espectador de poder vincularse a la obra, ya se arquitectónica como cinematográfica, sin embargo, siempre teniendo a la vivienda como eje articulador entre ambas disciplinas: **El cine como representación del habitar en el espacio doméstico**.

Para concluir, es importante destacar que el estudio sobre este tipo de problemáticas es especialmente pertinente a la disciplina considerando el contexto actual, puesto que reflexiones sobre el habitar, la intimidad y la domesticidad, son especialmente importantes en periodos donde la casa **es** el centro de la vida en estos últimos meses debido a la contingencia mundial establecida por la pandemia.

En adición a esto, para la arquitectura en sí, indagar en este campo de estudio puede ser beneficioso en tanto aporta nuevas reflexiones y formas de crear relaciones interdisciplinarias con otras áreas artísticas y de influencia cultural, además de que puede ayudar a establecer el debate sobre cómo se está representando la arquitectura en estos días y qué tanta prioridad

se le da a la forma que tienen los arquitectos de transmitir ideas más abstractas y menos relacionadas a la construcción en sí, no solo en términos de representar dichos conceptos, sino que también en

2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

Como forma de contextualización, es importante mencionar que la manera en la que se ha diseñado ésta investigación se centra en dar cuenta de los mecanismos que presentan los casos de estudio al momento de representar los conceptos pertinentes a la problemática, ya que son casos variados que no necesariamente poseen una aproximación a dichos conceptos de la misma manera. Por lo tanto, la pregunta de investigación se articula a través del “cómo”, quedando planteada de la siguiente manera:

“¿Cómo la arquitectura, como elemento narrativo, es utilizada por medio del lenguaje cinematográfico para representar la relación habitante-espacio doméstico en: Parasite, Roma y El Hombre de al lado?”

3. HIPÓTESIS.

Así, entre las hipótesis a comprobar, se sostiene que el vínculo entre la imagen, la arquitectura, la narración y el espectador, son los elementos principales de los que se sirve una obra para representar el concepto de habitar, específicamente a través de su manera de organizar la narrativa visual que pretende ilustrar las convenciones de su guión con la arquitectura como pieza clave de su desarrollo. En otras palabras, parte de lo que se pretende poner a prueba es si efectivamente:

1. El concepto de habitar se logra transmitir a través del uso del lenguaje cinematográfico y la arquitectura en las situaciones domésticas.

2. La construcción de una atmósfera emocional que se vincula a un desarrollo argumentativo propicia la representación del vínculo entre el habitante y el edificio.

3. El lenguaje cinematográfico permite establecer una capa de información adicional que logra elevar el entendimiento de la relación con los espacios y la arquitectura residencial.

4. OBJETIVOS.

General:

- Dar a conocer de qué manera el uso narrativo de la arquitectura residencial, como recurso cinematográfico, expone la relación habitante – espacio doméstico en los casos de estudio.
-

Específicos:

1. Desarrollar el concepto de la arquitectura-personaje en la narración cinematográfica.
2. Enfrentar las ideas de habitar cinematográfico y habitar arquitectónico.
3. Desarrollar una metodología de análisis que permita dar cuenta de la importancia de la arquitectura a través del lenguaje fílmico.
4. Poner en valor las cualidades intangibles de la arquitectura, que son representadas a través de las obras seleccionadas.

5. CASOS DE ESTUDIO.

5.1 PARASITE. (PROTOANÁLISIS)

Parasite, del director surcoreano Bong Joon-Ho, es una película de drama, suspenso y humor negro estrenada en 2019 en el Festival de Cannes. Narra la relación parasitaria que se establece entre dos familias de estratos

socioeconómicos opuestos, que tiene ocurrencia en la casa de la familia adinerada en una urbe contemporánea de Sur Corea. Es la película más premiada de la lista, marcando historia al ser la primera película extranjera en ganar el premio de La Academia a Mejor película después de haber sido nominada a 6 categorías diferentes, llevándose 4 de estos premios.

De todas las películas de esta selección, es probablemente la que mejor grafica el concepto de “arquitectura personaje”, estableciendo un balance muy cuidado con su narración. Gran parte de su argumento se basa en lo que significa habitar una residencia, tanto ajena como familiar, haciendo énfasis en la experiencia y en los acontecimientos imprevisibles que la arquitectura logra contener y en la arquitectura misma, puesto que la casa fue construida expresamente para la película.

Consigue transmitir sus metáforas visuales de manera muy clara y el uso de recursos arquitectónicos a lo largo del largometraje están muy bien manejados. Además de corresponder a la película detonante de esta investigación, por todos los aspectos ya mencionados es una muy buena apertura para madurar la metodología de análisis.

5.2 EL HOMBRE DE AL LADO. (ANÁLISIS INTERMEDIO)

Esta película fue dirigida por los argentinos Mariano Cohn y Gaspár Duprat y se trata de un filme de humor dramático que narra las desventuras de un profesor de diseño y su familia quienes habitan la casa Curutchet de Le Corbusier, una vez que un nuevo vecino llega a construir una ventana con vista a los patios interiores de la casa.

Su atractivo principal está dado por la forma tan naturalista con la que expone los espacios de la obra de Arquitectura, además de jugar con el concepto de espacio privado y espacio público que ya son ideas que Le Corbusier tomó activamente en cuenta al momento de su proyectación. Esto se demuestra por cómo utiliza los elementos arquitectónicos representativos del movimiento moderno en sus encuadres de una manera muy estilística,

además de hacer uso de la narrativa teórica de este mismo movimiento como recurso para muchas de las conversaciones de los mismos personajes. Es una crítica no sólo a la manera en la que se plantea la forma de habitar individualistamente, sin considerar al otro, sino que además se vuelve en una sátira implícita a la obra misma, todo esto de una manera muy sobria, sin arruinar la experiencia cinematográfica en ningún momento ni volverla una cátedra sobre arquitectura.

5.3 ROMA. (ANÁLISIS FINAL)

Escrita, dirigida y co-fotografiada por el mexicano Alfonso Cuarón. Es una película dramática estrenada originalmente en el Festival de Cine de Venecia el año 2018 y posteriormente en la plataforma de streaming Netflix. Narra las vivencias de la empleada doméstica de una familia de clase media en la colonia Roma de la Ciudad de México en el contexto previo a la matanza conocida como “El halconazo” en 1971. Está inspirada fuertemente por el neorrealismo italiano (movimiento acuñado en la postguerra en Italia como respuesta al cine escapista de la época) y además por las vivencias de la infancia del director. El 2019 fue acreedora de 3 estatuillas en los premios Oscar: Mejor dirección, Mejor fotografía y Mejor película extranjera, tras ser nominada a 11 categorías.

En cuanto a los méritos que aquí le competen, Roma se caracteriza por ser una película muy emocional, que busca generar empatía con su protagonista a través de su día a día. La representación de las tareas domésticas mantiene a Cleo recorriendo los recintos de la casa constantemente, por lo que se hace énfasis en el tipo de arquitectura que refleja estas condiciones socio-espaciales del México de la época. Por lo mismo, la casa de Roma es una “casa cualquiera” de la colonia, logrando así una la representación fiel a la realidad. Es un filme que logra expresar de una forma muy gráfica la relación entre los espacios de la casa y los acontecimientos esperados de este, el programa, además de jugar con conceptos como la identidad a través de la arquitectura, la pertenencia y el habitar segregado, exponiéndolo a través de la importancia que se le dan a los espacios de servicio propios de Cleo a contraposición de los espacios servidos que son propios de la familia, convención que la misma película rompe a ratos como una forma de expresar el juego de límites entre la relación de la protagonista con la familia.

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES



*MARCO
TEÓRICO*

1. ARQUITECTURA Y CINE.

1.1 SIMILITUDES.

En general, el cine y la arquitectura poseen similitudes en su manera de gestionarse, en su lenguaje y en su producción, tanto a nivel administrativo como ejecutivo.

“... En la necesaria conjunción de técnicas diversas que (devienen de distintos campos; la óptica, el sonido, el diseño, el espacio, la historia...) y por tanto en la metodología, es decir, la técnica de control de un proceso complejo. Pero también en la fuerza del componente productivo, en la incidencia de los avances tecnológicos, etc.” (GOROSTIZA, J. (1990) “Cine Y Arquitectura”)

Así, se establece como primer punto en común la coordinación multidisciplinar de aspectos tanto concretos y abstractos para el desarrollo de dicho producto.

Esto se puede entender como el desarrollo un concepto, que, a través del ensamblaje de elementos diversos que se articulan bajo unas leyes propias de su autor, tanto constructivas como cinematográficas, permiten acceder al contenido más puro de dicha obra, véase una película o un edificio. (Deltell, J, 2013)

Sin embargo, visto desde un punto de vista más conceptual y relacionado a los aspectos del proceso creativo de ambas, existen comparaciones que se vuelven muy pertinentes relacionadas al trabajo de un individuo en particular en pos de plasmar una visión específica.

La figura del arquitecto y la del director de cine se relacionan en paralelo, puesto que ambos profesionales hacen esencialmente lo mismo,

proyectar. Su labor se resume en exponer una idea a través de sus ojos y en lograr comunicarlas a través de imágenes, es poder concretar un relato que será captado por un tercero, imágenes que no existen (aún) en la realidad, que hasta ese momento son ficción, pero nos permiten conectar con ella. (Cairns, 2007)

Llegando así a su segunda similitud fundamental: La representación visual. Ya que la manera en la que el espectador puede llegar a reconstruir un espacio tridimensional virtual, a través fragmentos filmados de imágenes bidimensionales, es muy similar al objetivo de la representación arquitectónica tradicional.

De esta manera, los conceptos de espacio fílmico y puesta en escena toman relevancia al momento de referirse a estas semejanzas, puesto que el primero se define como la representación espacial virtual de los elementos físicos del segundo. Es el lugar en el que se desarrollan los acontecimientos del filme y puede corresponder o no a los elementos reales dispuestos en la puesta en escena. (Gorostiza, 1990)

Por último, pero fundamental, es necesario mencionar la experiencia espacial del espectador/habitante como tercera similitud. Ya que, si bien ambas disciplinas responden en gran medida a la representación visual, la Arquitectura, en su fin “último” pretende suplir una necesidad espacial con todos los aspectos vivenciales que eso representa. Vale decir, conlleva un sinfín de características abstractas como la percepción de espacios, las experiencias corpóreas, las atmósferas, el recorrido y de manera más íntima conceptos como la identidad, la pertenencia y la privacidad que se escapan a los medios tradicionales de representación arquitectónica, pero que si son conceptos que pueden en cierta medida llegar a ser experimentados por el espectador de cine a través de su proyección con un tercero en pantalla.

De manera que, aunque sea evidente que la vivencia de un espacio no puede ser reproducida con representaciones formales, la relevancia de la subjetividad en la experiencia se consigue de mejor manera en el cine gracias a la cinestesia; esa capacidad innata para vincular nuestros sentidos, la visión binocular y las percepciones táctiles, que no pueden ser expresadas en la reducción geométrica de la representación gráfica tradicional (Pérez-Gómez y Pelletier, 1997).

Por lo que afirmar que ver una película es más similar a vivir arquitectura que lo que puede llegar a ser leer planimetría, no es del todo erróneo, aunque el objetivo de estas definiciones de ideas no es entenderlas como una comparación, sino que el verdadero potencial de ambas, como herramientas de representación espacial, se encuentra en su complementariedad.

1.2 CRUCES CONCEPTUALES: DISCUSIONES PRELIMINARES.

Las relaciones entre cine y arquitectura son un campo de estudio que no ha sido explorado solamente por teóricos de ambas disciplinas, sino que también existen diferentes enfoques prácticos más experimentales que han llevado a concluir algunas formas en las que ambas áreas pueden llegar a influirse mutuamente, desde la manera en la que se perciben hasta la forma en la que se conciben.

Con respecto a esto, Graham Cairns propone un repaso sobre los distintos incidentes y actores que han ejercido una injerencia en este campo a lo largo de la historia. Citando a autores como Walter Benjamin, repasa la importancia que tuvo el surgimiento del cine en un principio; en cuanto éste proponía una nueva manera de ver las cosas, de percibir imágenes a un ritmo mucho más acelerado, lo que revolucionó a la sociedad moderna de una manera similar a la invención de la perspectiva en su tiempo, puesto que establecía una relación entre la forma en la que se percibía la ciudad a través de los medios de transporte con una nueva velocidad, a la manera en la que el ojo recibe información y por tanto al modo en el que la ciudad misma se redefinía a través de proyectar nueva arquitectura.

“Así... a través del uso de la cinematografía se puede llegar a reconsiderar, incluso reconfigurar, los métodos de trabajo empleados en otros campos, en nuestro caso, la arquitectura” CAIRNS, G. (2007) “El Arquitecto detrás de la cámara”

De esta manera, desarrolla el porqué la percepción espacial comunicada a través de la cámara no sólo se da por los espacios sino que también por cómo se enseñan estos espacios, explica que hay una fuerte relación en los planos, los lentes y las perspectivas utilizadas, además de hacer énfasis en el uso de elementos arquitectónicos como recursos filmicos para armar la composición visual de un plano cinematográfico, dotándolos de un soporte narrativo que complementa la idea de contar una historia más allá del diálogo, proponiendo así una relación espacial-narrativa entre arquitectura y cine.

En este mismo sentido, las relaciones espaciales-narrativas que plantea Graham pueden ser aplicadas a la arquitectura misma, solo basta con mencionar el trabajo teórico y práctico realizado por Bernard Tschumi sobre la importancia de los sucesos en la arquitectura:

“Para experimentar realmente la arquitectura, puede ser necesario incluso cometer un asesinato”.
TSCHUMI B. (1981), “ The Manhattan transcripts”

Así, establece una tesis inversa, sobre cómo el cine puede ser utilizado como un recurso de proyección arquitectónica y de representación misma, elevando así el material narrativo a un plano que escapa de la mera documentación de una realidad existente como se puede apreciar en su trabajo de 1981 titulado *The Manhattan transcripts* y más adelante en la documentación de proyectos educativos como *The Discourse of events* (1983) o *Architecture and Disjunction* (1996).

Esta misma idea sobre el proyecto tratado como la planificación de una narrativa visual es la idea que sustenta el trabajo de Beatriz Colomina sobre la obra de Le Corbusier, quien hace énfasis en el empeño del arquitecto en enmarcar vistas de manera constante en sus proyectos a través de los elementos de la arquitectura, no solo de manera estática y puramente visual como un fotograma, sino que también a través del recorrido mismo de los proyectos, de manera secuencial incluyendo así la variable temporal (Colomina, 1994, pp. 6-7, 72-73), especialmente en *La Villa Savoye*,

cuyo proceso quedo registrado por el arquitecto mismo a través de un documental que realizo en conjunto con Pierre Chanel en 1929.

Bajo esta misma premisa, el uso de Le Corbusier de perspectivas secuenciales para el proyecto de la Villa Meyer (1925) rememora casi inequívocamente a la organización de planos en un storyboard al momento de organizar una película. Su uso de la subjetividad y del montaje (un recurso consustancial al cine) son formas de concebir la arquitectura desde la cinematografía, casi como si el mismo se estuviera posicionado detrás de la cámara.

“no es simplemente la promenade architecturale de Le Corbusier”, o “el paso de un volumen a otro, o pasar de un interior a un exterior, sino que interior y exterior se entrelacen para formar un ‘continuo’” SALMONA, R, “La arquitectura como palpito del lugar”, 14.

Por último, es necesario mencionar el trabajo del teórico en montaje cinematográfico Serguéi Eisenstein, quien reafirma todas estas ideas en su libro Montaje y Arquitectura (1937), a través del cual aplica conceptos de su teoría de montaje expresivo a una serie de representaciones planimétricas de la Acropolis de Auguste Choisy (1899), concluyendo así que la utilización de recursos como la estructuración espacial, la secuencia, el movimiento y el tiempo; son variables presentes tanto en la planificación cinematográfica como en el proceso de concebir arquitectura, en tanto ambas disciplinas juegan con el manejo de las expectativas, la percepción y la continuidad. (Vielma, 2009)

Claramente la documentación previa sobre este campo de estudio es muy vasta y no termina solo con estos autores, sin embargo, la pertinencia de estos antecedentes en particular está presente en tanto remite entender la complementariedad de ambas disciplinas y su aspecto recíproco al momento de hablar de sus elementos en común. Y especialmente, para esta investigación, su importancia radica en poder dejar en claro que, al existir esta reciprocidad, generar análisis desde una

2. EL ESPACIO DOMÉSTICO EN ARQUITECTURA.

2.1 EL ESPACIO DOMÉSTICO COMO NÚCLEO DE LA VIVIENDA.

Definir la vivienda desde la arquitectura se resume a describir una tipología específica de edificio, compuesta por una serie de recintos articulados para dar cabida a una multiplicidad de actividades relacionadas con el habitar y la privacidad de un espacio; donde poder residir de manera relativamente permanente y cómoda:

“en términos restringidos, el lugar físico adecuado que aloja a la familia humana permitiendo su desarrollo pleno en cumplimiento de sus fines, necesidades y aspiraciones” (Haramoto, 1987).

En base a este precepto se procede a dar respuesta al diseño de espacios adecuados dependiendo de las actividades a desarrollar, por lo que el acondicionamiento de los mismos tiene relación con su morfología, superficie, iluminación, requerimientos de confort higrotérmico y distribución de mobiliario entre otros.

Por otro lado, culturalmente hablando, el concepto de vivienda puede ser también entendido como la unidad espacial básica de la vida de una persona, debido a, que independiente de sus características, la vivienda se vuelve el pilar básico del desarrollo de una familia sin importar su contexto socioeconómico. Y gracias a esta importancia cultural y personal, termina siendo una forma más de extender el reflejo de quien la habita, puesto que simboliza la esencia de la persona misma; es una expresión de las necesidades existenciales y la formas que tiene el ser humano de satisfacerlas, quedando así plasmadas de manera espacial a través de la caracterización de los recintos y los objetos. (Leyton, T. 2019)

Sin embargo, si bien estas formas de abordar el concepto de

vivienda dan contexto a lo que se entiende comúnmente como tal, para esta investigación resulta más pertinente abordar el concepto de vivienda desde el espacio doméstico, entendiendo que aquello que eleva la concepción de la vivienda desde una noción técnica al de hogar, más que estar relacionado con una serie de requerimientos matéricos específicos, está determinado los fenómenos que permite desarrollar.

Su significancia para un ser humano no está dada por una serie de lineamientos constructivos o físicos, sino que más bien hace referencia a la multidimensionalidad de la percepción humana y de las dinámicas de habitar que se tienen con un lugar; apunta a la percepción de intimidad, de hogar, tranquilidad, sosiego, descanso y placer; que puede ser subjetivo para cada persona y está fuertemente determinado por la cultura. Es por esto por lo que la morfología, las actividades, los recintos y el mobiliario que componen el espacio doméstico “estándar” varían dependiendo del contexto sociocultural de la demografía en cuestión y si el individuo no establece las conexiones emocionales con el lugar que está habitando poco importa el acondicionamiento espacial del lugar, no puede ser considerado un espacio domesticado.

“Los límites entre el espacio doméstico se desdibujan respecto al del espacio arquitectónico, ambos incluso comparten la condición básica del segundo, que es el asunto de la materialidad, pero también deambulan por los terrenos inmateriales de lo simbólico.” (Chavez, J, 2010. “El espacio doméstico tras el soporte arquitectónico: claves para comprender el sentido multidimensional de lo íntimo en el dominio del hogar”)

Así, el concepto de espacio doméstico se establece como una idea independiente de la concepción de un edificio o de la proyectación misma de este, puesto que el establecer un orden es aquello que permite al ser humano domesticar un espacio que no haya sido proyectado específicamente para sus necesidades.

Pero ¿qué sucede cuando tenemos que instalarnos en una vivienda que no hemos diseñado, sino que ha sido concebida y diseñada por otros, con base a principios de orden y uso de los espacios que no nos resultan inmediatamente inteligibles y convenientes? Sucede que nuestra idea de orden tiene que tomar en cuenta ese otro orden que se encuentra incorporado en el espacio. Nuestra relación con el espacio y nuestra posibilidad-capacidad para domesticarlo tendrán que acomodarse a las características de un espacio habitable que no hemos diseñado. Es por ello que el diseño y la construcción de un hábitat, en la medida que se inspira en cierta idea del habitar, no pueden no incluir cierto orden. (Giglia, A, 2012. “El habitar y la cultura”)

Sin embargo, la construcción del espacio doméstico no puede remitirse solo al alcance distributivo de los elementos físicos dentro del espacio, puesto que la apropiación del habitante va más allá de eso. Es distribuir dinámicas, límites, actividades y construir una intimidad a nivel social en tanto se establece un vínculo con la privacidad y lo introspección del espacio, tanto así que su propia definición como espacio doméstico está determinada por la interacción con los otros tipos de espacios asociados a las dimensiones mismas del ser humano:

“El espacio doméstico, además, se interseca con el espacio laboral, con el espacio recreativo, con el social, con el sexual y con muchos otros, algunos de los cuales están contenidos o están determinados o determinan el espacio doméstico.” (Chavez, J. 2010)

Es por esto que el concepto de espacio doméstico no se puede estudiar desde la homogeneidad temporal, puesto que es un espacio que esta en constante pugna y, por ende, cambiando constantemente, sin embargo resulta evidente que a través del estudio del concepto de espacio doméstico que se plantea a través de los medios de representación (en este caso, el cine), se puede volcar la mirada a reflexionar sobre las dinámicas de habitar que se consideran constitutivas del concepto de vivienda por lo menos, a través de la mirada culturalmente influenciada por parte de cada autor.

2.2 LA RELACIÓN ESPACIO DOMÉSTICO-PRÁCTICAS DEL HABITAR.

Entendiendo que el espacio doméstico se corresponde a la necesidad del ser humano de existir en intimidad, es decir, de habitar, la forma que en la que se hace tangible la presencia del ser en el espacio ocurre a través de las acciones relacionadas con este concepto, es decir, con una serie de prácticas del habitar que describen las necesidades ontológicas de las personas en su afán por exteriorizar su existencia de forma que deje huellas en el espacio, domesticándolo y asociándolo a la cotidianeidad. (Leyton, T. 2019).

Entre estas prácticas, la fundamental es la de buscar el refugio propio. Autores como Steen Eiler Rasmussen o posteriormente Xavier Monteys y Pere Fuertes (2001) retomando sus ideas, se detienen en la necesidad de los niños de experimentar con “el juego de la cueva”, sin importar los contextos socioculturales que los rodeen. Reflexionan sobre la necesidad infantil del ser humano de encontrar una forma en la que poder construir un lugar en el cual demarcar y vivir su propio espacio personal.

“El juego de la cueva revela en cierto modo que la construcción de la casa está arraigada en el ser humano desde la infancia y de no ser por la acción del arquitecto, proseguiría perfeccionamiento hasta construir la casa de un hombre adulto” (Xavier Monteys & Pere Fuertes, 2001. “Casa Collage, Un Ensayo Sobre la Arquitectura de la Casa”)

Sin embargo, llevándolo a un contexto más cotidiano, la forma en la que cada habitante o grupo de habitantes generan estas prácticas en el espacio es diferente, puesto que evidentemente las dinámicas socio-espaciales de una familia de 5 integrantes en una casa occidental de 3 dormitorios es diferente a la de una persona sola que habita en un departamento con un solo dormitorio en la época contemporánea; sin embargo, al responder al contexto, cambian no solo entre las

diferentes “tipologías” de habitantes, sino que también en tanto las necesidades del individuo se van haciendo más complejas o variadas de acuerdo a los cambios tecnológicos y sociales, además de los cambios propios de la vida del individuo mismo. Como dice Giglia (2001), son las personas quienes establecen hábitos a través del orden que ejercen sobre el espacio, sin embargo, este espacio también ordena las dinámicas de los habitantes.

Esto queda en evidencia a través de los espacios domésticos en pugna, cuya indefinición lleva a los habitantes a transgredir constantemente los límites entre lo que se puede o no se puede hacer en ellos, sobre todo en los espacios comunes de las viviendas.

En este sentido, resulta complementario analizar que significa habitar la vivienda desde una mirada más normativa, lo que se podría sintetizar en el concepto de “Habitat residencial” trabajado por el INVI (2005):

“el resultado de un proceso en permanente conformación de lugares en distintas escalas referidos al territorio que se distinguen por una forma particular de apropiación, dado por un vínculo cotidiano con unidades de experiencias singulares, potenciando relaciones de identidad y pertenencia, a partir de lo cual el habitante lo interviene y configura. Visto desde una perspectiva sistémica, el hábitat residencial que se conforma está compuesto por distintas unidades escalares, las cuales dan cuenta de su complejidad, a saber: vivienda; entorno inmediato; conjunto habitacional; barrio; ciudad y región.”

Quienes, desde un punto de vista más institucional, entienden la vivienda como una parte de este sistema de habitar donde la pieza clave es la intervención del habitante en el espacio, cuya característica principal es el dinamismo y la heterogeneidad con la que se expresa. Teniendo el espacio doméstico como el ambiente inmediato al cual se enfrenta el habitante en este sistema de clasificaciones escalares y sus prácticas como el medio con el que se relacionan con el exterior.

Finalmente, es necesario recalcar que el análisis de las relaciones entre el espacio doméstico y las prácticas que los habitantes ejercen sobre este espacio no son importantes solamente en la medida que existen necesariamente de manera condicional entre ellas, sino que para esta investigación resultan uno de los focos principales de análisis, tras los cuales se pretende dar cuenta de los cuestionamientos relacionados a la representación

2.3 INTIMIDAD E IDENTIDAD EN EL ESPACIO DOMÉSTICO.

Esta claro que las diferencias entre el concepto de casa y de hogar hacen referencia a la relación del habitante con las cualidades más inmateriales del espacio doméstico, son su experiencia subjetiva y emocional, como lo recalca Juhani Palasmaa:

“... se nos enseña a proyectar casas, no hogares. Sin embargo, aquello que le importa al habitante es la capacidad que tiene la vivienda para proporcionarle un domicilio. La vivienda tiene su psique y su alma, además de sus cualidades formales y cuantificables.”
(Palasmaa, J. 1994. “Identidad, intimidad y domicilio”)

En ese sentido, la cualidad más evidente, que se puede inferir del desarrollo de ideas previas sobre el espacio doméstico, es la intimidad. La casa como variable socio-espacial corresponde al delimitante entre la personalidad privada y la personalidad pública del individuo. Su existencia establece inevitablemente una contraposición de ideas que chocan constantemente no solo en lo relativo a espacios “exteriores”, sino que a la convivencia con otro y con la presencia propia:

“Los espacios de intimidad no se remiten apenas al habitar aislado. Surgen también como resultado de la vida en común, de la vida vivida con el otro. Asimismo, el

espacio de la intimidad no es apenas un espacio de proyección individual como puede ser también espacio de confrontación con otro, el otro que cercano, familiar o cómplice. Los espacios íntimos son los habitados sin máscara o protocolos; son los lugares del desnudarse; son los lugares de lo profundo, de lo recóndito, de lo intrínseco. (Da Silva, A. 2013. “La intimidad de la casa”)

Concebir la casa desde la mirada intimista es particularmente importante para el desarrollo de esta investigación, porque no es sino a través de la reflexión sobre la representación de las maneras más naturales en las que el ser humano utiliza la arquitectura (habita) que pretende plantear este seminario a través del análisis de las obras; que no es posible debatir sobre la concepción de la vivienda de una manera fundamental.

Sin embargo, de igual manera que la variable intimidad es clave para abordar la concepción de espacio doméstico, la identidad es otro concepto que destaca en lo relativo a esta relación habitante-hogar, debido a lo evidente que resulta su expresión concreta en la arquitectura y el espacio.

Al ser la vivienda el espacio más personal que, culturalmente, se espera que experimente el habitante; se establece un vínculo con los aspectos concretos del interior del hogar, particularmente con los objetos, el mobiliario, las texturas y la caracterización del espacio, que rememoran una parte intrínseca del ser humano relacionada a como se entiende a sí mismo.

Ya que, al igual que el espacio privado se establece a partir de un límite que permite diferenciar a los otros de lo propio, en un aspecto referido a el comportamiento y el manejo de información; el concepto de hogar tras el cual se incluyen las nociones intangibles de la relación habitante-vivienda, representa una concentración de esas características individuales que determinan la manera que tiene la persona de relacionarse con los elementos constitutivos de sí misma, de su personalidad y de entender a los otros no solo desde la privacidad, sino que además de la diferencia.

“El hogar es el escenario de la memoria personal, un mediador complejo entre la intimidad y la vida pública. El espacio propio expresa la personalidad al mundo exterior, pero, no menos importante, ese espacio personal refuerza la imagen que el habitante tiene de sí mismo y materializa su orden del mundo.” (Palasmaa, J. 1994. “Identidad, intimidad y domicilio”) – Sobre las ideas de Christopher Alexander y Serge Chermayeff.

Es por todo esto, que en este contexto existe una fuerte relación entre identidad y memoria, y por ende, entre memoria y hogar. Puesto que la primera noción de hogar que se tiene parte desde la infancia y corresponde a parte de las memorias de la primera casa. Lo que resulta curioso, porque en un sentido corpóreo, espacialmente la relación del cuerpo con la del primer hogar es completamente diferente debido a las condiciones físicas con las que un niño percibe el espacio. Sin embargo, en términos sensoriales y emocionales, la memoria se vuelve el punto de comparación con la que se tiende a constituir el resto de hogares, a partir de prácticas del habitar que permitan al individuo apoderarse del espacio, sobre todo cuando no ha sido diseñado por él; la más clara, asociar el hogar a la lengua materna y utilizar el lenguaje como medio de colonización por sobre un espacio que a primera vista parece ajeno. Se podría entender como una práctica del habitar que permite domesticar el espacio.

En adición a lo anterior, otra de las formas claras de reforzar la identidad, es a través de los vínculos afectivos que se generan con los objetos, especialmente el mobiliario. No solo porque sus cualidades estéticas y plásticas pueden potencialmente llegar a ser una forma de expresión del habitante en términos visuales, sino que además los muebles comunican un tipo de estatus y responden a una caracterización que puede estar relacionada con vínculos familiares, definición personal y herencias; todo esto sin dejar de destacar su valor como herramientas a través de las cuales el habitante humaniza las escalas de los recintos por medio de la corporalidad, haciendo al individuo más consciente de su propio cuerpo; y al hacerlo, resignifica su relación física con el espacio (y por ende con la casa) a un sentido personal y por lo mismo, identitario.

“...si bien, existen otros objetos domésticos que permiten configurar el espacio, [...] la diferencia radica en que el mobiliario permite una mayor interacción del cuerpo humano con los recintos de la vivienda a diferencia de artefactos de similares dimensiones [...] Estos objetos incorporan las dimensiones del cuerpo humano y suavizan de algún modo el encuentro entre los planos físicos de la vivienda, haciéndolos más accesibles a la corporalidad humana” (Leyton, T. 2019).

Sin embargo, el lenguaje y las relaciones afectivas hacia los objetos no son las únicas formas en las que el ser humano se apropia del espacio doméstico, sin mencionar que claramente las reflexiones sobre esto están abordadas netamente desde una perspectiva individualista del ser, sin contar su dimensión social en relación con la familia con la que habita. No obstante, es importante destacar que ambos ejemplos se escapan de las convenciones sobre el habitar que se tienen en un sentido netamente físico, ya que hacen referencia a la importancia de la emocionalidad en lo relativo a las dinámicas espaciales y más importante aún, son recursos que se utilizan recurrentemente en el cine de los autores como formas de relacionarse con el espacio doméstico, de tal forma que permite evidenciar los conflictos personales de los personajes relativos a la identidad y a la privacidad, otorgándoles un carácter narrativo agregado.

Como cierre de ideas es importante mencionar que el objetivo de desarrollar estos conceptos va siempre en pos de entender el porqué de las dinámicas espaciales que se dan en torno al espacio doméstico y a sentar las bases sobre el tipo de mirada que se tendrá en cuenta en la investigación al momento de referirse a la relación entre los habitantes y el espacio residencial, y al momento de interpretar la manera en la que los directores plantean los espacios a través de las películas.

3. LA ARQUITECTURA COMO PROTAGONISTA EN EL CINE:

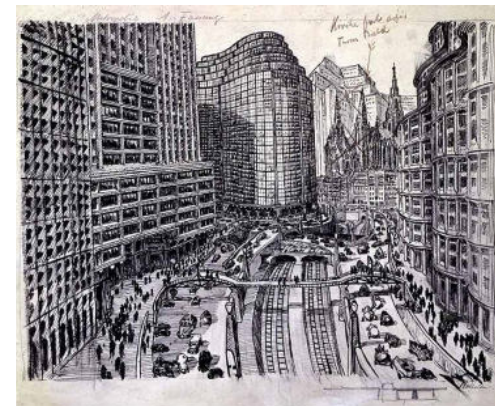
3.1 LA IMPORTANCIA DE LA ARQUITECTURA EN LA NARRATIVA

La arquitectura ha sido parte del cine desde siempre, pero, afirmar que ha sido objeto de protagonismo puede ser difuso e incluso un poco confuso, en tanto no sea algo que ocurra en el común de las películas. Sin embargo, la tesis de esta investigación se fundamenta en que esta expresión no es del todo incorrecta.

Para ser capaces de hablar propiamente tal de concepto de arquitectura protagonista es necesario dejar en claro que no se hace referencia solamente a la importancia que puede llegar a tener la arquitectura de manera objetual en el desarrollo de un filme. Un desarrollo técnico excelso en la dirección de arte (en relación con la escenografía) es clave para el desarrollo de una buena ambientación, sin embargo, lo fundamental es la manera en la que esa ambientación comunica y forma parte de una narración al nivel en el que trasciende su dimensión de objeto y se vuelve un sujeto de relevancia para el desarrollo de la trama. Entendiendo el concepto de sujeto bajo la mirada propia del investigador (desde la narración) *“como un ente activo que permite el desarrollo argumental de una obra narrativa desde su acción, facultando así el desarrollo de los acontecimientos y generando cambios tanto en su entorno como en su interioridad, planteando así como requerimiento, su conformación a partir de la multidimensionalidad, física, psicológica y social”*.

Un primer indicio donde se comenzó a concretar dicho concepto es en la película *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), quien, con ayuda de sus tres decoradores, Kettelhut, Hunte y Vollbrecht, propone un diseño de ciudad distópica con claras influencias urbanísticas y arquitectónicas que no hacen más que apoderarse completamente de la película. Su importancia narrativa está presente desde la presentación del universo y las leyes bajas las

cuales sucederán los hechos, hasta las descripciones sociales y de dinámicas urbanas; pasan a ser los elementos de interés argumental tras los cuales se irá desarrollando el resto de la trama. Todo esto se puede reafirmar gracias al trabajo de Pedro Molina-Siles, quien, en su artículo *“Dibujando Metrópolis, El sueño arquitectónico de Fritz Lang”* de 2017 corrobora la importancia de la arquitectura en la planificación del guion y su protagonismo en la dirección al analizar los dibujos en los Lang y sus decoradores trabajaron en conjunto al



momento de plantear dichas ideas.

“Los bocetos de Kettelhut demuestran que éste consideraba la escenografía como algo más que un fondo escénico. Tenía que acompañar a la trama, presentar incluso a los personajes y, más allá de eso, abrir un debate arquitectónico contemporáneo. En ese sentido, no está de más retrotraerse al momento de su gestación, en una Europa que saludaba con curiosidad los planes urbanísticos de Le Corbusier.” MOLINA-SILES, P, *“Dibujando*

◀ **Figura 1: Bocetos de la ciudad de Metropolis con anotaciones de Fritz Lang en la esquina superior derecha, 1927**

Metropolis, El sueño arquitectónico de Fritz Lang”, 2017.

El precedente que marco *Metropolis* dio paso al desarrollo de nuevas ideas relacionadas a la arquitectura en el cine e incidió de manera directa al género de ciencia ficción, referencias que se pueden notar en sagas como *Star Wars* o en el trabajo de Ridley Scott con *Blade Runner*, otro gran ejemplo de la carga narrativa de la arquitectura.

Sin embargo, fuera del marco de *“la ciudad como protagonista”*, que se volvió un tópico más allá del género de ciencia ficción en películas como *Taxi Driver*, la existencia de *Metropolis* planto la semilla para desarrollar el concepto de *“edificio como protagonista”*, de una manera mucho más progresiva.

Ejemplo de esto es el uso de la arquitectura en *“Ciudadano Kane”* (Orson Welles, 1941), una película sobre la decadencia de un prometedor empresario a ser un frívolo multimillonario con ansias nostálgicas sobre la

vida. En esta película de corte “realista”, el uso de la arquitectura como un recurso narrativo comienza a ser más evidente en cuanto a la composición de los planos, incluyendo elementos de la arquitectura de los recintos en líneas estéticas, para marcar desasosiego, profundidad espacial o distanciamiento psicológico (recursos que se vuelven a retomar en las producciones de este tipo hoy en día) todo esto especialmente en la arquitectura de Xanadú, un ícono arquitectónico y cinematográfico



▲ *Figura 2: Fotograma extraído directamente de la película. Conversación entre Susan, en primer plano, y Charles en el fondo entre sombras, Citizen Kane, 1941.*

que se vuelve importante en desarrollo argumental de la película.

“Ambientada en la sala de estar de Xanadú, la mansión del protagonista, Charles F. Kane, esta escena presenta una conversación entre Kane y su segunda mujer, Susan. El desafecto del diálogo pone de manifiesto el hastío de su relación y con el fin de representar este distanciamiento afectivo, Welles convierte la arquitectura de la casa en algo que desempeña un papel narrativo significativo”

CAIRNS, G. (2007) “El Arquitecto detrás de la cámara”

Sin embargo, si existe un caso en el que el rol de la arquitectura es sin dudas protagonista, es “Mon Oncle” (- Mi tío), una película del director francés Jacques Tati, del año 1958.

Una comedia que pretende hacer una crítica a modo de parodia de los nuevos cambios de la segunda mitad del siglo XX, referido a los métodos de trabajo, la automatización, la estratificación social, la tecnología y por supuesto a la arquitectura. A través de su cómico personaje, Monsieur Hulot, Tati reseña la forma de vida que se impone a través de esta nueva arquitectura internacional personificada, literalmente, en la casa de su hermana; que se



▲ *Figura 3: Fotograma extraído directamente de la película. Icónico plano de la casa de Hoult, “Mon oncle”, 1958. En la imagen se aprecia al personaje principal en la entrada de la casa. Las ventanas circulares hacen una representación casi literal de un par de ojos, dando a entender que la casa tiene personalidad propia.*

vuelve un sujeto contra el que resulta casi “antagónico” el protagonista.

Sin embargo, más allá de la superficialmente aparente “caricaturización” de la casa, Mon Oncle marcó la pauta sobre el tratamiento de la arquitectura residencial a la forma arquitectónica en películas a futuro, desarrollando al edificio como parte del grupo de personajes en la película como el hotel Overlook de “El Resplandor” de Stanley Kubrick de 1980 o más recientemente “El gran hotel Budapest” de Wes Anderson del año 2014 ya en un contexto actual.

Sumado a todo esto, cabe mencionar el aporte que se está realizando de manera inversa, vale decir, desde la arquitectura hacia el cine, generando nuevos medios de representación que vinculan ambas formas de comunicar en un producto que tiene a la arquitectura como su centro tanto representativo como argumental, puesto que, al ser material producido por oficinas de arquitectura, exclusivamente para representarla, la narrativa es el elemento que se vuelve recursivo en función de la arquitectura y no al revés.

Ejemplos de esto es parte de la obra de la oficina española Imagen Subliminal, quienes toman por encargo realizar cortos que trabajen en pos de comunicar proyectos tanto propios como externos, como lo son sus cortometrajes: “El Espinar House” de 2014 o “Tb House” del año 2017, a través de los cuales logran explorar estos medios cinematográficos para representar proyectos arquitectónicos de carácter residencial utilizando pocos personajes que no tienen diálogos, los cuales se ven absortos en esta ambientación surreal de forma que se acentúen los aspectos más atmosféricos e intangibles de la arquitectura y su narrativa.

“Para nosotros es tan importante el hecho real y físico de la obra construida como el mundo de las ideas que han desarrollado esa obra. [...] Por ello nos parece interesante crear estas especies de ficciones, que muchas veces son coreografías de uso simulados de una obra que aún no está puesta en uso, pero que son simulaciones que tienen que ver con las ideas

que tenía el equipo que proyectó las a la hora de diseñarlo. Puede que el uso real sea posible o puede que no, todavía no lo sabemos en el momento de rodar, pero nos interesa crear esa mezcla de ficción y realidad en la que en la que se juntan los valores arquitectónicos del proyecto con los valores materiales de la obra...” (M. de Guzmán, entrevista



▲ Figuras 4 y 5: Fotogramas extraídos directamente de los cortos. “TB House” (2015) y “El espinar House” (2016) respectivamente, ambos trabajos de Imagen subliminal.

online ArqFilmFestival, 20 de noviembre de 2020).

“Sí, muchas veces ni siquiera es un uso real, sino que echamos mano a la ficción como algo completamente desbordante a la Arquitectura. De hecho, no sabes dónde está ya el límite entre uno y otro y de ahí yo creo que es donde está la riqueza, también de ahí es de donde se pueden rascar más conceptos, donde puedes explotar y buscar más allá de medio de comunicar.” (R.Romero, entrevista online ArqFilmFestival, 20 de noviembre de 2020).

A fin de cuentas, el referirse a la arquitectura como protagonista de una obra posee varias aproximaciones que siguen hoy en día expandiendo la disciplina, sin embargo, si hay algo que puede concluirse con certeza, es que no se puede referir a un protagonismo como tal si no depende completamente de la variable comunicativa relacionada a la narrativa de una obra, ya sea la obra en sí o los sucesos de los cuales es parte.

3.2 RECURSOS CINEMATOGRÁFICOS DE REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA.CINEMATOGRÁFICA.

Cuando se habla de representación arquitectónica, lo primero es pensar en las formas tradicionales relativas al dibujo técnico, que han sido, por siglos, las herramientas de las que han dispuesto arquitectos para poder comunicar visualmente sus ideas, en pos siempre de la producción, de la construcción o de la apreciación de las obras.

Sin embargo, a lo largo de los años, la tecnología ha permitido desarrollar nuevas formas de presentar la información, además de permitir la incorporación de más herramientas pertenecientes a otras disciplinas ajenas a la arquitectura como un complemento, que han permitido explorar aún más las cualidades plásticas y formales del espacio, como es el caso de los renders y los recorridos generados a partir de modelos 3d, que ya son un estándar en la academia en la época contemporánea.

No obstante, la crítica relativa a los aspectos “no visuales” de la arquitectura, que se pierden a través de este tipo de medios de representación sigue siendo una constante hasta el día de hoy, sobre todo en lo relativo a la arquitectura residencial:

“esto resulta especialmente significativo por cuanto en demasiadas ocasiones las imágenes de interiores domésticos que se muestran en las publicaciones de arquitectura parecen rehuir, de manera sistemática, la presencia de la gente y sus enseres; como si estos interiores ya estuvieran completos, sin necesidad o -si cabe-sin posibilidad de ser amueblados y de ser habitados” (Monteys, M, Fuertes, P, 2001; p 14)

Así, se puede inferir que las reflexiones relativas al purismo del espacio que en algunos casos se prioriza en la academia, deja mucho que desear en lo relativo a transmitir realmente el objetivo principal de la arquitectura, que, como dice Heidegger, es habitarla: “solo si somos capaces de habitar podemos construir”; es por eso que en cierto sentido, se podría llegar a la conclusión de que el cine (incluyendo documentales) al rescatar esa riqueza cultural e intangible de los espacios a la par que enfocarse en las cualidades estéticas de los recintos (debido a la contextualización y la narrativa consustanciales a la disciplina), se centra más en el concepto de casa, por sobre el de vivienda; a diferencia de como lo hace la fotografía arquitectónica misma.

En ese sentido, los componentes cinematográficos por antonomasia que permiten comunicar el espacio de una forma tan “completa” radican posiblemente en su capacidad de articular una narrativa visual coherente y fluida, lo cual es posible a través de la incorporación de 2 variables, el movimiento y el montaje.

“Como decía Orson Wells: <<Creo que el cine ha de ser dinámico, aunque supongo que todo artista defiende su propio estilo... Para mí, el cine es un trozo de vida en movimiento que se proyecta en una pantalla y no un encuadre. Yo no creo que el cine a menos que en la pantalla exista movimiento>> (Gorostiza, J. 1990; p 77)

A partir de declaraciones de Welles, Gorostiza contrasta la visión del movimiento en el cine con las del movimiento en el espacio a partir de teóricos en arquitectura como Volkeit y Brickmann, llegando a los preceptos como que el recorrer el espacio está ligado fundamentalmente a la idea de desplazarse a través del el a lo largo del tiempo, lo cual es común con el séptimo arte.

Por consiguiente, el elemento cinematográfico que rescata estas dos ideas y permite realizar una síntesis visual-narrativa corresponde a la articulación entre los planos y las secuencias filmicas, entre los cuales existen algunos tipos de planos específicos que permiten describir de una manera más “objetiva” la arquitectura en términos espaciales, sin embargo, todo lo relativo al habitar y a lo no matérico puede ser narrado a través de básicamente cualquier plano, puesto que, si bien requiere que el espectador tenga información suficiente sobre el espacio que contiene a los personajes, su foco no se centra en las cualidades morfológicas ni plásticas del espacio de manera exclusiva.

En base al estudio sobre la película “Room” (2015) realizado por Fabiola Bonilla, los tipos de planos existentes en base a la escala humana de las figuras que componen la imagen, ordenados descendientemente pueden ser:

-Gran Plano General (GPC): Muestra un gran escenario, el peso del entorno está completamente por sobre el de los personajes.

-Plano general (PG): Muestra al entorno y a los personajes insertos en este.

-Plano completo (PC): Muestra al sujeto de cuerpo completo.

-Plano ¾: Muestra al sujeto desde la cabeza hasta las rodillas.

-Plano Medio o plano americano (PM): Desde la cabeza hasta debajo de la cintura.

-Plano medio corto (PMC): Desde la cabeza hasta la cintura.

-----Aquí el peso del sujeto se apodera completamente por sobre el del entorno-----

-Primer plano (PP): Desde la cabeza hasta los hombros.

-Primer Plano corto (PMC): Muestra la cabeza del sujeto.

-Primerísimo Primer Plano (PPP): Muestra el rostro del sujeto.

-PlanoDetalle (PD): Muestra una parte específica del rostro del sujeto o de la escena.

La articulación de estos tipos de planos a través del montaje es lo que permite generar una continuidad narrativa y espacial, pudiendo representar formas de recorrer el espacio por parte de las coreografías de los actores y de los movimientos de cámara, de entre los que destacan:

-El plano estático: La cámara no realiza movimiento alguno.

-El travelling: Un desplazamiento direccional de la cámara en cualquier sentido, siempre y cuando el lente permanezca perpendicular a la imagen que se quiera capturar.

-El Panning: Rotación horizontal de la cámara sin desplazar su punto ubicación en el espacio.

-Tilt: Rotación vertical de la cámara sin desplazar su punto ubicación en el espacio.

-El Dolly: Travelling hacia adelante o atrás de manera continua.

-Plano secuencia: Coreografía cinematográfica que consiste en desplazar la cámara mezclando una serie de movimientos, coreografías de actores y tipos de planos en una sola secuencia sin cortes.

La utilización de todos estos recursos visuales, sumados a los recursos atmosféricos referidos a colores, iluminación y percepción espacial a partir del

aspecto sonoro, por parte de los autores, permite articular una narrativa espacial de diferentes maneras dependiendo de las necesidades artísticas y técnicas que plantee su visión con respecto al guion. Conocer este tipo de conceptos permite poder acotar con mayor precisión las apreciaciones respectivas al análisis de los casos en cuestión, ya que parte de la investigación se centra en poder desentramar y comparar el uso que le dan los realizadores al lenguaje cinematográfico y gran parte de eso corresponde a la importancia del movimiento y su articulación narrativa o montaje.

4. EL HABITAR CINEMATográfico:

4.1 LA EXPERIENCIA DEL ESPACIO A TRAVÉS DE LA FICCIÓN.

Habitar, entendido desde la presencia humana en una realidad, tiene una connotación completamente propioceptiva, y por lo tanto, individual; ya que remite a la persona a su propia capacidad de experimentar y percibir un espacio a través de su existencia en aquel espacio. De esta forma, la experiencia de habitar desde otro, lo que podría desembocar eventualmente en un habitar colectivo, queda completamente anulada si se concibe desde esta mirada, pues restringe la capacidad del individuo de habitar de manera extracorpórea, una problemática que existe desde los medios de representación misma de la arquitectura, pero que se ha establecido con mayor fuerza a medida que las nuevas tecnologías han ido volviéndose parte cada vez más de las rutinas diarias de las personas en la época contemporánea, puesto que el balance entre habitar el mundo virtual y el mundo físico es cada vez más frágil. (Gómez, 2020)

Sin embargo, al igual que los medios de representación han ido desarrollándose desde diferentes vertientes, el concepto del habitar ha sido tratado desde diferentes autores con perspectivas variadas con respecto a esta concepción propioceptiva con relación al cuerpo:

“...capacidad humana de interpretar, reconocer y significar el espacio. Es esta una definición de habitar que se basa en la noción de presencia en un lugar. El habitar es la relación de un sujeto- individual o colectivo-con un lugar y en relación con sus semejantes.” (Giglia, A, 2010; p 10)

Si bien esta definición entiende el habitar desde la presencia, le da un trasfondo mucho más social y relativo, puesto que eleva al mismo nivel de importancia el darle significado a un espacio, con todo lo relativo a las cualidades corporales y perceptivas del individuo. Además, abordar el concepto desde la interpretación y la importancia en términos “contextuales” puede llevar a establecer nuevas relaciones en todo lo que implicar realmente habitar en un lugar. Quizás residir no implica necesariamente habitarlo, o quizás se puede pensar en la idea de estar presente en un lugar disociando el cuerpo con la ubicación espacial; sin embargo, lo que es certero, es mencionar que al momento de involucrar la significancia en lo que implica el habitar un espacio, se está trabajando con variables mucho más “propias” tanto de una persona como de un colectivo, involucrando un contexto y por tanto, una historia; lo que eventualmente se ve condensado en la relación entre habitar y narrativa.

En ese sentido, es pertinente mencionar el trabajo de Sophia Psarra (2009), quien establece una relación explícita e indisoluble entre arquitectura y narrativa. Pues plantea que la construcción conceptual de un espacio se entiende solo en tanto la información se va adquiriendo de manera secuencial a través de la percepción del individuo, desplegando así la experiencia personal con la que se significa tal espacio; una idea fácilmente aplicable tanto al cine como, originalmente en su tesis, a la literatura.

Bajo esta misma idea, el filósofo Michel de Certeau teoriza sobre la relación que establece el ser humano con los espacios, los lugares y la narrativa; a través de: “La invención de lo cotidiano: El arte de hacer” (1925). Habla sobre cómo el entendimiento de un lugar se da a través de establecer recorridos en el espacio y de vincularlos con experiencias; de cómo la cotidianeidad y lo íntimo es lo que le da el sentido a una locación haciendo que resulte familiar y

que trascienda el carácter puramente “tridimensional” de un espacio. Para eso se sustenta en la manera en la que se comunican las experiencias espaciales, una de ellas a través de mapas, de manera que la forma más instintiva que se tiende a usar para comunicar un lugar es a través de la organización de acciones de un recorrido en primera persona, por sobre una descripción geométrica del espacio, priorizando así el componente narrativo.

Por lo tanto, en vista de la importancia de la narrativa, pretender relacionar el cine al concepto de habitar se vuelve casi complementariamente necesario, pues, qué es el cine sino puramente narrativa visual e información espacial percibida secuencialmente. Sus similitudes no hacen más que aportar a un entendimiento más completo del espacio, por lo menos desde la arquitectura.

En ese sentido, para esta investigación, hablar de un habitar cinematográfico, se propone como un experimento teórico de representación, que presenta al cine como conciliador entre (1) el concepto teórico del hogar, abordado desde sus vertientes más fenomenológicas y de significancia experiencial el individuo, y (2) el concepto plástico de la casa, es decir, las cualidades más visuales, morfológicas y estilistas de la arquitectura. Reconociendo que si bien, existe una evidente diferencia entre el espacio arquitectónico y el espacio cinematográfico o ficticio, la base conceptual relativa a la significancia espacial y a la experiencia del habitante se traslada al momento en el cual el espectador se vincula con la obra fílmica a través de la percepción de lo no propio, asimilándolo como experiencias análogas, más aún cuando el foco argumental de dicho espacio narrativo utiliza como recursos cinematográficos aspectos comunes a la arquitectura como pueden ser las exploraciones sensoriales relativas a composición espacial, geometrías, escalas, atmósferas, materiales, texturas, sonidos, colores, iluminación, etc.

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES

*MARCO
METODOLÓGICO*

1. TIPO DE INVESTIGACIÓN: CINEMATOGRÁFICA.

El tipo de investigación a desarrollar será exploratorio de carácter cualitativo, con un enfoque fenomenológico; vale decir que el principal interés del estudio va a desentramar la experiencia del tanto del espectador como de los habitantes del espacio fílmico, (relaciones espaciales y narrativas sujeto-edificio con un carácter visual, pero además sensorial); basado en el reconocimiento de conceptos teóricos e intangibles de la idea de habitar, que pretenden dar una respuesta a la interrogante planteada a través de la observación de fenómenos relativos a las prácticas del habitar y el análisis de secuencias cinematográficas de cada caso de estudio.

2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ANÁLISIS:

Es necesario especificar que el visionado de las películas y la consiguiente interpretación de la información, está inevitablemente influenciada por el contexto socio-cultural occidentalizado al que pertenece el autor y que es importante mencionar que, si bien, como punto de partida corresponde una necesaria abstracción al momento de analizar las obras (además de generar una previa lectura del contexto que pretenden representar cada una de estas), la relación con la que el investigador se expone ante los casos de estudio no será en ningún caso de carácter absolutista y se espera que parte de la información correspondiente a aspectos relativos a la cultura en los casos de estudio (sobre todo en Parasite, por su contexto), pertenezcan a una capa de información a la que no será posible acceder en su totalidad. En adición a esto, también cabe destacar que la investigación será desarrollada en el contexto del confinamiento impuesto por las medidas sanitarias de prevención causadas por la pandemia, por lo que existen limitantes del investigador en realización a un posible trabajo de campo o a un desarrollo de las ideas de en cuanto a una carencia de debate que podría haber sido desarrollado de manera más provechosa en un contexto normal. Sin embargo, esto no supone una complicación mayor y se espera que la investigación se concluya con los resultados esperados.

3. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS CASOS DE ESTUDIO:

Los criterios de selección empleados se centraron en los dos ejes teóricos principales como son: la representación de la experiencia de “habitar una casa” y la exploración del concepto de arquitectura como personaje, sumado a la necesidad explícita de conseguir una muestra variable para poder dar cuenta de una cantidad considerable de recursos cinematográficos, que permitieran tensionar los conceptos de la representación de la arquitectura por medio del contraste entre las obras.

Es por esto que, en primer lugar, se realizó un visionado previo de material fílmico, a partir del cuál se seleccionaron 3 obras a analizar. El número de casos se debe a que en el tiempo que se dispone para realizar esta investigación, se estima que 3 es el número máximo de casos de estudio que alcanzan a cubrirse realizado un análisis de profundidad media/extensa, además de corresponder a una cantidad suficiente para no caer en una polarización al momento de conseguir los resultados del análisis.

Sin embargo, cabe mencionar que los criterios de selección fueron surgiendo en paralelo al visionado de este pozo de material fílmico, ya que la elección de casos fue establecida a medida que se estructuraba el diseño de la investigación, por lo que los criterios de selección se corresponden, en parte, a las características comunes que poseen las películas, además de ser relativas a las motivaciones del autor y a los fundamentos de la problemática.

Dicho esto, y retomando la idea del habitar y la arquitectura personaje, los criterios de selección son:

1. Que sean largometrajes, debido a que en ese formato es más viable desarrollar una narrativa que relacione de manera más profunda a la arquitectura con un argumento, de forma que se explore más extensamente la relación de los personajes con el espacio.
2. Que sea una historia de carácter ficcional, no documental. Puesto que se pretende hacer un análisis desde casos vinculados a la realidad, pero con cierto grado de libertades narrativas.

3. Que la mirada del autor (director) con respecto a la historia que pretende representar involucre un carácter intimista de las prácticas del habitar que ejercen sus personajes por sobre el espacio, poniendo énfasis así en los recintos, los recorridos y el concepto de habitante.

4. Que sean metrajes cuyo espacio fílmico corresponda principalmente a edificios de carácter residencial, vale decir, que transcurran en una vivienda.

5. Que la arquitectura presente sea parte del detonante narrativo de la historia o que cuyos espacios posean una significancia argumental.

6. Que correspondan a películas estrenadas hace con un límite de 15 años máximo desde el año actual (2021) porque es menos probable que este tipo de análisis arquitectónicos hayan sido aplicado a obras tan recientes con este enfoque.

4. CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL MATERIAL:

En lo que al análisis propiamente tal corresponde, la unidad fundamental será la secuencia cinematográfica, entendida como una serie de planos, definiendo estos últimos como: la unidad básica de un medio audiovisual, que corresponde a una composición que considera elementos estacionarios en pantalla en conjunto con elementos móviles, como pueden los actores o la cámara en sí; y que tiene la particularidad de haber sido grabado en una sola toma. Siempre considerando que cada uno tiene su propio interés narrativo y visual, y que se articulan para presentar un acontecimiento concreto en un espacio definido. Sin embargo, para entender esta secuencia, será necesario la disección en diferentes fotogramas correspondientes a planos específicos no necesariamente consecutivos, para poder analizarlos de manera individual dentro del marco general de la misma secuencia, es decir, entender su coherencia con su contexto.

Para elegir cada una de estas secuencias se pretende hacer una selección personal, basada en la búsqueda de un extracto del filme que sea representativo de la idea del habitar que está intentando plasmar el director, además de precisar que dicha secuencia debe ser clave para desentramar el entendimiento espacial, programático o perceptivo que realizan los personajes y el espectador sobre un recinto, especialmente si dicha secuencia

involucra un recorrido (con actores coreografiados) o movimientos de cámara a través del espacio. En resumidas cuentas, es necesario poder dar cuenta de qué significancia adquieren los espacios y el lenguaje con el que se presentan en la narrativa fílmica, por lo que la secuencia debe ser una síntesis de aquello.

5. PROTOANÁLISIS.

En esta etapa, cuando los casos de estudio y los tópicos a explorar ya estaban definidos, sin embargo, las herramientas de análisis aún no del todo; se procedió a realizar un proto-análisis como paso importante en la metodología, a través del cual dar cuenta de las observaciones básicas y el tipo de mirada con la que el investigador se plantearía con relación al resto de los casos de estudio, es decir, utilizar el análisis de prueba para desarrollar herramientas y sentar lineamientos a través de los cuales responder los requerimientos de los objetivos planteados previamente.

Gracias a esto se definió un esquema de análisis que permitiría centrar el foco los conceptos principales a describir, a partir de definir un desarrollo en 3 bloques fundamentales: (1) El contexto de la producción y de la obra cinematográfica, (2) la representación del habitar a través de la ficción, (3) la importancia narrativa de la arquitectura presentada.

6. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS:

I. El contexto de la producción y de la obra cinematográfica:

Para esta parte se procederá a elaborar una ficha correspondiente a cada caso de estudio. Esta ficha busca caracterizar, en primera instancia, brevemente y a modo de introducción, el contexto bajo el cual fue concebida la obra, en términos culturales, conceptuales y técnicos. Además, se pretende dar cuenta de la importancia de la visión del autor en lo referido a la idea de habitar que se consideraba en las etapas tempranas de la realización, de forma que se puedan incluir otras formas de investigación que no respondan solamente al análisis experiencial.

Así, se busca analizar material externo a la obra, como entrevistas o behind the

scenes, guiones tanto literarios como técnicos y storyboards, documentales, etc, cualquier información de este tipo que ayude a complementar el análisis; para, de esta manera, poder desentramar el proceso creativo de los directores y las características de las locaciones que se representan en pantalla. En ese sentido, cualquier información relativa a los inmuebles y a su utilización como sets cinematográficos en lo respectivo a las etapas de preproducción o producción corresponden a este apartado.

II. La representación de la arquitectura y el habitar cinematográfico:

En este apartado se buscará deconstruir las características del tipo de mirada con el que se presenta la arquitectura tanto desde sus espacios como desde sus personajes. Por lo mismo, las herramientas relacionadas al lenguaje cinematográfico con el que se presenta la arquitectura, serán el medio principal por el que se pretende dar cuenta de esto. Así, es importante esclarecer que en este apartado se buscará encontrar relaciones entre el cómo se muestra y lo que se intenta transmitir del espacio en términos perceptuales y sensoriales. Para esto se procederá a trabajar con análisis de planos correspondientes a la película, los cuales se organizarán de manera secuencial a fin de ilustrar las descripciones cualitativas elaboradas por el autor. Se pretende hacer reconstrucciones espaciales de los recintos a presentar por medio de fotomontajes panorámicos, elaborados a partir de fotogramas de la obra original, que permitan graficar el tipo de movimientos de cámaras utilizados por los directores.

En este apartado además, se incluye el análisis específico de la secuencia clave de la película, que será respaldado con planimetría esquemática para definir la coreografía de los actores y de la cámara en la secuencia escogida. En adición a esto, si es pertinente al caso, se hará un sumario del tipo de actividades presentes en la película vinculándolo al recinto en el que transcurren, a modo de desentramar las dinámicas espaciales que realizan los personajes en los espacios de las casas y el cómo se muestran. En otras palabras, se pretende englobar la metodología a través de la cual el habitar arquitectónico se presenta a través de la cinematografía.

III. La importancia narrativa de la arquitectura presente:

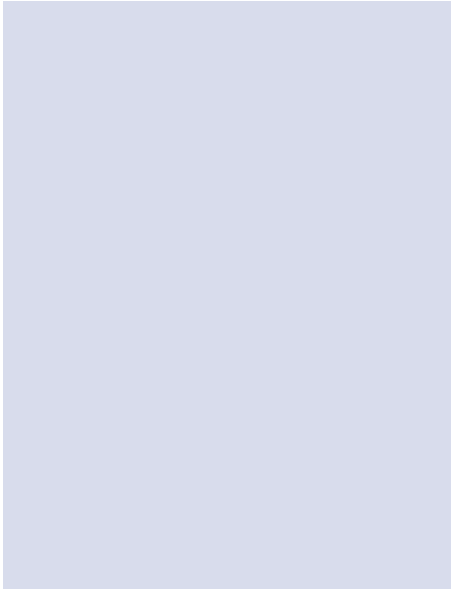
Por último, a modo de conclusión, en este apartado se pretende dar cuenta de la importancia narrativa de la arquitectura a través del desarrollo del concepto de habitar que plantea la película, sintetizado como resultado de los otros 2 bloques. Vale decir que, para efectos de este apartado, se evaluará la utilización de la arquitectura como un recurso cinematográfico más, empleado en pos de comunicar una premisa narrativa.

Sin embargo, no solo se pretende dar cuenta de su capacidad comunicativa, sino que si efectivamente es participante activa de tal premisa en sí. Es por esto que en este apartado se cruzará la información correspondiente a la dimensión narrativa de la película con la dimensión arquitectónica de la misma. Entendiendo que, si el apartado anterior correspondía a una deconstrucción del cómo se muestra; éste hace alusión al significado y las consecuencias que eso implica.

Para esto se busca desglosar la estructura literaria del filme en relación a las metáforas espaciales que plantea con respecto a su trama, y así, entender en qué se relacionan las escenas (y los edificios) con los acontecimientos argumentales. Además, en estas escenas sobre la casa se buscará definir si existe algún tipo de jerarquía en cuanto a qué partes de la casa se presentan, si existe alguna predilección por una estancia específica y el porqué de estas decisiones, basando principalmente la herramienta de análisis en el desarrollo teórico de los resultados previamente conseguidos.

Para finalizar, es importante hacer énfasis en que uno de los objetivos secundarios de esta investigación corresponde al desarrollo de la metodología en sí, de forma que se espera que ésta se vaya refinando progresiva y secuencialmente, a medida que va avanzando la investigación misma; por lo que el despliegue de nuevas herramientas de análisis es una variable que se tiene en cuenta en el contexto que se da el marco de la estructuración de la investigación.

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES



1. FICHA TÉCNICA

Género: Comedia/Drama/Thriller.

Lenguaje original: Coreano.

Directores: Joon-ho Bong.

Productores: Min Heoi Heo, Bong Joon Ho, Sin-ae Kwak, Miky Lee, Min Chul Park, Moon Yang Kwon, Jang Young Hwan.

Guion: Joon-ho Bong, Jin-won Han.

Cinematografía: Kyung-pyo Hong.

Diseño de producción: Ha-jun Lee.

Cast (extracto): Kang-ho Song, Sun-Kyun Lee, Yeo-jeong Cho, Woo-sik Choi, So-dam Park, Lee Jeong-eun, Ji-so Jung.

Clasificación: B (15+)

Fecha de estreno: 21 de Mayo del 2019 (Festival de Cannes).

Duración: 2h 12 m.

Productora: Barunson E&A/CJ Entertainment.

Color: Color.

Relación de aspecto: 2.35:1

Cámara: Arri Alexa 65, Arri Prime DNA Lenses.

(Fuente: IMDb, Wikipedia)

Sinopsis:

Tras el regalo de un viejo amigo y la nueva oportunidad de trabajo del veinteañero Ki-woo como profesor de inglés de la hija adolescente de la adinerada familia Park, la familia Kim, compuesta por el padre, la madre, la hija y su hermano, ven en este suceso una forma de desprenderse del ambiente de pobreza y miseria en el que se encuentran sumidos. A través de mentiras y engaños, consiguen progresivamente ir apoderándose de un lugar dentro del ambiente doméstico de los Park, desarrollando así una relación parasitaria que pone en evidencia la diferencia de clase entre ambas familias. Sin embargo, una revelación inesperada a medio camino cambiará de rumbo los planes de los Kim quienes deben encontrar una manera de mantenerse a flote en esta lucha de clases.



Figura 6: Poster promocional- Recuperado de la campaña de publicidad de Netflix.

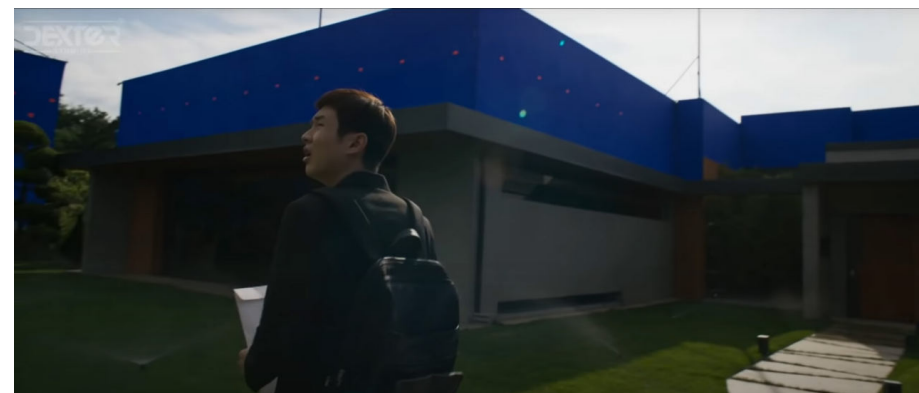
2. LAS LOCACIONES.

Partiendo por los aspectos técnicos Parasite se caracteriza por presentar entornos extremadamente realistas con muchos detalles, poniendo el foco en la configuración espacial de los mismos. En ese sentido, se destaca el trabajo de diseño de producción a cargo del diseñador Lee Ha-Jun, quien se encargó de materializar la visión del director Bong joon-ho, en un trabajo que según ellos mismos, requirió una dedicación particularmente importante en términos de la versatilidad al momento de representar entornos propios de las ciudad de Seúl y proyectos de arquitectura contemporánea, a través, principalmente, de sets cinematográficos que se construyeron específicamente para la filmación de la película. Como aclara el mismo diseñador:

“Yo no soy arquitecto, y creo que hay una gran diferencia en cómo un arquitecto se aproxima al diseño de un espacio versus cómo lo hace un diseñador de producción. Nosotros priorizamos la puesta en escena y los ángulos de cámara, mientras que los arquitectos diseñan espacios para ser habitados, entonces lo hacen en torno al usuario. Creo que la aproximación es muy diferente.” (O’Falt, C, 2019, párr 3)

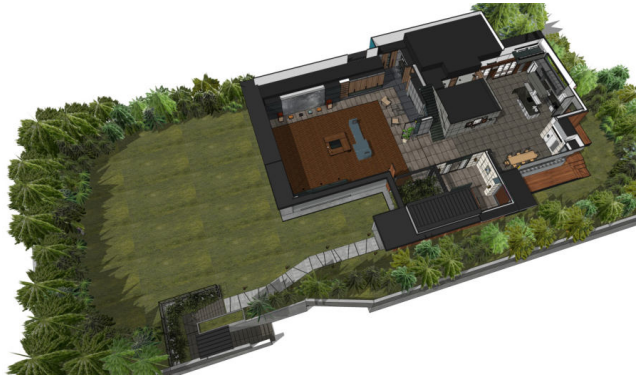
De esta manera, se destaca el foco real con que el se piensan los espacios, aunque no sea evidente que las locaciones no corresponden a espacios “reales”. En ese mismo sentido, como mencionan tanto el director como el diseñador de producción, la idea detrás de la sets se desarrolló principal al igual que un proyecto de arquitectura, desde el concepto primigenio correspondiente a dibujos, pasando por renders, hasta llegar a la construcción de los mismos, destacando principalmente la casa, que realmente correspondió a diferentes sets que fueron unidos en la postproducción, teniendo en primer lugar un set al aire libre de la casa principal con el primer nivel completamente edificado en su primera planta y con el segundo nivel adherido por medio de imágenes generadas por

computadora (por sus siglas en inglés: Computer Generated Images), técnica que se usó principalmente para las escenas exteriores que involucraban a ambas fachadas en un mismo plano; en segundo lugar se edificó el segundo nivel en un set interior aparte, y por último, en tercer lugar, el sótano de la casa principal con acceso al sótano más profundo de la casa de los Park en otro proyecto. En adición a esto, se suma el otro set importante de la película correspondiente al semisótano de los Kim, proyecto que abarcó la calle en su totalidad debido a los requerimientos de la producción, específicamente en relación a la escena del diluvio.



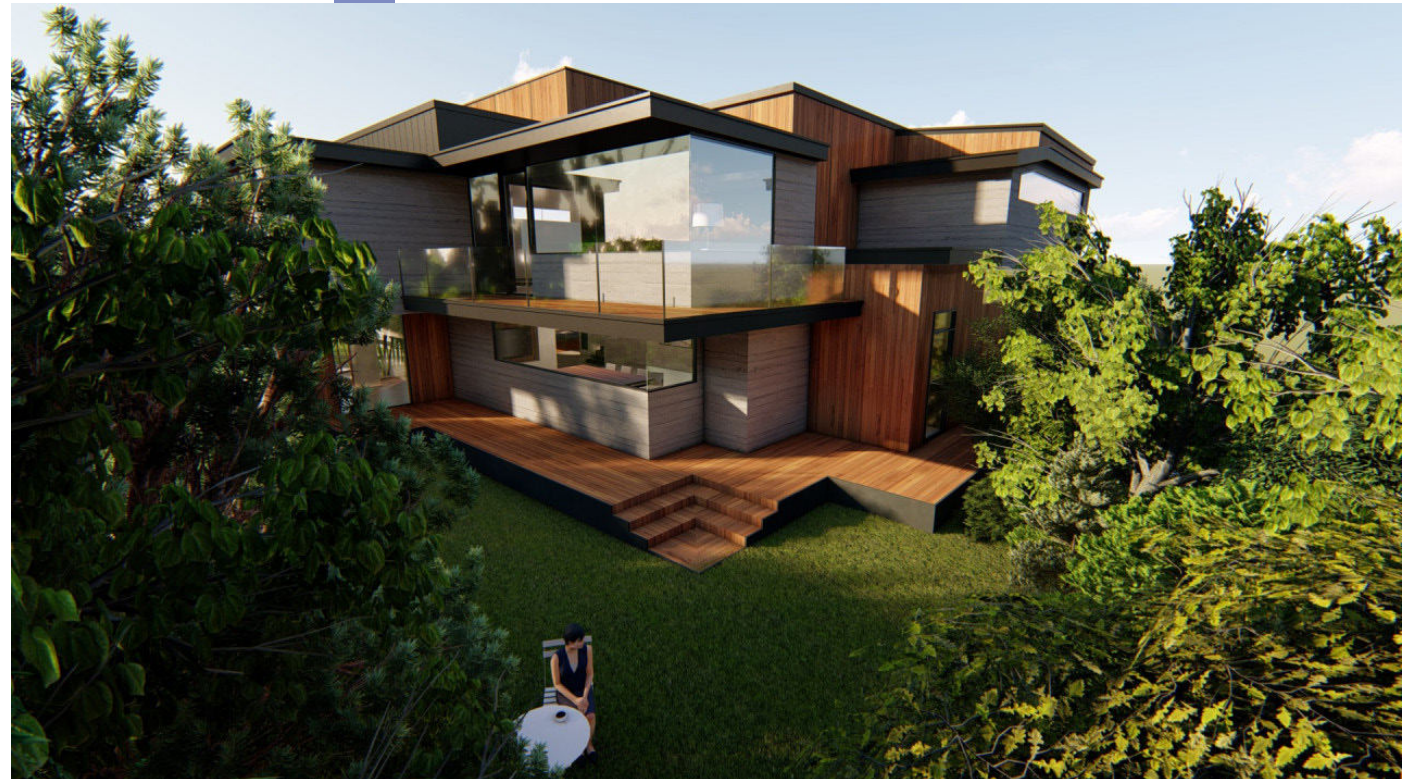
▲ Figuras 7 y 8: Comparativa representativa del uso de CGI en adición a la construcción de un set real.

Ambas imágenes corresponden al mismo frame de la película, la primera fue extraída de un video behind the scenes de la producción, mientras que el segundo fue tomado de la película misma.



▲ Figuras 9 y 10: Renders de la casa Park en preproducción.

En la esquina superior izquierda se aprecia una vista de pájara de la casa, a la derecha una vista elevada desde el patio hacia el volumen principal. Recuperados de : <https://www.indiewire.com/2019/10/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/>



▼ Figura 11: Imágenes de la casa Kim en preproducción.

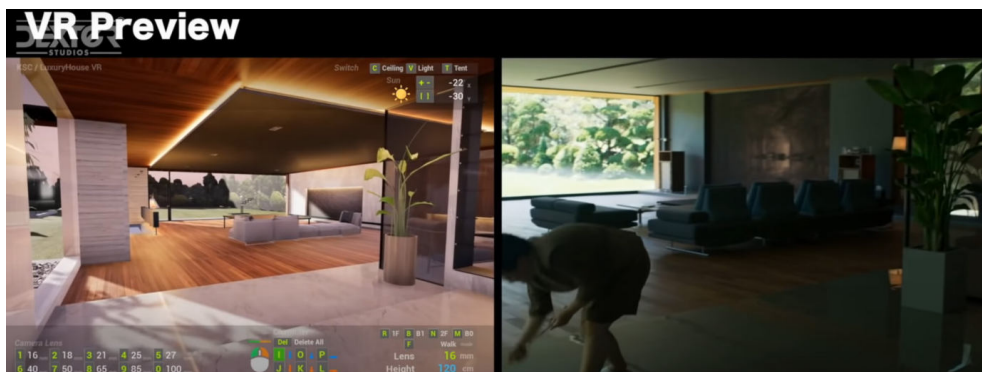
En la esquina inferior izquierda se ve una imagen elevación del set completo similar a un alzado arquitectónico. Recuperados de : <https://www.vulture.com/2020/02/how-bong-joon-ho-built-the-houses-in-parasite.html>



Sin embargo, más allá del antecedente técnico del proceso de producción de los escenarios, es necesario referirse a las implicancias que involucra planificar espacios de la manera en la que lo hizo el equipo de Bong y de Lee con respecto a las formalidades y la configuración de las estancias, principalmente de la casa.

En ese sentido, se puede destacar que, si bien los espacios están diseñados para facilitar el proceso de filmación y poder efectuar movimientos de cámara específicos (que involucran un trabajo minucioso en términos de distanciamientos y circulaciones), las dinámicas de habitar son, de igual manera, un punto clave al momento de proyectar, de la misma manera que lo es para un arquitecto (aunque las relaciones espaciales planteadas no se correspondan necesariamente con las que plantearía un arquitecto en un espacio real); puesto que para el director, la interacción entre los personajes a través de los distintos entornos de la casa le permite desarrollar los aspectos narrativos de la obra, tanto la trama como los personajes. Bajo sus mismas declaraciones:

“La trama exigía todas estas cosas en términos de blocking (puesta en escena), como el tener a una persona en un punto específico del que pudiera ser espiado por otros personajes, el hecho de que, si viniera alguien, otra persona pudiera esconderse en la esquina. Todas estas dinámicas espaciales entre los personajes ya estaban pensadas.” (O’Falt, C, 2019, párr 11)



▲ **Figura 12:** Comparativa entre una simulación de VR y el movimiento de cámara de la película final.

Recuperado de : https://www.youtube.com/watch?v=J3tflm4ckE&ab_channel=MovieVFX

Por lo mismo, se puede apreciar una necesidad por parte de Bong de espacializar las interacciones sociales, que queda al debe en la exploración de su proceso creativo, vinculando así las características de los espacios con el desarrollo de los acontecimientos (similar a lo planteado por Tschumi), en palabras de su diseñador de producción:

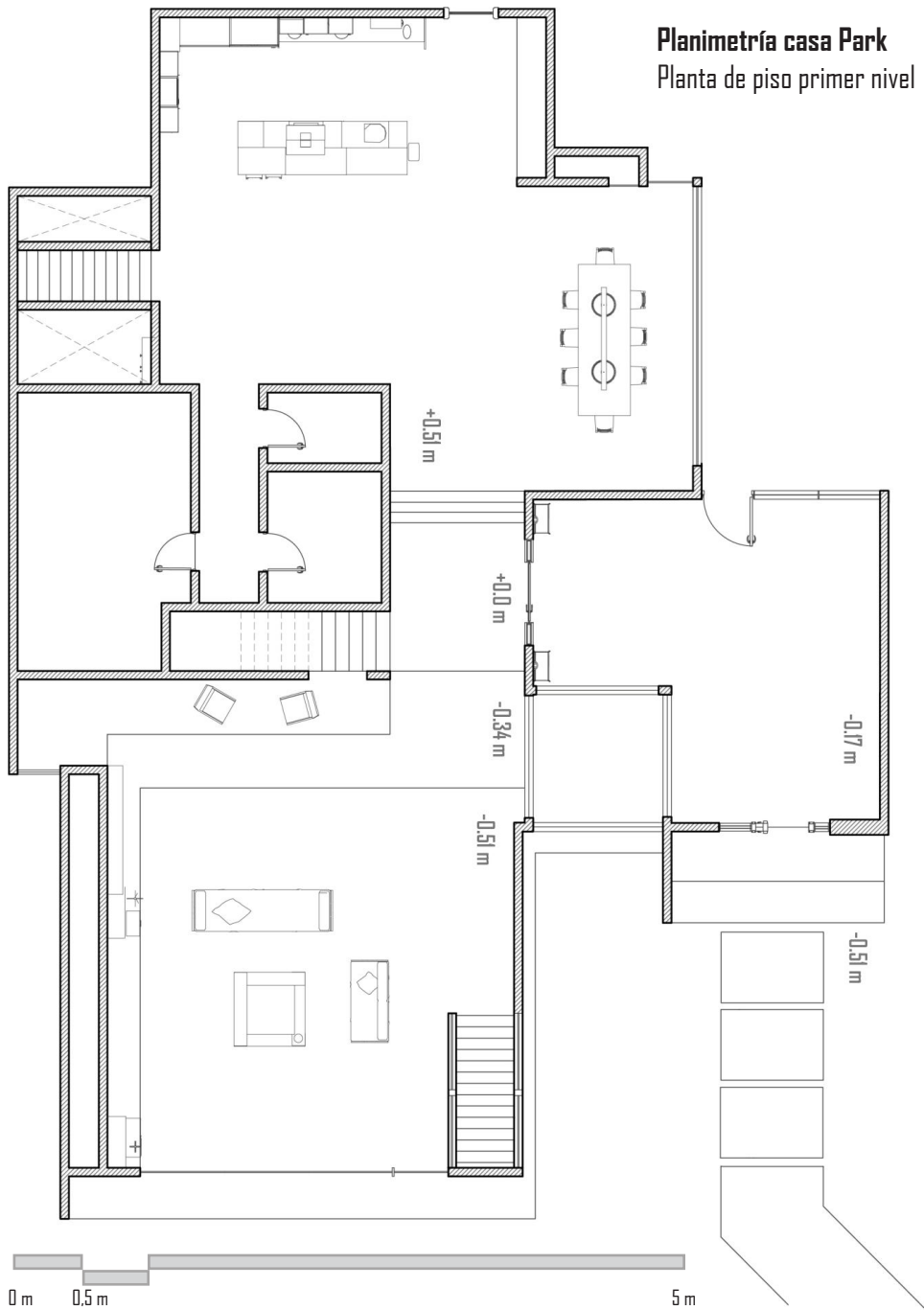
“El director Bong ya tenía pensado elementos específicos relacionados a la puesta en escena al momento de escribir el guión – la coreografía de los actores a través de la sala y del jardín, el recorrido desde la escalera del segundo piso al comedor, un punto que permitía a los actores espiar disimuladamente la cocina desde la escalera, el recorrido en descenso desde la cocina hasta la despensa, el de la despensa hasta el bunker secreto, del garage a la sala, etc.” (O’Falt, C, 2019, párr 10)

Todo esto, sumado a las necesidades técnicas de la cinematografía, queda expresado en decisiones formales tangibles de la casa, como puede ser la utilización del formato o aspecto ratio de la película (2,35:1) como estándar para la estructuración de los estancias, de forma que la horizontalidad sea una característica muy marcada, sobre todo en los espacios comunes, destacando en este ámbito que las proporciones del ventanal de la sala responde a esas proporciones, al igual que la pequeña ventana de la casa de los Kim, solo que a diferente tamaño. O también se puede destacar de igual manera la importancia de la articulación de los espacios en base a niveles y escaleras, que responde a un tópico narrativo metafórico, etc.

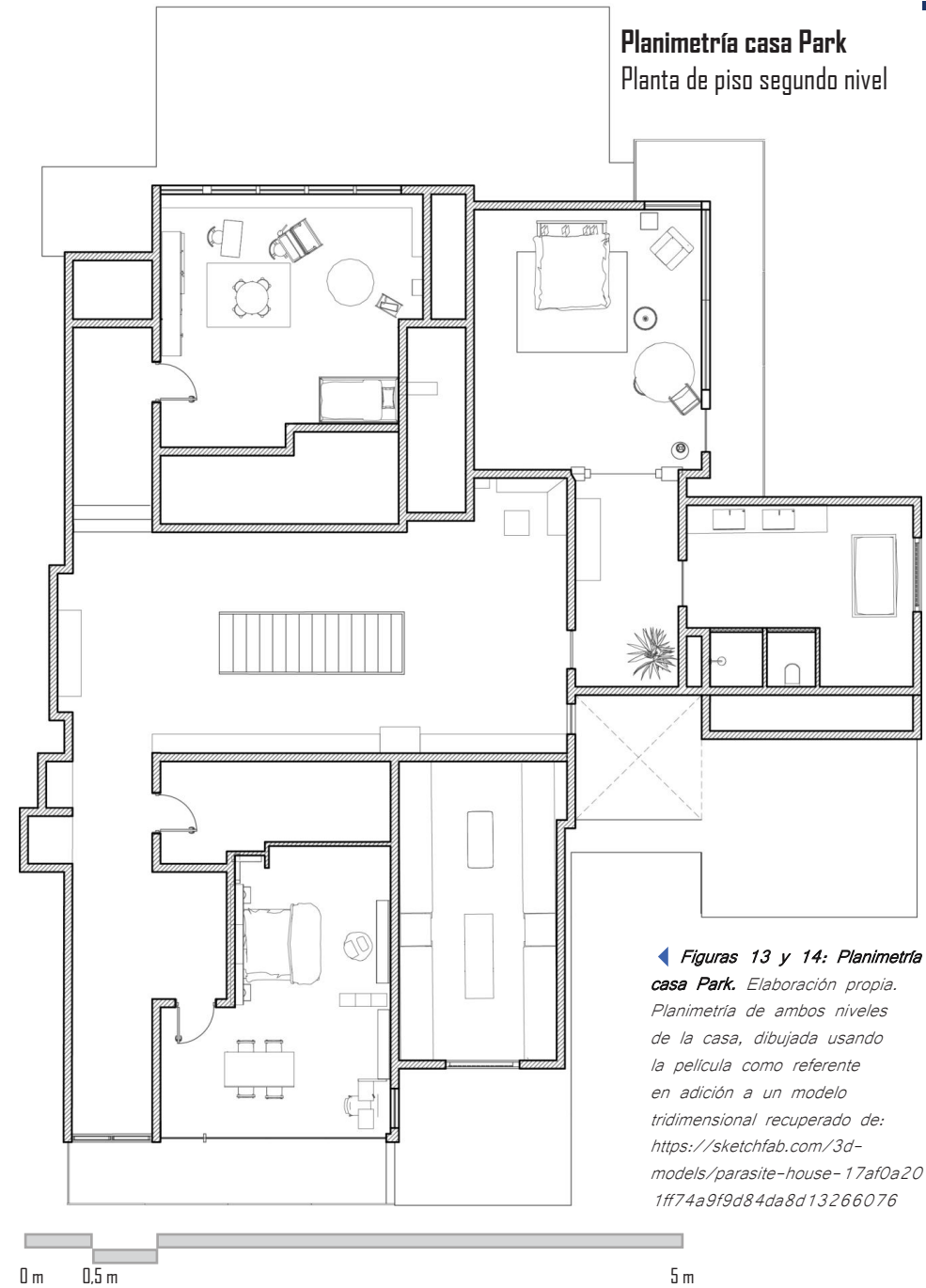
Por último, se debe destacar también la ventaja del uso de las herramientas de representación arquitectónica en relación a la producción cinematográfica, pues permitió hacer simulaciones, no solo de los espacios, sino que también de las coreografías de los actores, de la puesta en escenas y de los movimientos de las cámaras para escenas claves, como el plano secuencia de Chung-sook bajando hacia el sótano/bunker de los Park en la revelación de mitad de la película.¹

¹ Como aclara el diseñador de producción: “La razón por la que lo hicimos de esta manera (el set del sótano secreto), es porque hay una escena que desciende por la totalidad del espacio con una steady cam, y fue una petición específica del director el que esa escena fuera grabada en una sola toma, sin ningún corte.” (Jung, E, 2020, párr 9)

Planimetría casa Park
Planta de piso primer nivel



Planimetría casa Park
Planta de piso segundo nivel



◀ **Figuras 13 y 14: Planimetría casa Park.** *Elaboración propia. Planimetría de ambos niveles de la casa, dibujada usando la película como referente en adición a un modelo tridimensional recuperado de: <https://sketchfab.com/3d-models/parasite-house-17af0a201ff74a9f9d84da8d13266076>*

2. ASPECTOS VISUALES Y NARRATIVOS DE LOS ESPACIOS:

Como su sinopsis lo adelanta, Parasite se desarrolla en el marco de las relaciones que se establecen entre 2 familias de contextos socio-económicos opuestos, los Park y los Kim, quienes se ven involucrados en una serie de eventos que transcurren en la casa principal, la de los Park. De esta manera, la película plantea una premisa clara y concisa: “El contraste entre los ricos y los pobres”, premisa que se utiliza como estructurante para definir todas las decisiones artísticas y/o técnicas que, en relación a la arquitectura considera la locación principal, la casa de los Park y el semisótano de los Kim, con una eventual adición del sótano de los Park, teniendo un uso de recursos que van desde la cinematografía y el montaje, hasta la representación de los espacios de la película, y la utilización de metáforas visuales de carácter narrativo-espaciales que se repiten como un motivo constante a lo largo del desarrollo de la obra.

Comenzando por la caracterización de los espacios, el contraste entre la casa de los Kim y la de los Park es evidente, respondiendo siempre a un juego de niveles que queda evidenciado en la distribución de ambas. En ese sentido, se presenta la casa de los Kim como un semiótano, un espacio pequeño y asfixiante que carece de un acondicionamiento pleno para el desarrollo de una vida doméstica con los estándares mínimos de habitabilidad debido a su condición soterrada y mal solucionada en términos de proyecto; se articula principalmente de un pasillo perimetral que une todas las estancias, el cual



▲ Figuras 15 y 16: Frames extraídos de la película.

Abajo una imagen del espacio comedor perteneciente al semisótano de los Kim, a la derecha, fuera de campo, está ubicado el pasillo que remata en el vestíbulo. En la imagen superior, una vista del vestíbulo desde el nivel de calle.

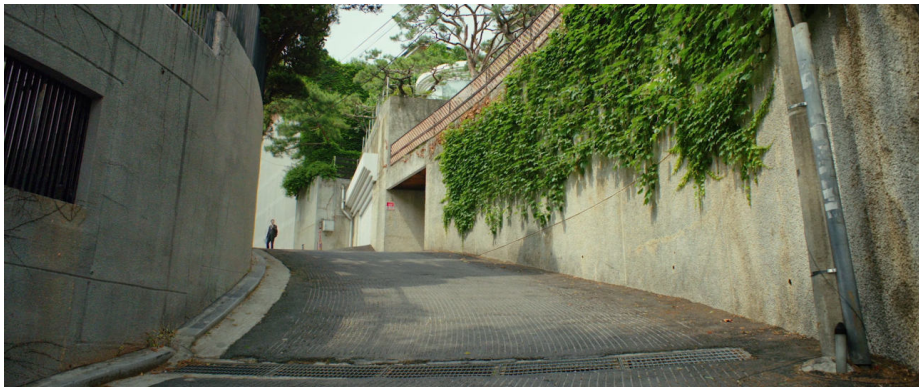
remata en el vestíbulo de acceso, que se presenta luego de bajar unas escaleras desde la calle, conectándose con la sala/comedor que presenta sólo una pequeña ventana a nivel de suelo (de la calle), demarcando así, la manera de los Kim de relacionarse con el espacio urbano, siempre mirando desde abajo. Esta vivienda se plantea como el fondo de la precariedad en la película, no solo debido a las condiciones en las que habitan los personajes, sino de manera literal, al presentarse dentro de un contexto urbano articulado por una serie de pendientes que tienen a este semisótano en el nivel más bajo de la distribución urbana, teniendo que siempre descender para poder llegar a ella, siendo superada únicamente por el sótano debajo de la casa principal, donde la idea de la estratificación y la inhabitabilidad del espacio son llevadas al extremo.

Por otro lado, la casa de los Park se presenta en contraposición a lo anterior. Desde su ubicación, de acuerdo a la película, se puede concluir que la casa se encuentra a las afueras de la metrópoli (aparentemente de Seúl), en un entorno poco densificado con viviendas unifamiliares de clase socioeconómica alta, que se perciben como volúmenes que se cierran hacia el espacio público. Además de esto, su ubicación responde al mismo juego de niveles que la casa de los Kim, estando ubicada en el punto “más alto” presentado en la obra, casi como si se ubicara a medio camino de la cima de una colina, por lo que,

previas al acceso de la vivienda, las veredas están en una pendiente constante.

En ese mismo sentido, son características las escaleras que se encuentran en ambos accesos de la casa, debido a que el volumen está un nivel por arriba de la calle; a diferencia del semisótano, teniendo que ascender para poder acceder en la casa misma.

De la misma forma, el volumen se compone de una serie de estancias organizadas de manera radial con respecto al núcleo de escaleras que se ubica al centro del conjunto, presenta un estilo de arquitectura contemporánea con toques minimalistas en relación a la expresión de los espacios. Sus estrategias de diseño consisten principalmente en la configuración de estancias



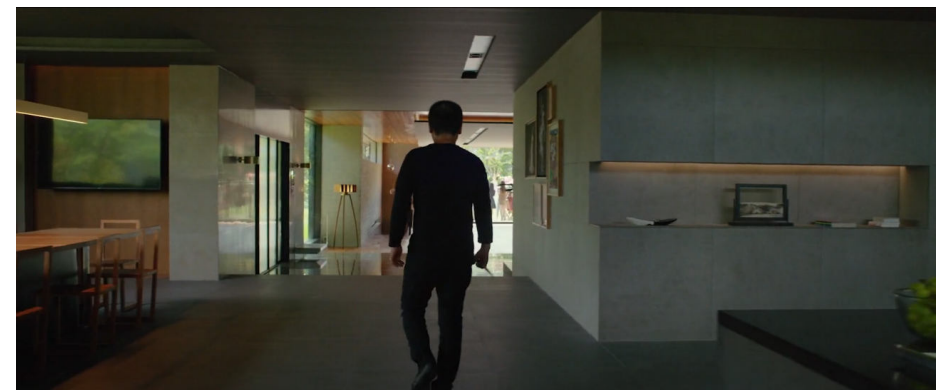
▲ Figuras 17 y 18: Frames extraídos de la película.

Primero una imagen tomada el nivel inferior de la calle, para enfatizar la pendiente. En segundo lugar, la entrada de la casa de los Park, destacando las escaleras y el uso minimalista del hormigón.

a través de elementos lineales, como son los vanos, que se denotan con marcos negros o los elementos del diseño interior, como el uso de celosías de madera; en adición a la permeabilidad visual entre las estancias y para con el contexto inmediato del recinto (que en este caso corresponde al patio que rodea la propiedad). Presenta 2 plantas en adición a la planta de la marquesina (que está a nivel de la calle), organizando todos los espacios comunes y de servicio en el primer nivel, característicos por ser muy fluidos, amplios y de doble altura, a diferencia de los espacios de la segunda planta, que son de unas dimensiones más personales, teniendo elementos de una sola altura en todos esos espacios excepto en el pasillo principal.

En cuanto a las condiciones de habitabilidad, la película explora constantemente la iluminación como recurso principal para ilustrar el poder adquisitivo de los habitantes, el acondicionamiento del espacio y el estado psicológico de los personajes en relación a dichos espacios. Su importancia se puede evidenciar en las declaraciones del mismo director:

“Mientras más pobre eres, menor es tu acceso a la luz solar, es tal y como pasa en la vida real: tu acceso a las ventanas es limitado” (O’Falt, C, 2019, párr 14)



▲ Figura 19: Frames extraídos de la película.

Imagen del interior de la casa de los Park.

Y es tanto así, que la casa de los Park es muy permeable a la luz solar, puesto que dispone de una serie de ventanas lineales de diferentes tamaños en todas las caras del conjunto, resaltando por sobre todas, la ventana del comedor que se toma parte de una esquina y el gran ventanal de la sala, que básicamente cubre el muro en la totalidad de su largo y su altura, enmarcando la vista principal de la vivienda que da hacia el patio de la casa, contrastando fuertemente con la pequeña ventana del semisótano que da hacia la calle, como reflejo de la condición de la familia Park de estar ensimismados y completamente desconectados de los problemas de la realidad. Además de considerar su posición, que responde a la orientación más provechosa con respecto al recorrido del sol, que en el caso del hemisferio norte es el sur. En ese mismo sentido, el trabajo de la iluminación artificial se presenta de igual manera como un elemento que permite mantener un ambiente de quietud, confort y elegancia en todo el resto de los espacios de la casa; consistiendo principalmente de elementos puntuales y lineales, en algunos casos de manera perimetral en los muros y a diferentes alturas, similar a la iluminación de un museo, que irradian una luz difusa y cálida, manteniendo una imagen de uniformidad con respecto al resto de elementos del conjunto como las texturas y el mobiliario.

En contraposición a esto, la iluminación del semisótano de los Kim está basada principalmente en fuentes lumínicas de luz directa ubicadas solo de manera cenital, heterogéneas en cuanto a la temperatura del color que proyectan, que en general se usan para resaltar el deterioro que se aprecia en las paredes y dota al espacio de una atmósfera de suciedad e incomodidad constantes.

Por último, nuevamente se presenta el sótano como la llevada al extremo del contraste en este recurso, teniendo así la casa Park con una iluminación natural protagonista, el semisótano con un sistema de iluminación parcial entre ambos y por último el búnker de los Park como un espacio completamente iluminado a base de electricidad, representando así la carencia de ventanas en su totalidad, lo que termina por configurar un pésimo acondicionamiento del espacio, carente de igual manera de cualquier sistema de ventilación óptimo para ser habitado de forma permanente. En ese sentido, la iluminación del sótano de los Park está configurada principalmente a base de focos puntuales

de luz directa con una temperatura relativamente fría, que están colocados cada cierta distancia, lo que genera umbrales de sombra, tanto en la circulación como en los espacios de permanencia, que como adición a la morfología del espacio, ayudan a exacerbar el ambiente claustrofóbico e industrial.

Bajo esta misma línea, es importante mencionar la caracterización de las texturas en el diseño interior de los espacios que se presentan en pantalla, que de igual manera son un punto central en la percepción del espectador.



▲ Figuras 20 y 21: Frames extraídos de la película e intervenidos posteriormente.

Comparación entre el ventanal de la casa de los Park con el de los Kim. Las proporciones del rectángulo en ambos casos responde a las proporciones 2.35:1.



Así, se destaca en la casa principal un manejo de texturas puras y limpias, propias de la propuesta contemporánea del diseño, predominando el uso de tonos neutros y hormigón arquitectónico, que junto con las superficies de reflexión más especular como son el mármol y el vidrio, generan un juego de rebotes y reflejos, que, de día, permite dar la ilusión de que la vegetación del patio es parte del espacio interior, contrastando así con la otra materialidad protagonista, la madera; misma que de noche se mezcla con la iluminación difusa para mantener una atmósfera de confort en la vivienda.

Por otro lado, en el semisótano las texturas no destacan por una propuesta específica, sino más bien por la heterogeneidad y el blanco predominante, que permite acentuar la suciedad de los muros, que queda al debe en la mayoría de los planos donde los personajes están reunidos, ya sea en el estuco de la sala o en los cerámicos del baño. Por último, las texturas también son un aspecto importante a destacar en el sótano de los Park, donde se reconoce la predominancia del hormigón en bruto que cubre la totalidad del espacio, en adición al metal de las tuberías y cables que rodean todos los muros, resaltando así el óxido y el moho que se pega al hormigón, producto de la gran humedad presente, debido al acondicionamiento y al uso del lugar, provocando una sensación de inseguridad y rechazo en el espectador.

En términos de la cinematografía, la propuesta audiovisual posee un enfoque relativamente prioritario hacia los personajes por sobre los espacios, aunque

▲ Figuras 22, 23, 24 y 25: Frames extraídos de la película.

En la imagen superior se puede apreciar escasamente la propuesta de iluminación del semisótano de los Kim, siendo muy básica y limitada. En contraste, se ve la propuesta de la casa de los Park, con un ambiente de confort y calidez. Por último, a arriba a la derecha se aprecia la iluminación del bunker.

en algunos casos destacan algunos planos descriptivos de los mismos, siempre subyugado a lo anterior. Por ejemplo, este recurso es muy evidente al momento de presentar una nueva locación al espectador desde el punto de vista de alguno de los personajes, o en algunos casos cuando se pretende resaltar algún valor arquitectónico específico que sirva a la narración, como es el caso de la iluminación en la casa principal o el cambio en las dinámicas de habitar de un espacio.

Así, se tiene un tipo de mirada muy condicionada a la interacción y a los diálogos, característica por su versatilidad al momento de presentar las acciones, que van desde el tipo de escala con el que se representan los sucesos, el ángulo de cámara utilizado, la duración de los planos, el montaje y el framing, a un nivel ya más compositivo.

En ese sentido, se destaca la utilización del movimiento como una constante, ya sea en términos de movimiento en los planos mismos, que, de hecho, son utilizados de manera mucho más predominante que los planos estáticos; o por otra parte, de movimiento en el mismo plano, usado principalmente en algunos planos que se mantienen fijos para describir la utilización de un espacio por alguno de los actores, de forma que se mantengan siempre dentro del encuadre del mismo. Sin embargo, como se menciono anteriormente, predomina el uso de movimientos de cámara, siempre condicionados a los recorridos de los personajes, teniendo los usos más destacados en principalmente 4 tipos:

El primero y más básico, corresponde a los tilt y los travelling de las escenas donde se introduce a personajes en un espacio, con una predominancia de la cámara grabando de manera paralela a la acción, usado recurrentemente en los accesos de la casa principal, este tipo de movimientos de cámara, que indirectamente describen el espacio, se destaca en la escena del señor Park llegando a la casa luego de sospechar de su chofer y en la secuencia de la madre entrando a la casa con el patriarca de los Kim. Este recurso exagera la horizontalidad o verticalidad de un espacio, especialmente en la casa principal, donde abundan el uso de líneas rectas en la composición.

En segundo lugar, están los panning, característicos por mantener

la cámara en una posición fija, haciendo que gire sobre su propio eje, de manera que establece una visión panorámica de la escena, este recurso se utiliza principalmente cuando se quiere evidenciar la simultaneidad de situaciones ocurriendo en un mismo espacio, usualmente en los extremos del mismo, que nuevamente permite resaltar la horizontalidad y la fluidez de lugar, usados principalmente a partir de la segunda mitad de la película, cuando el espectador comienza a tener información que no todos los personajes en escena poseen, vinculando el movimiento de cámara a la percepción del suspenso.

En tercer lugar, están los planos secuencia cortos de cámara subjetiva, que pretenden situar al espectador en la misma posición que el personaje que se aprecia en pantalla. En este sentido, la cámara se dedica a seguir el recorrido de un personaje que se encuentra siempre en el cuadro por delante de la cámara, con una altura que permita percibir el espacio de la misma manera que él, ejemplos de esto son el plano de llegada del hijo de los Kim a la casa de los Park, en conjunto con la revelación del sótano; ambos utilizados en momentos donde se introduce un espacio nuevo por primera vez al espectador, que claramente poseerá una incidencia narrativa.

Por último, el cuarto uso destacado de los movimientos de cámara viene, nuevamente, de la mano de los planos secuencia, que en este caso se presentan como planos colectivos; y más que centrarse en describir un espacio o una experiencia, como los planos secuencia anteriores, pretenden graficar la dinámica de un grupo de personaje que están realizando actividades de manera simultánea en más de un espacio de la casa, lo que permite interconectar las estancias representadas en pantalla y además facilita al espectador relacionar la posición y las distancias relativas entre estos, en conjunto con la manera en la que se articulan como un conjunto, de forma que, sin mucho análisis consciente, se puede generar un mapa mental de la casa en poco tiempo. Este tipo de planos se caracterizan por ser los más dinámicos, ya que suceden a través de varios espacios, que exploran generalmente con diferentes alturas y angulaciones de la cámara. Entre estas secuencias destacan

B



A



A



B



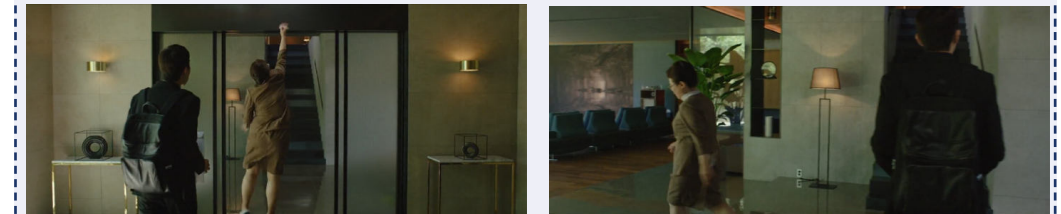
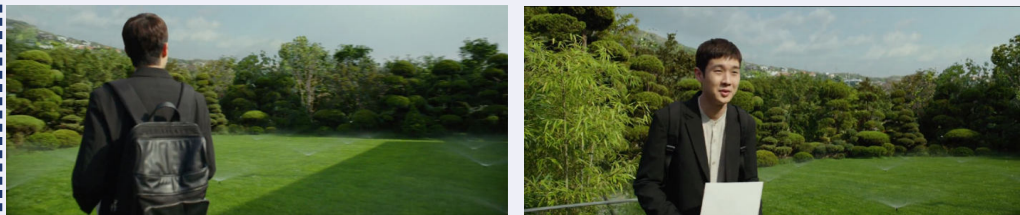
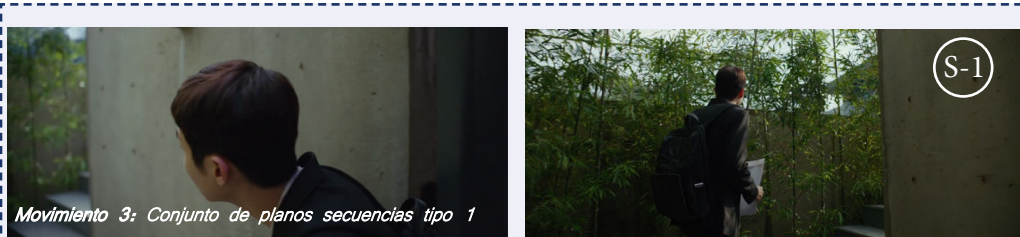
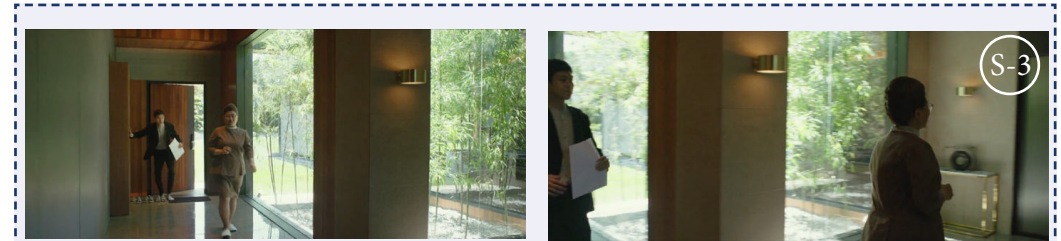
▲ Figuras 27 y 28: Fotomontajes de la película.

Panorámicas hechas a partir de la superposición de fotogramas de la película. Arriba uno correspondiente a un movimiento horizontal paralelo al recorrido del señor Park, abajo un paneo que abarca un giro de 180° en el búnker de los Park.



◀ **Figura 29 y 30(s): Fotomontajes de la película y secuencias de fotogramas.**

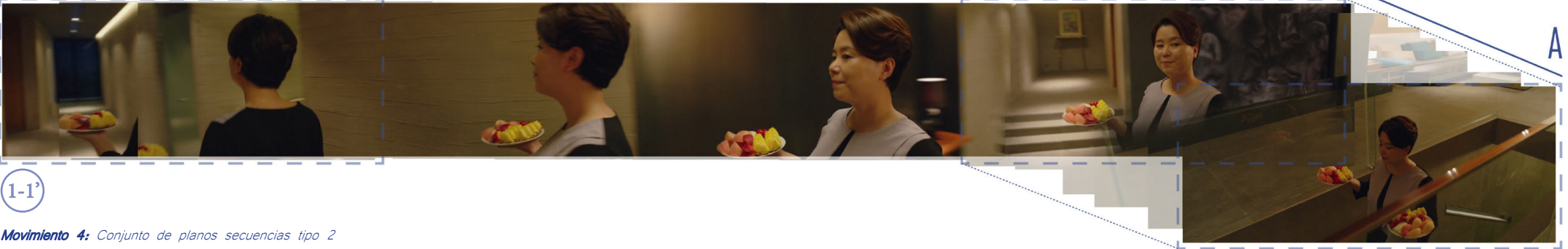
A la izquierda un movimiento vertical tipo tilt que grafica la verticalidad presente en la película, abajo una serie imágenes agrupadas de acuerdo a las tomas correspondientes, las que en conjunto generan el tipo de movimientos 3 descrito en el punto anterior.



C

B

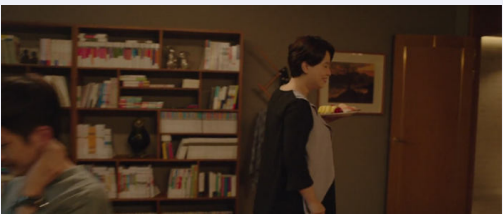
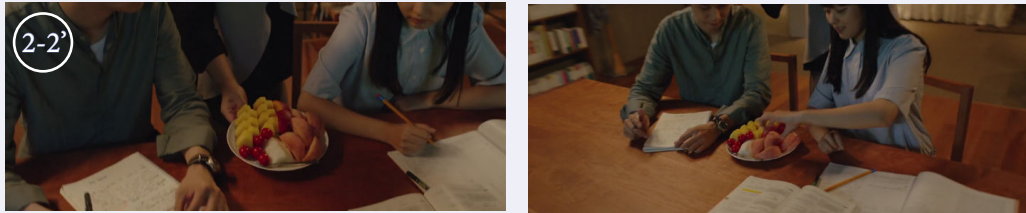
A



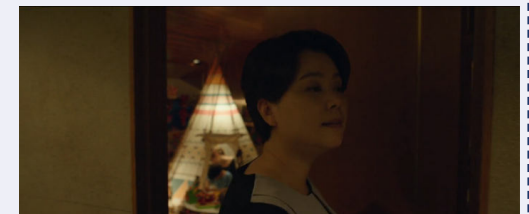
1-1'

Movimiento 4: Conjunto de planos secuencias tipo 2

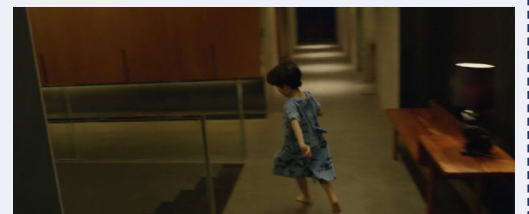
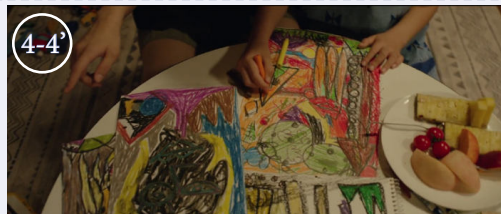
2-2'



3-3'

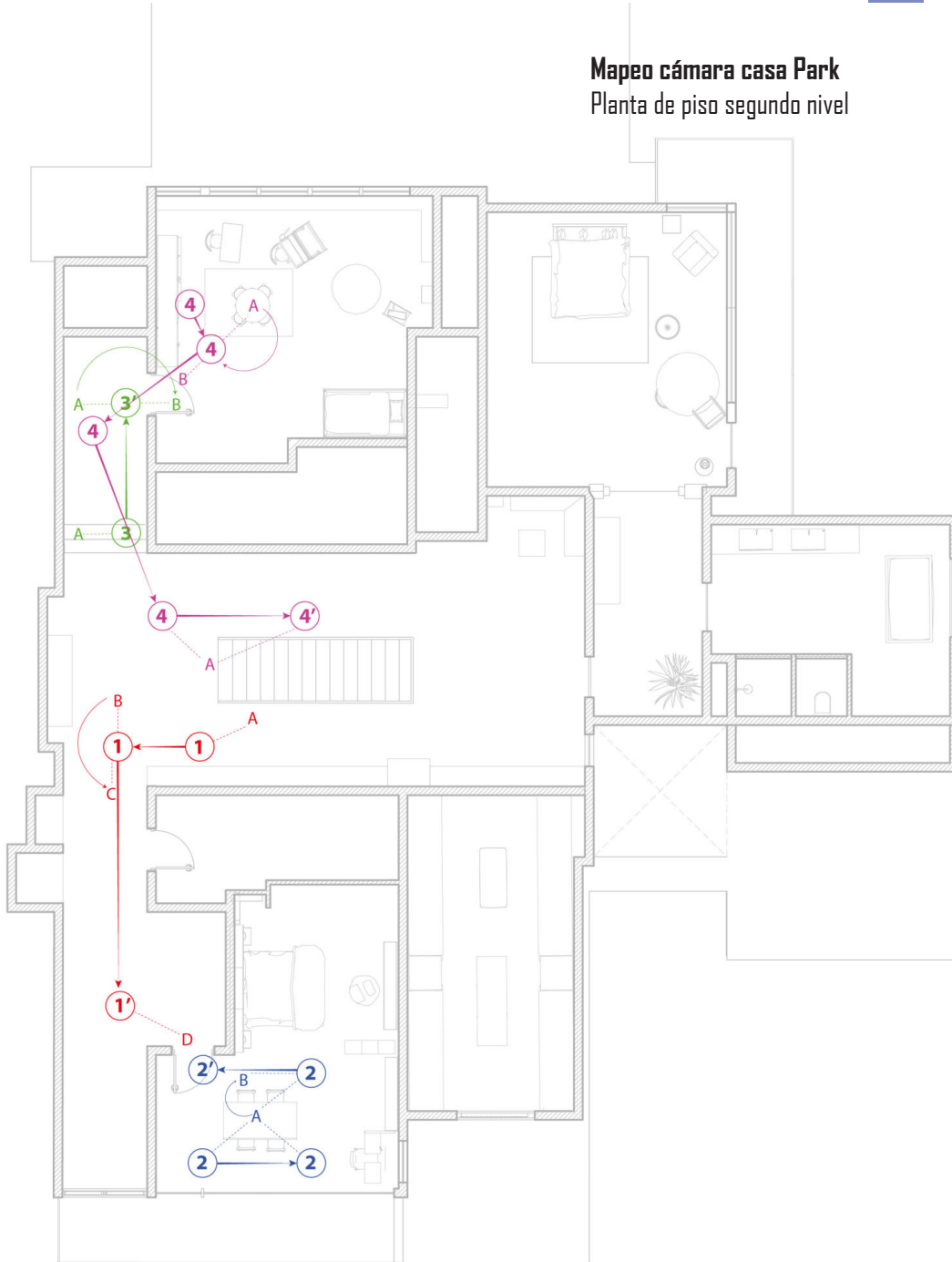


4-4'

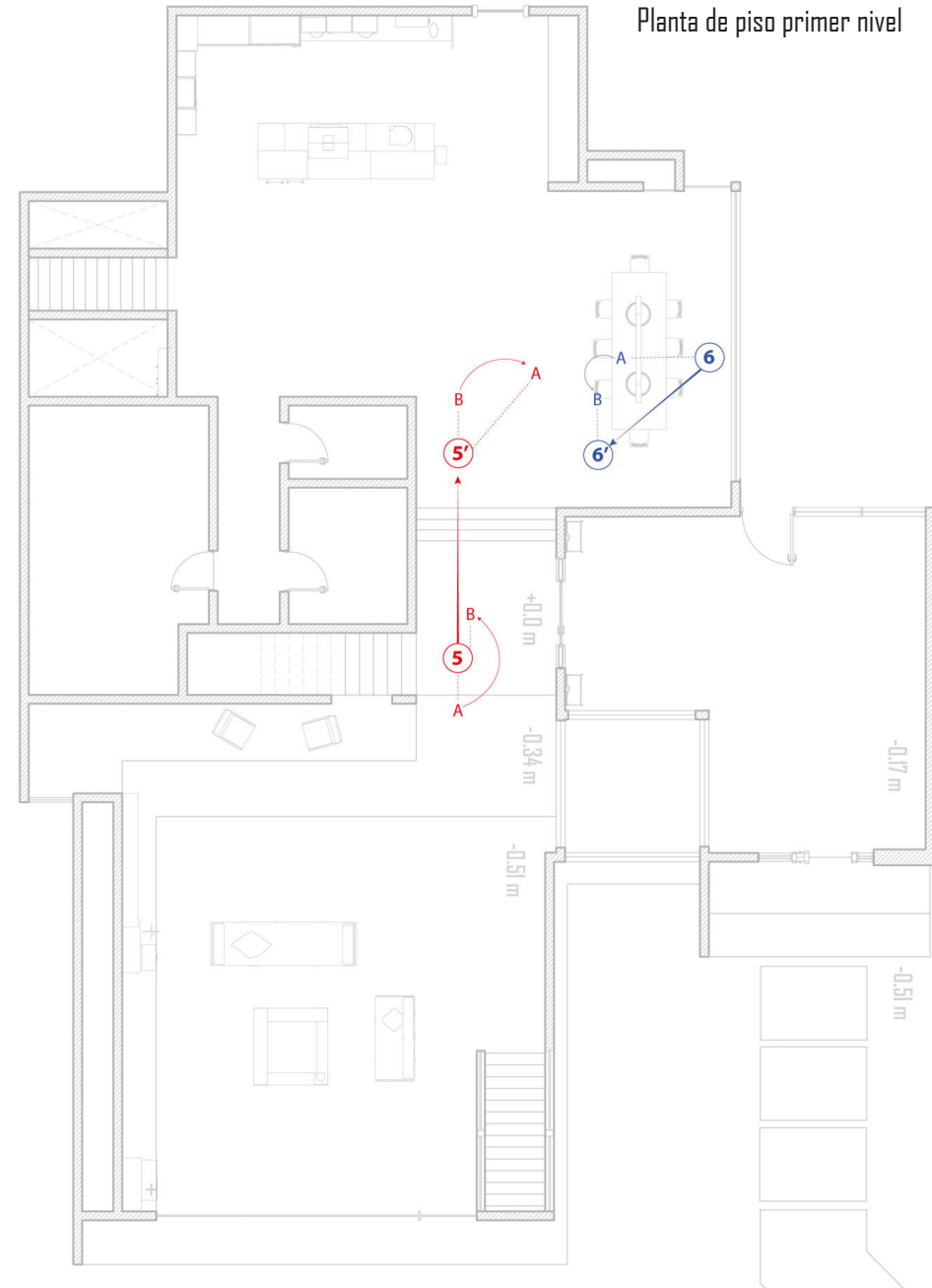


▲ **Figuras 31 y 32(s):** Fotomontajes de la película y secuencias de fotogramas.
Arriba en horizontal una panorámica elaborada a partir de un conjunto de fotogramas de la película, gráfica la primera toma correspondiente al movimiento tipo 4, que describe la simultaneidad de acciones que ocurren en la casa. Abajo, un conjunto de secuencia agrupadas en las tomas sucesivas. Todas pertenecientes a acciones desarrolladas en la segunda planta en primera instancia.

Mapeo cámara casa Park
Planta de piso segundo nivel



Mapeo cámara casa Park
Planta de piso primer nivel



◀ **Figura 34 y 35: Planimetrías de la casa junto al mapeo del recorrido de la cámara correspondiente a los planos secuencia descritos.**

En la segunda planta se abarcan las tomas de la 1 a la 4, en la segunda la 5 y la 6. La posición de la cámara se demarca con un círculo y un número correspondiente a la toma que graba. La última posición de la cámara se denota con un ' '. El giro de la cámara se representa con una nomenclatura en base a letras.



▲ **Figura 36(s): Secuencias de fotogramas.**

Secuencias de fotogramas que describen las tomas 5 y 6, últimas de la secuencia descrita como movimientos de cámara tipo 4. Ambas tomas suceden en la primera planta.

la escena que culmina con la infiltración de los Kim en la casa de los Park, donde la cámara se dedica a seguir a la madre de los Kim una vez que toma el puesto de ama de llaves, pasando así por todas las estancias en las que las dinámicas de habitar han sido modificadas producto de estas incorporaciones; además de la secuencia de este mismo personaje cocinando frenéticamente mientras el resto de su familia se dedica a preparar la casa para la llegada de los Park, justo después de la revelación del búnker.

A todo esto, se le suma otro recurso importante en la propuesta visual, que corresponde a la representación de los diálogos y las acciones (por consiguiente los espacios) a través de la dualidad plano/contraplano, es decir, siguiendo la regla de los 180°, la cámara se ubica en un punto de uno de los espacios, grabando la acción en una dirección, para que luego la imagen se alterne con la cámara ubicada de forma opuesta y grabando en la dirección de la ubicación de la primera cámara, lo que permite contextualizar los elementos del cuadro con el resto de las características del entorno que se representa en pantalla, contribuyendo al anteriormente mencionado “mapa mental” del espectador.

Además, es importante mencionar la elección de utilizar poca profundidad de campo para representar los espacios, lo que permite separar fácilmente los 3 planos de las escenas: el primer plano, plano medio y el fondo; alternando constantemente entre estos en una misma escena para cambiar el foco de atención del espectador, de manera que se perciben los espacios con un desenfoque constante, que se mantiene independiente de la escala del plano (desde un plano detalle a un plano general), lo que ayuda a otorgarles profundidad de manera natural.

Por último, destaca la importancia narrativa que se le da en la composición de los planos a algunos elementos arquitectónicos, ya bien mencionadas están las ventanas, como un motivo recursivo que se repite a lo largo de la película, enmarcando visiones de las situaciones y representando las características y aspiraciones de algunos personajes; sin embargo, en la obra, además, se habla constantemente de una línea (de manera retórica) que separa a los ricos de los pobres, que se puede apreciar en algunos casos en a través de elementos arquitectónicos que producen líneas verticales en las composiciones de los planos, de manera que se genere un límite virtual que efectivamente separa a los personajes de las diferentes familias. En esa misma línea cae la utilización del negro (o ausencia de luz) en la composición de la vitrina que enmarca la entrada a la despensa desde la cocina, que, en contraposición a la importancia de la luz en la película, podría ser considerado un tipo de “foreshadowing” o presagio literario para indicar la revelación que existe en ese punto de la vivienda, debido a que el negro se extiende completamente a lo largo del mueble, tomando un peso visual muy considerable. Siguiendo



▲ Figuras 37, 38 y 39: Fotogramas intervenidos. Línea que separa a los pobres de los ricos. La línea blanca incompleta demarca la línea de compasión que el plano ya presenta. En la primera y tercera imagen correspondiente a los bordes del vidrio de las ventanas y en la segunda correspondiente a la agarradera del refrigerador.

con la vitrina, este elemento se corresponde además con otro recurso que es utilizado para vincular la narración con la apropiación del espacio, el cual corresponde a utilizar planos descriptivos, usualmente estáticos y a una escala muy pequeña (a excepción de la vitrina) para ilustrar la manera en la que los personajes personalizan un estancia y la vuelven propia, recurso que se acentúa especialmente al momento en el que el esposo del ama de llaves explica porqué se siente cómodo en el bunker; o que se evidencia con la vitrina cuando la familia Park abandona la casa y las decoraciones cambian.

En última instancia, en este mismo aspecto, es importante volver a destacar la utilización de las escaleras (otro elemento arquitectónico crucial) en la representación del contraste entre las familias, teniendo la acción de ascender con una connotación positiva, versus la descender como una peyorativa, lo que queda en evidencia en la escena del diluvio.

Ya más relacionado a la narrativa pura, de manera general se tiene que la importancia de la arquitectura para esta película es transversal y no solo corresponde al diseño de producción de manera aislada, se puede apreciar su incidencia en la obra desde los realizadores, su proceso creativo, su desarrollo técnico, entre otros, sin mencionar por su puesto que la revelación argumental más importante para la película consiste básicamente en un espacio, un lugar, que además corresponde a un secreto de la casa, que se vincula con el proyecto original que plantea la figura del arquitecto en la película y en la producción de la misma que se ve reflejado en la totalidad de los entornos representados, enfatizado especialmente en la casa, que se desarrolla con la misma importancia que a alguno de los personajes de la historia, teniendo así al edificio como un elemento tan vinculado al resto de aspectos de la obra, que su realización no podría haber sido concebida de otra manera.

Finalmente, se puede concluir que la visión de los realizadores sobre el concepto de habitar, se da desde una mirada externa y artificiosa, debido al cuidado en los detalles y la perfección con la que calzan los tiempos de las coreografías de los actores en relación a los movimientos de cámara y el montaje, aspectos que, irónicamente, permiten resaltar las características de la



▲ Figuras 40 y 41: Fotogramas extraídos directamente de la película.

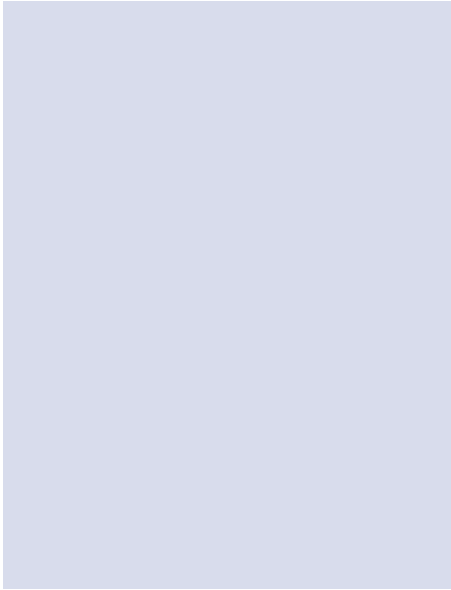
Comparativa entre las vitrinas de la casa "Park". En la primera imagen se ve la loza tradicional que refleja el carácter de la familia Park mientras éstos habitan la casa. Abajo, se ve la imagen de la vitrina cuando es una familia extranjera que la habita, cambiando la loza por los licores. Además, en ambas imágenes se destaca la composición del mueble con sus líneas negras y rectas.

domesticidad, de una manera representativa con respecto a las dinámicas espaciales que se plantean comúnmente en un vivienda, muy propio de una performance.

De esta forma, se mantiene la caracterización de un habitar en familia, teniendo una predominancia por los espacios comunes, lugar donde se reúnen los personajes. En ese sentido, se debe agregar que el hecho de representar los espacios desde las relaciones interpersonales entre los sujetos (el conflicto de clases que se plantea entre los Kim y los Park), le da al espectador una condición de habitar el espacio fílmico distinta a la que se le da a los personajes, puesto que al vincular el suspenso al espacio, en todo momento el espectador maneja más información sobre el espacio que los personajes en pantalla; (sin contar por supuesto la revelación del búnker), lo que contrasta fuertemente con la forma en la que se habitan los espacios reales, donde el habitante solo tiene noción de un espacio a la vez y no posee una consciencia omnipotente del resto de las estancias.

Así, se puede presentar como hipótesis que la representación del habitar en Parasite se postula siempre desde la domesticidad limitada, en el sentido de que para el espectador es evidente que los personajes no pueden habitar el espacio con la totalidad de sus facultades, teniendo a la familia Kim fingiendo continuamente para no destapar sospechas, lo que les altera considerablemente la percepción de privacidad en el espacio; en un sentido más sutil se encuentra también en la familia Park, quienes no están al tanto de todas las situaciones que se dan en su propio hogar, de manera que viven con limitaciones que ellos mismos desconocen; y en última instancia está el habitar limitado del esposo del ama de llaves, o el Parasito, quien es consciente de las restricciones de su manera de habitar el espacio, pero es quien tiene menores posibilidades de acceder a una domesticidad completa.

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES



*EL HOMBRE DE
AL LADO*

I. EL CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN Y DE LA OBRA CINEMATOGRÁFICA.

1. FICHA TÉCNICA

Género: Comedia, Drama.

Lenguaje original: Español.

Directores: Mariano Cohn, Gastón Duprat.

Productores: Victoria Aizenstat, María Belén de la Torre, Alejandro Kaed, Fernando Sokolowicz.

Guion: Andrés Duprat

Cinematografía: Mariano Cohn, Gastón Duprat.

Diseño de producción: Lola Llana

Cast (extracto): Teófilo Mendoza, Rafael Spregelburd, Eugenia Alonso.

Clasificación: B (12+)

Fecha de estreno: 13 de noviembre del 2009 (Festival mar del Plata).

Duración: 1h 53m

Productora: Aleph Media.

Color: Color.

Relación de aspecto: 1.85:1

Cámara: Sony PMW-EX1

(Fuente: IMDb, Filmafinity, Wikipedia)

Sinopsis:

“Leonardo (Spregelburd) es un joven de clase acomodada, diseñador industrial con un prestigio ganado en el medio donde se mueve, y un respetado profesor académico que decidió vivir junto a su mujer Ana y su hija Lola en la Casa Curutchet en La Plata, la única que diseñó el gran arquitecto suizo-francés Le Corbusier en América. Del otro lado de la medianera llega a vivir Víctor (Aráoz), un vendedor de autos que no tiene los pergaminos de Leonardo y que un día decide construir una ventana justo enfrente de la que tiene la habitación del matrimonio. Indignado por la decisión, Leonardo comienza a explicarle a Víctor que su

deseo no podrá consumarse porque estaría violando su derecho a la privacidad. Pero Víctor elabora una estrategia de seducción tendiente a lograr que la pareja cambie de idea. Allí entrarán en disputa dos formas de vivir y de pensar: la situación irá subiendo de tono y hará tambalear a Leonardo, que tratará de mostrar seguridad a pesar de no lograrlo, mientras que Víctor buscará poner paños fríos, aunque por momentos se verá como desafiante. Ese vaivén en la actitud de los personajes genera un juego en sí mismo para el espectador: cuesta tomar partido por uno de los protagonistas, ya que la elección va variando a la hora de sentirse identificado. Con un humor sutil, El hombre de al lado es, sin embargo, un drama con toques de comedia oscura”.².



1. (Ranzani, O. (2010, agosto). “GASTÓN DUPRAT Y MARIANO COHN, DIRECTORES DE EL HOMBRE DE AL LADO”. Página 12. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/>

◀ **Figura 42:**
Poster promocional-
Recuperado del catálogo de
Amazon Prime.

En la imagen se aprecia el contrapeso entre ambos protagonistas. El poster posee un carácter excepcionalmente dramático en comparación a la atmosfera con la que se desarrolla la película. Su composición responde a un diseño minimalista ortogonal, que rememora a la composición de la obra arquitectónica protagonista.

2. LAS LOCACIONES.

Las locaciones de la película son extremadamente reducidas, ya que la historia se centra en el conflicto extra doméstico entre Leonardo y su vecino Víctor, por lo que básicamente se reduce a escenarios urbanos y a solo un recinto específico, correspondiente a una casa construida real, la casa Curutchet, única obra construida de Le Corbusier en Latinoamérica. Esta casa es la que se ve en gran parte de la película y su representación corresponde a filmaciones reales del edificio, por lo que se descarta cualquier tipo de emulación de la obra en un set cinematográfico, otorgándole así, un valor arquitectónico agregado a la película, no solo por la importancia patrimonial con la que acarrea la obra, sino porque los conceptos de privacidad, permeabilidad, y contexto urbano son estamentos claves que definen a la película y a su vez al modelo con el que se proyectó la casa en primer lugar.

En ese sentido, lo que se sabe de la Casa Curutchet es que fue proyectada gracias a un encargo hecho por el médico de apellido homónimo al arquitecto suizo en 1948 y que su pronta disposición al proyecto respondía directamente al contexto de incertidumbre bajo el que estaba el arquitecto, a espera de recibir la aprobación por parte de la municipalidad de Buenos Aires de la implementación de su “*Plan Directeur*”, un plan urbanístico que había diseñado para la ciudad un año antes, en 1947 en París, aprobación que pese al desempeño del arquitecto con el diseño de la casa, representativo de sus ideales arquitectónicos, nunca llegó. (Copertari, 2012)

Es por esto que la casa Curutchet se plantea como un referente de la arquitectura moderna de Le Corbusier sin ningún tipo de moderación con respecto a sus postulados, ya que cumple con todos estos: poseer una fachada libre, tener una construcción sobre pilotes, mantener la planta baja libre, proyectar una terraza jardín y estar diseñada en base al modular.

Básicamente el proyecto contempla 3 espacios principales, en la articulación de dos volúmenes que funcionan con un proyecto unitario. El



▲ **Figura 43:**

Fachada principal Casa Curutchet, Buenos Aires.

Imagen tomada desde la plaza Rivadía, principal punto de interés al que la casa rinde tributo con su terraza superior. En la imagen se pueden apreciar los elementos tanto compositivos como arquitectónicos característicos de la arquitectura de Le Corbusier, Actual sede del Capba (Colegio de Arquitectos de Buenos Aires):

primero es el estudio, que da hacia la fachada principal y la calle, el segundo es el volumen correspondiente a la vivienda que se ubica al fondo del terreno, el que se separa por medio del tercer espacio principal, que corresponde a un patio central que se plantea como la transición/uni3n entre ambos. Sus transparencias, su dinamismo espacial y su manejo de la privacidad por medio de las circulaciones, son los aspectos que m1s la hacen resaltar en cuanto a su contexto urbano y a su manera de entender el espacio p1blico.

“Con sus n1merosas superficies vidriadas y su amplia vista del parque de enfrente (la plaza Rivadavia), la casa Curutchet ilustra la importancia, a ojos de Le Corbusier, de la luz del sol, la vista y la uni3n entre la vivienda y la naturaleza para el bienestar de sus habitantes, como la evidencian tambi3n sus dos proyectos de “ciudad ideal”: la Ciudad Contempor1nea en los a1os veinte y la Ciudad Radiante en los treinta.” (Copertari, G, 2012; 160)



Fuente: O'Byrne, 2010.

En la figura 45, se observa que la propuesta de un sector residencial para Copertari, al no estar vinculada con temas al desarrollo de las a1as de la Ciudad 7 y la Ciudad 18 es el sector de Copertari, y por la Calle 18 es el sector de Copertari-estaci3n.

▲ **Figura 44:**
Lista de locaciones “El hombre de al lado” Seg1n IMDb.

▲ **Figura 45:**
Plan Directeur. Le Corbusier. Buenos Aires 1957. Planimetría del esquema metropolitano propuesto por el arquitecto. Recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-7-Le-Corbusier-Plan-Director-Mapa-de-la-Escala-Metropolitana-Cultivar-el_fig_315673799

Todas estas caracteristicas de la casa son las que la hacen imprescindible para dar cabida a las necesidades que planteaba el proyecto del “Hombre de al lado”, ya que como sus mismos directores lo plantean, la importancia de esta casa va m1s all1 de la pura escenografía y afecta directamente a la narrativa de la pel1cula.

“Porque Leonardo vive en una casa hiper dise1ada, muy bella pl1sticamente equilibrada, y un vecino abre un boquete porque necesita un poquito de luz y ah1 se enteran los dos de que existe el otro. Son diferentes c3digos, diferentes culturas, diferentes gustos y maneras de pensar, de comer, de vivir. Adem1s ambos toman conciencia de la existencia de ellos mismos ante la mirada del otro...Tambi3n queríamos tratarla (a la casa curuchet) como un personaje m1s y no como un mero decorado. Haym muchas escenas donde est1 la casa sola, sin personajes. Adem1s la plasticidad, la luz y la calidad espacial que propone esa casa son infernales. Y eso est1 plasmado en la pel1cula.” (Duprat, G, “Gast3n Duprat y Mariano Cohn, directores de el hombre de al lado” Por Oscar Ranzani, 28 de Agosto de 2010)

El hombre de al lado (2009) Filming & Production

Showing all 3 items

Jump to: [Filming Locations](#) (3)

Filming Locations [Edit](#)

La Plata, Buenos Aires, Federal District, Argentina

1 of 1 found this interesting

Casa Curutchet, La Plata, Buenos Aires Province, Argentina (Interior of house)

1 of 1 found this interesting

Buenos Aires, Federal District, Argentina

Is this interesting?

II. LA REPRESENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA Y EL HABITAR CINEMATográfico.

1. ASPECTOS AUDIOVISUALES Y EL USO DE LOS

De manera general, la aproximación de los directores al desarrollo de las acciones en la película se da desde una lógica muy estructurada en la presentación de las escenas en cuanto a lo relacionado a storytelling. Básicamente, su manejo de los acontecimientos responde a presentar las situaciones al espectador desde la subjetividad de la cámara y la descripción de la reacción por sobre a la coreografía al momento de graficar los diálogos.

En ese sentido, la propuesta narrativa-visual que predomina en el Hombre de al lado, apunta a la aproximación a las situaciones en diferentes escalas, de manera que se aumenta la especificidad y el detalle a medida que va progresando la acción (o el diálogo) - recordando a un trabajo descriptivo de la planimetría de un proyecto de arquitectura - teniendo así, predominantemente, escenas de diferentes planos montados, por sobre planos secuencias; que consisten en planos generales con una alta profundidad de campo, que permita situar bien en el contexto la situación, en conjunto con planos detalle o primeros planos a las caras de los actores con el resto de los elementos de la escena fuera de campo, no siempre desde la linealidad en cuanto al cambio de escala, ya que en ocasiones es de lo general a lo particular, pero en otras escenas se comienza con los planos detalles, aunque se tenga siempre como constante el cambio de escala.

Sin embargo, cabe recalcar que, si bien los planos generales poseen casi todos sus elementos en foco, es común que presenten en el cuadro porciones de los personajes o de los elementos arquitectónicos en primer plano, que permite mantener una escala humana de lo que se está representando.

En adición a esto, la subjetividad con la que se muestran dichas escenas también es un punto principal de la propuesta visual, puesto que la manera en la que se trata el espacio desde la cámara pretende situar al

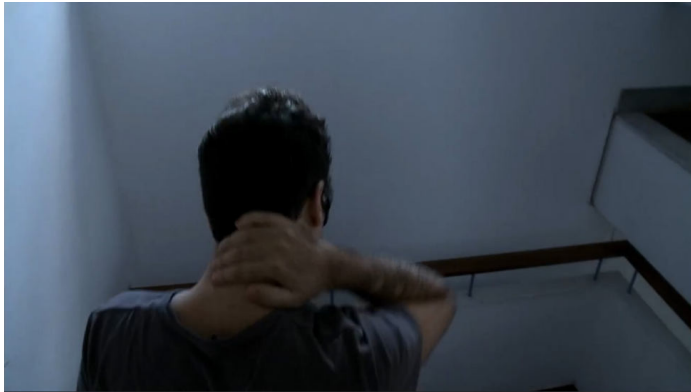


▲ **Figura 46(s):**

Secuencias cortas extraídas de la película.

En la columna de la izquierda los cuadros extraídos de la secuencia de la llamada a Víctor en la terraza, se aprecia un cambio de escala desde un plano general a un plano medio y luego nuevamente a un plano general. En la columna de la derecha, una de las secuencias introductoria de los espacios de la casa, pasa de planos detalles de la empleada limpiando a uno general de las rampas de circulación de la casa.

espectador como un personaje más que está habitando la casa y que contempla las situaciones desde el mismo punto de vista del resto de los personajes, por lo que predomina la “cámara en mano” a la steady cam o los travelling, lo que le da cierta inestabilidad a las escenas, en su mayoría, estáticas; produciendo así una exacerbación en la incomodidad de los diálogos que se establecen a lo largo de la película, los cuales se sostienen por largos periodos de tiempo en las reacciones faciales de los personajes. Sumado a esta subjetividad de la cámara, la composición de los planos se plantea de una forma que contribuya a esta



sensación de “experiencia de primera fuente”, ya que cuando la cámara se sitúa desde la posición de un personaje que ejerce el diálogo, se incluye parcialmente la cara o el cuerpo de dicho personaje visto de espaldas, para situar al espectador desde detrás de dicho personaje, usualmente de Leonardo, el personaje principal.

En cuanto a la exploración de los espacios, la propuesta espacial con la que se aborda la casa pretende exacerbar la profundidad por sobre la exploración de la altura o la horizontalidad tanto en pantalla (en relación a los movimientos de cámara) como en cuanto a los recorridos que se plantean. Esto debido a la diferenciación entre los espacios de estar y los de circulación, que, al ser tan marcada, tiene como consecuencia que las estancias sean muy definidas y limitadas en cuanto a cómo se pueden recorrer (exceptuando la terraza y la planta libre). Están diseñadas para contener actividades específicas dentro de ellas y a no estar interrelacionadas de manera horizontal, sino más bien a tener permeabilidad visual, por lo que los recorridos se vuelven poco descriptivos de un espacio específico y se relacionan más a circulaciones generales del recinto, que, sumado a la subjetividad de la mirada del espectador, no hacen más que representarse en los recorridos hacia la profundidad del espacio, es decir, con la cámara avanzando constantemente hacia el fondo.

De la misma manera, por esta forma de mostrar el espacio común de circulación como el unificador de ambos volúmenes (el laboral y el residencial), los recintos

▲ **Figura 47(s):**

Frames extraídos de la película.

Diferentes planos correspondientes a momentos variados del filme, que respaldan la idea de la cámara subjetiva como una constante a lo largo de la obra. La perspectiva del personaje principal, Leonardo, es la más representada (a excepción de la segunda imagen, que corresponde a su hija Lola), esta perspectiva sumada a la cámara en mano son fundamentales para generar una identificación con el espectador.



terminan representándose de manera aislada, como escenarios en sí mismos, desencadenando en que el espectador no pueda desarrollar correctamente un mapa mental de los espacios/ recorridos del proyecto, en gran parte porque el volumen de estudio y de vivienda se muestran como dos ecosistemas en sí mismos. Sin embargo, independiente de las inconexiones de las estancias, sí existe una exploración consciente de las relaciones en vertical de los diferentes espacios de la casa, como las escenas que establecen diálogos entre los personajes en diferentes niveles del conjunto o desde un balcón al suelo, como queda explícito en un par de ocasiones en la película, donde la cámara evidencia las relaciones con movimientos de abajo hacia arriba.

Ya en un sentido más visual, el planteamiento compositivo del hombre de al lado se caracteriza, a grandes rasgos, por tener una concepción cotidiana y simple de lo que significa habitar el espacio doméstico, por lo que su manera de componer los planos se



hace siempre desde una familiaridad mundana, que no pretende elaborar cuadros estéticamente excepcionales que alejen al espectador de una posible identificación con las situaciones que se representan en pantalla. Sin embargo, aunque su planteamiento en general es sobrio, resaltan algunos aspectos que la hacen característica de una mirada arquitectónica que logra mezclarse con la propuesta de cotidianidad, que se derivan claramente del valor arquitectónico de la locación en la que sucede la obra, del discurso de crítica hacia el movimiento que ésta representa y a la trayectoria como arquitecto de su guionista, Andrés Duprat.

Entre estos aspectos, el más destacable es el uso del *framing*² o encuadre en el que los elementos de la arquitectura se presentan en la pantalla con cierto protagonismo narrativo o simplemente visual. En ese sentido, el más evidente es el uso de la ventana como cuadro delimitador del foco de atención de la escena, específicamente la ventana que hace Víctor en el muro del patio interior, que en muchas ocasiones adquiere un carácter simbólico más allá de su importancia estética. Sin embargo, la ventana no es el único elemento que se utiliza para demarcar los encuadres, puesto que en muchas ocasiones las pasarelas, los pilares, las escaleras, o las celosías de las estancias sirven para generar líneas de composición tanto verticales como horizontales que permiten definir las vistas en pantalla, dándole un carácter arquitectónico a la

◀ **Figura 48:**

Frame extraído de la película.

Plano correspondiente a la secuencia inicial de la película. Se puede apreciar a Leonardo, el personaje principal recorriendo una de las rampas de circulación. La escena corresponde a uno de los pocos planos secuencia de la película, pero permite graficar el recorrido que hace la cámara y el personaje en profundidad.



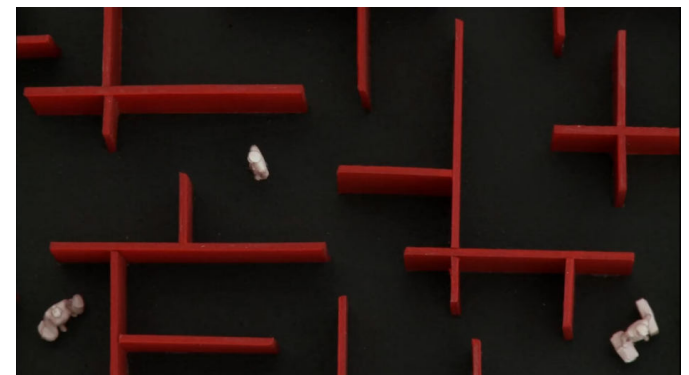
▶ **Figura 49(s):**

Secuencia extraída de la película.

Esta escena corresponde a una conversación que tiene Leonardo con su esposa al momento de espiar lo que estaba haciendo Víctor a través de los sonidos que se filtraban por el medianero, el movimiento de cámara ilustra la relación vertical del patio central con las ventanas, proyectada inicialmente por el arquitecto.



escena. Tanto es así que existen un par de cuadros específicos que ponen en evidencia esta importancia de la arquitectura ya más allá de la sutileza, como es el caso de la escena de la terraza con el matrimonio y el agente de mecanismos de seguridad para la casa, que presentan prácticamente un alzado de la casa Curutchet desde la calle Blvd. Le Corbusier, probablemente por la importancia de la casa en ese dialogo específico. Más explícitamente, otro cuadro con estas características es el plano que corta esa escena y que



comienza con la escena de Leonardo en el estudio, que corresponde a un plano cenital de una maqueta de una propuesta espacial conceptual del personaje, asimilando a una planta de suelo de algún proyecto de arquitectura.

Sumado a todo esto, el manejo de la iluminación se presenta como un elemento arquitectónico y cinematográfico importante para el desarrollo visual de la obra, teniendo por lo general la percepción de permeabilidad lumínica constante en los espacios de la casa, que en cierto sentido resulta excesivo y un tanto incómodo y dota a la película de una atmósfera de “anacronía temporal”, puesto que al estar alternando entre iluminación difusa y directa, da la sensación de no ocurrir en una época del año específica. Sin embargo, es destacable el uso de sombras directas en momentos específicos para contrastar los elementos de la escena, de modo que en algunas escenas adquiere un sentido más dramático, asimilando al cine negro o al expresionismo alemán. En ese sentido, es destacable el uso que se le da a este recurso cuando se lleva al extremo, que en conjunto con el trabajo del framing, dan como resultado cuadros con un carácter visual muy fuerte, en el que destacan el juego de siluetas y por, sobre todo, el manejo del espacio negativo en pantalla.

◀ **Figura 50:**
Frame extraído de la película.

Imagen correspondiente a la escena de la terraza, las semejanzas entre este cuadro y una elevación de la casa son muy notorias, se recalca la profundidad del espacio gracias a la proyección de las sombras del brie soleil.

▲ **Figura 51(s):**
Frame extraído de la película.

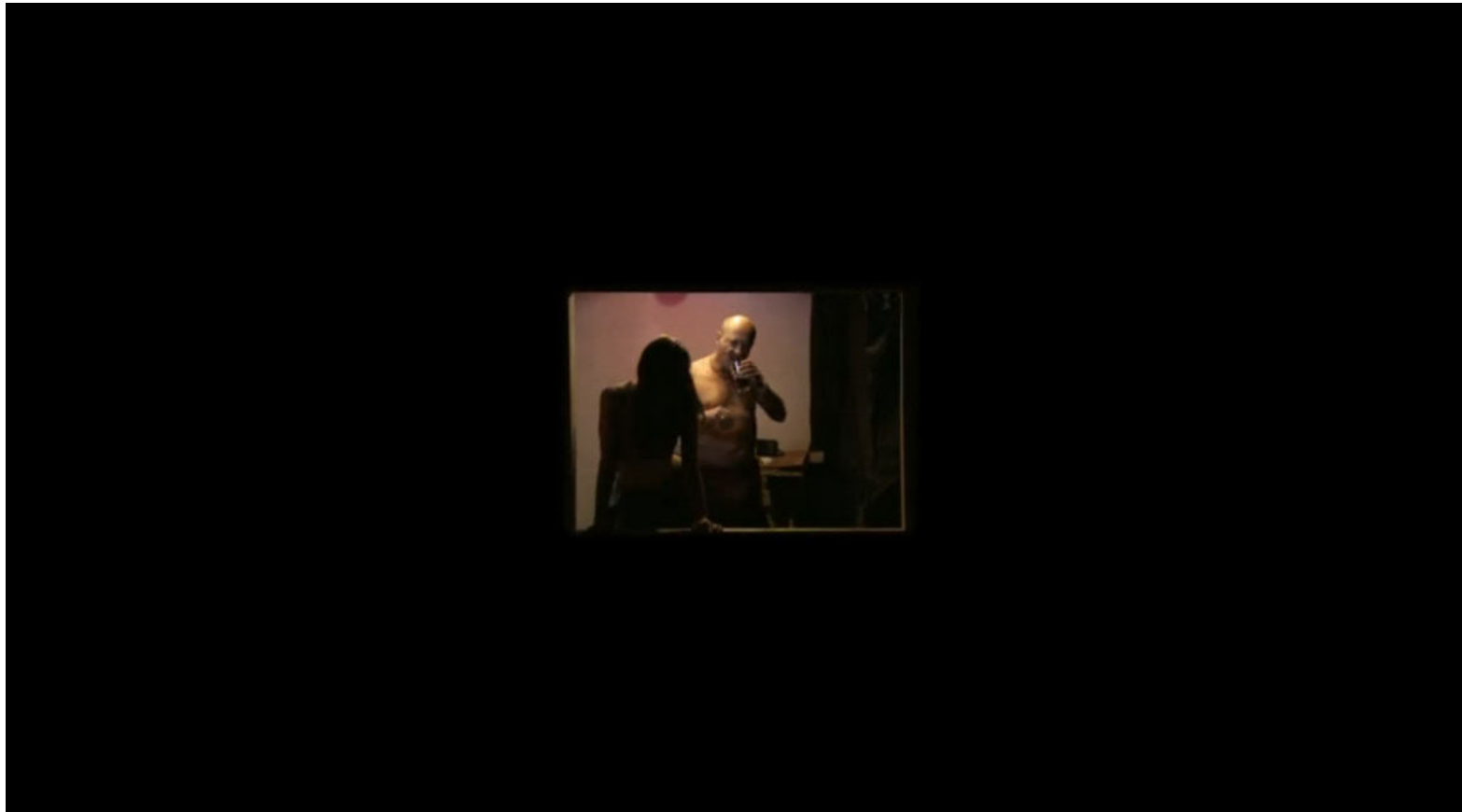
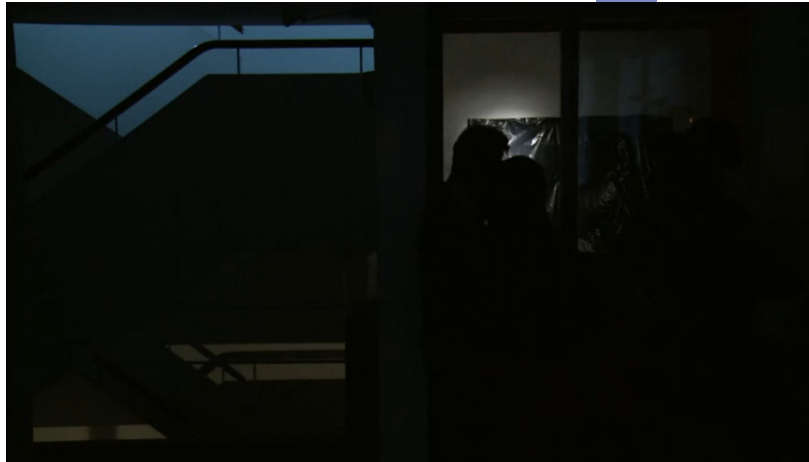
Framing en diferentes cuadros de la película, primero con los elementos estructurales de fondo y abajo con la celosía.

► Figuras 52 y 53:

Frame extraído de la película.

A la izquierda se aprecia la escena cuando Leonardo y su esposa le muestran a sus amigos el trabajo que estaba realizando Víctor en el medianero. Destacan las siluetas de los personajes y de las barandas de las rampas que se ven a la izquierda.

En la imagen derecha está la escena de cierre del film, que muestra como un albañil tapa la ventana luego del desenlace de la película.



◀ Figura 54:

Frame extraído de la película.

Vista de la ventana de Víctor desde la perspectiva de Leonardo y su esposa, en la secuencia cuando estos deciden espiarlo una noche cualquiera. En la imagen se aprecia a Víctor semidesnudo con una chica, posterior a un aparente encuentro sexual, lo que le causa mucho morbo a la pareja protagonista. La cámara subjetiva sugiere que el espectador se encuentra en la misma posición que Leonardo y su esposa, que irónicamente utilizan la ventana para violar la privacidad de Víctor, acción que según ellos sería efectuada por el con respecto a su vida familiar, hipócritamente termina siendo al revés. Quizás a esa hipocresía responde el uso del espacio negativo, dándole una connotación narrativa de subtexto al recurso visual.

2. ANÁLISIS DE LA SECUENCIA.

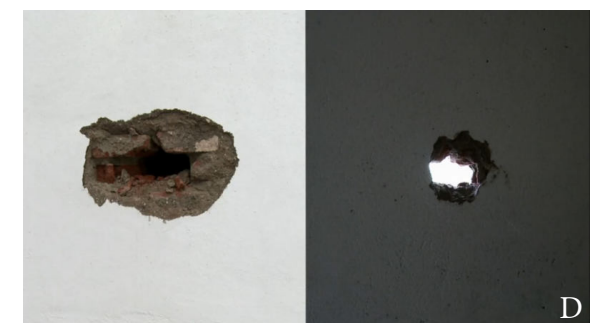
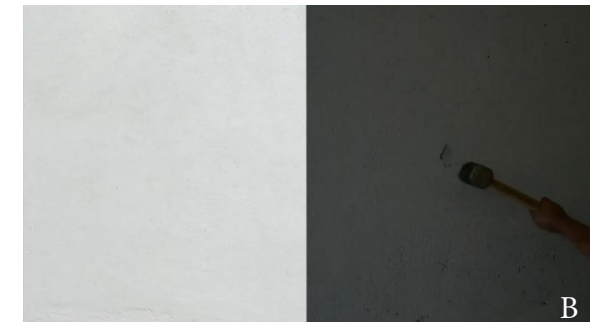
La secuencia a analizar corresponde a la secuencia introductoria del filme, que abarca desde el inicio de los créditos hasta el término de la escena, con el plano de Leonardo y su familia en el cuarto piso de la casa, mirando el agujero del medianero, dando así un total de 4 minutos y 42 segundos de metraje a ser considerado.

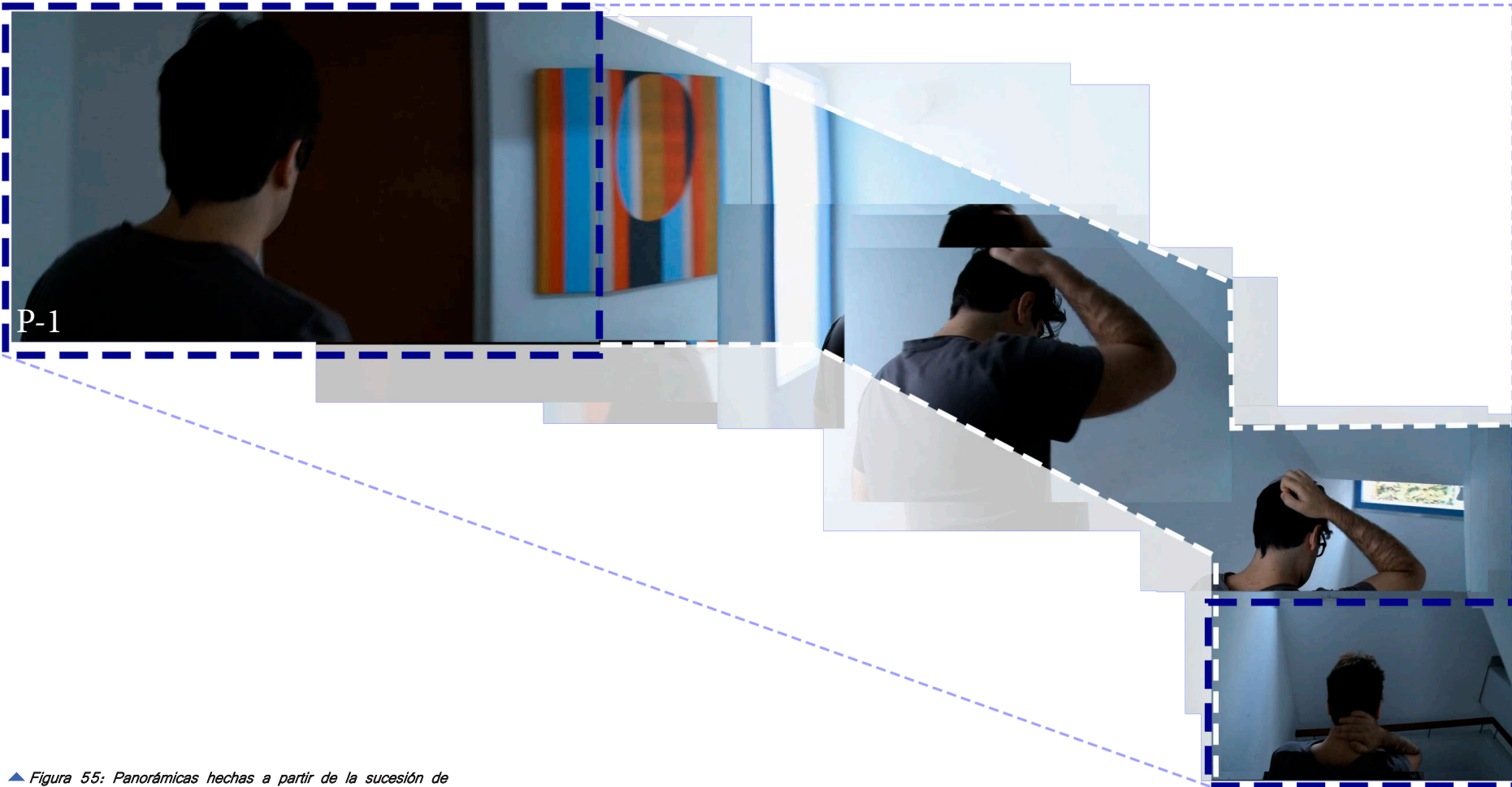
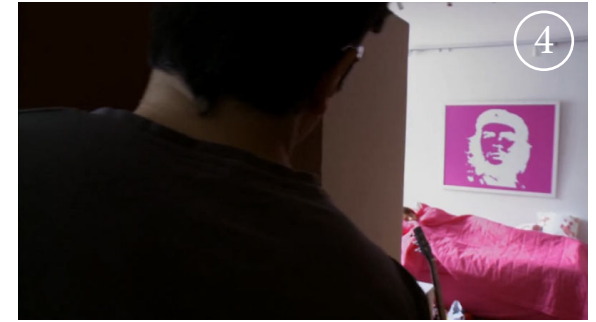
Dado que la secuencia está compuesta de tomas separadas, planos secuencia cortos y 1 plano secuencia largo de 56 segundos, (sin considerar el plano sostenido de inicio como un plano secuencia, el esquema de análisis será un tanto heterogéneo en cuanto recursos gráficos se refiere, incorporando frames de planos cortos y fotomontajes con “panorámicas” hechas a partir de los mismo, todo esto acompañado de un mapeo del movimiento de los personajes y la cámara en los plantas del edificio y descripciones cualitativas de carácter perceptual correspondiente a las escenas de la secuencia.

En cuanto a la planimetría, en azul se aprecia todo lo relacionado a Leonardo, el personaje principal. En verde están los símbolos relativos a su esposa, en celeste los de su hija y en rosado los del albañil de la casa de Víctor (el vecino). Los círculos corresponden a la posición en la que se ubican los personajes en ciertos momentos de la escena, teniendo su diámetro como variable relativa a la cantidad de tiempo que se detienen en escena. Por otro lado, las flechas del color de los personajes (en este caso solo azul) corresponden al recorrido de los actores, teniendo con colores tenues el presunto recorrido que complementa al recorrido más nítido, pero que no se llega a apreciar en pantalla.

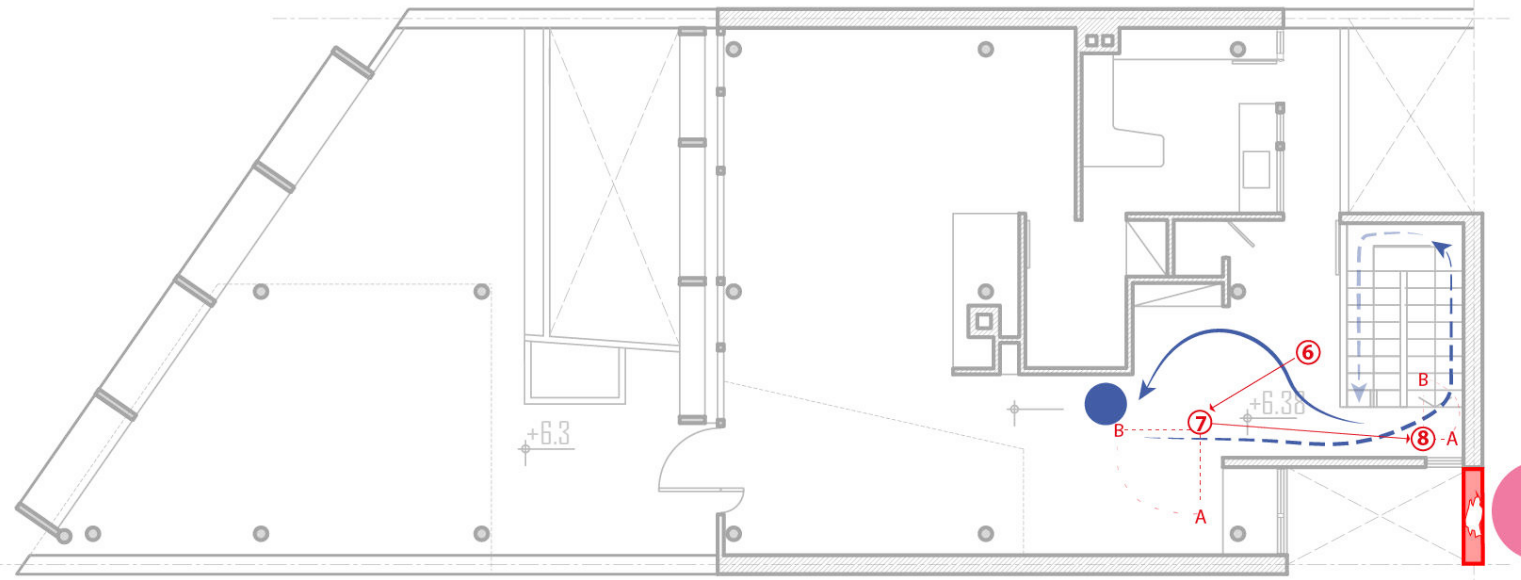
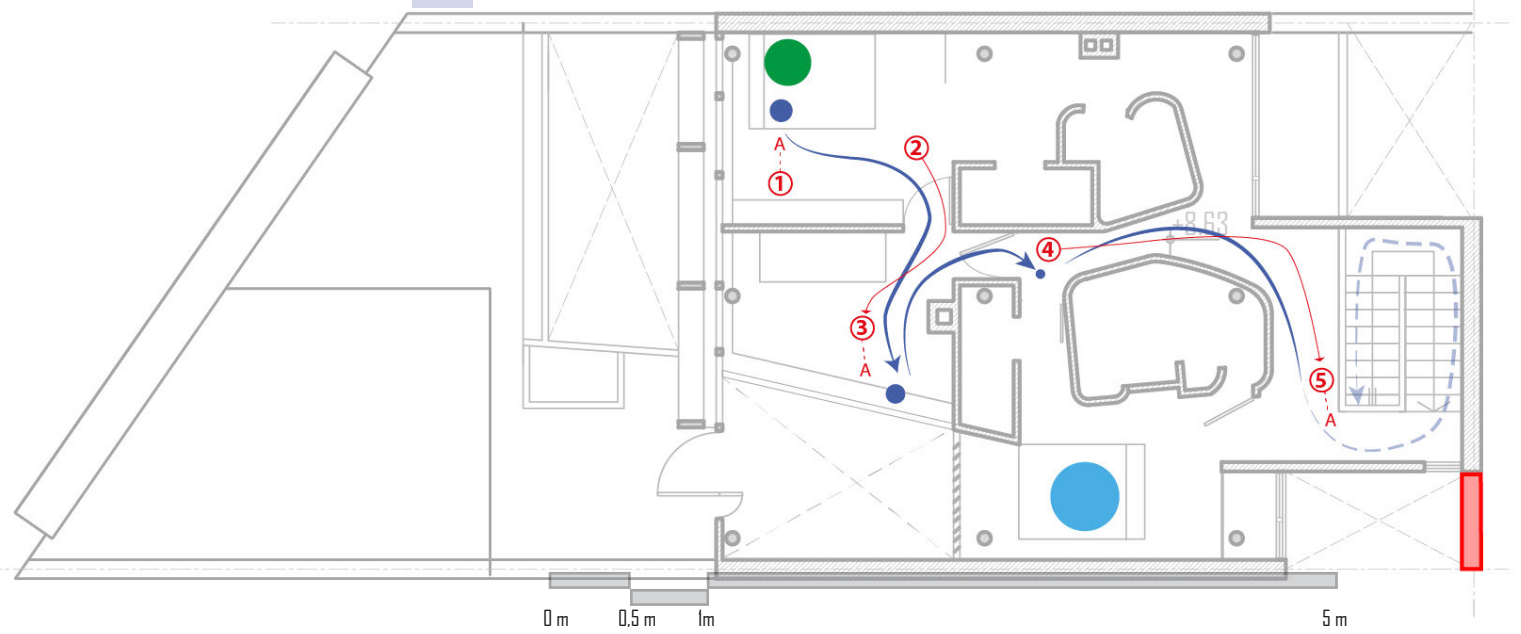
En adición a esto, los símbolos en rojo representan los códigos de la cámara, que al igual que Leonardo, se desplaza, casi siempre siguen su recorrido de espaldas. Con las letras se denota la dirección de la visión que pretendía captar la cámara relativa a la posición de Leonardo. Por último, se destaca en rojo, en todas las plantas, el medianero que colinda con la casa de Víctor, donde comienza el conflicto.

Dicho esto, la película comienza con un plano sostenido de ambas caras del medianero de la discordia, en una pantalla dividida (que al comienzo se presenta como dos bloques de diferente color que no tienen relación entre sí). Luego de la introducción del título de la película, se presenta el nombre de los actores protagonistas, teniendo cada uno en la sección de la pantalla que le corresponde a su personaje, es decir, el actor de Leonardo en la cara iluminada del medianero y el de Víctor en la cara oscura. A este punto aún no se entiende la decisión de la pantalla dividida más que como un recurso estético, sin embargo a los pocos segundos de terminar con los créditos, aparecen las manos del albañil con un mazo, con el que comienza a golpear el muro desde la parte oscura, la casa de Víctor. Con esto, la película plantea su fundamento narrativo, que se sustenta básicamente en un conflicto socio-espacial a partir de la disputa, la disputa de la privacidad, la disputa de la luz y la disputa del habitar, que se da de manera ineludible en una relación de vecinos, que inteligentemente, la película decide plantear ya desde su título, denominado a Víctor como “El hombre de al lado”, haciendo que, si bien el espectador obtenga una historia a partir de un choque de perspectivas





▲ Figura 55: Panorámicas hechas a partir de la sucesión de fotogramas de la película. Elaboración propia.



- y modos de habitar - (muy gráficamente con el recurso de la pantalla dividida), está claro que la perspectiva protagonista será la de Leonardo, quien, a diferencia de Víctor, nunca hace referencia al otro como “un vecino”.

De ésta manera, se mantiene el plano hasta que el albañil logra hacer un agujero en el muro, cambiando así a un primer plano de Leonardo, quien se despierta luego de los rítmicos sonidos de la herramienta destrozando la pared, que son una constante a lo largo de toda la secuencia.

Así, la cámara se dedica a seguir a Leonardo en su intento por descubrir de donde provienen los ruidos que retumban en

Figuras 56 y 57: Plantas Piso 3 y 4 .Casa Curutchet

Recuperado de: https://www.bibliocad.com/es/biblioteca/casa-curutchet_35725/ e intervenida por el autor

toda la casa, por lo que decide enfocar su atención en el personaje como elemento compositivo principal, teniendo así un recorrido subjetivo que sigue al actor desde su espalda, manteniéndolo constantemente en el plano a una altura aproximada de 1 metro y 50 centímetros; y haciendo una descripción en tercera persona del espacio (o escenario) similar a la que se utiliza en muchos videojuegos para emular la sensación de inmersión espacial.

De esta forma, el recorrido de Leonardo comienza al salir de su habitación en el cuarto piso (2), aproximándose hacia la baranda del vacío interior (3), que vincula el espacio con la planta inferior. Se percibe un ambiente de quietud y serenidad en cuanto a los estímulos visuales, destaca la iluminación difusa producto de la serie de patios interiores de la casa, que otorgan una sensación de permeabilidad a la casa, que contrasta con el ruido de mazo contra la pared, que es fácilmente notorio a través de la reverberación del sonido, debido a la falta de música extradiegética que condicione la acción, potenciando aún más la idea de la inmersión espacial. Se percibe un contraste de los materiales del espacio interior, entre el estuco blanco de los muros y los elementos de madera al natural, que se mezclan con los colores primarios de algunos decorados, teniendo así un diseño interior anacrónico, muy propio de la arquitectura modernista, que rememora a la estética abstracta de Pier Mondrian, por lo que se proyecta la imagen de un espacio que ha sido previamente diseñado, de una casa propositiva y distinta, propia de una familia de estratos socioeconómicos altos.

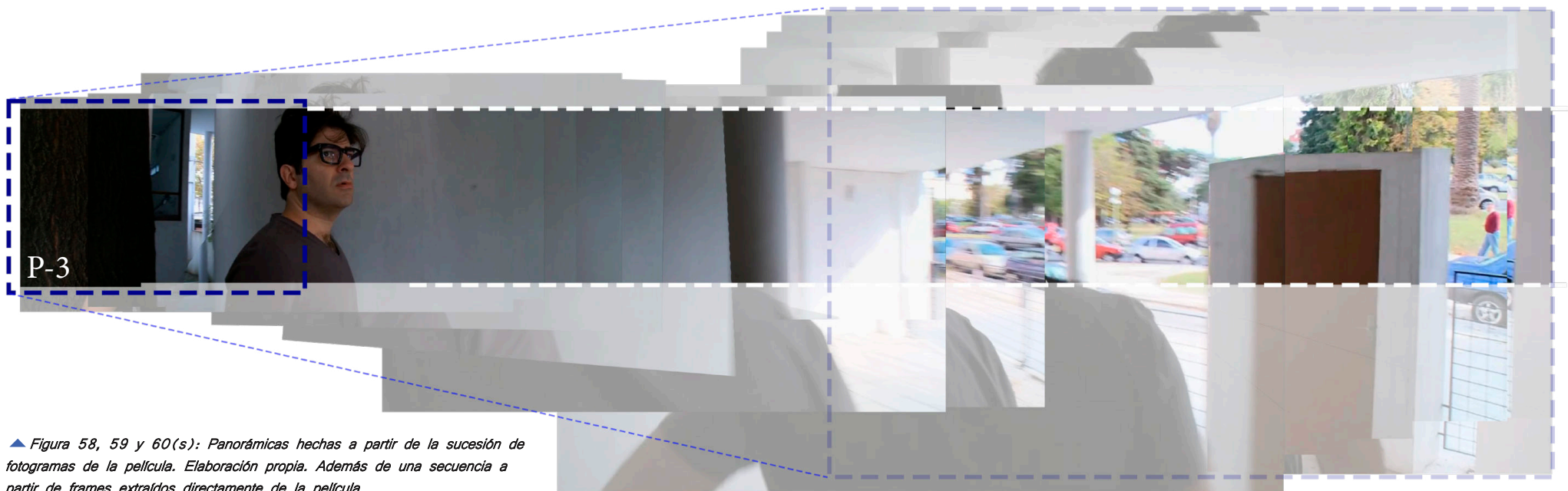
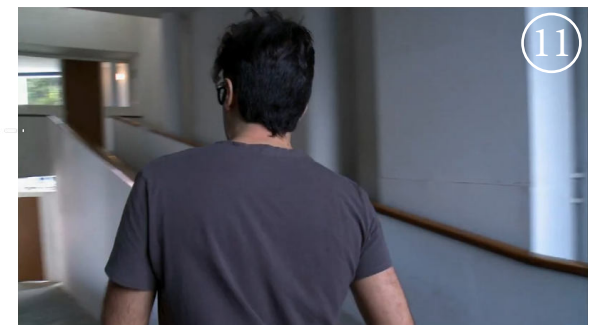
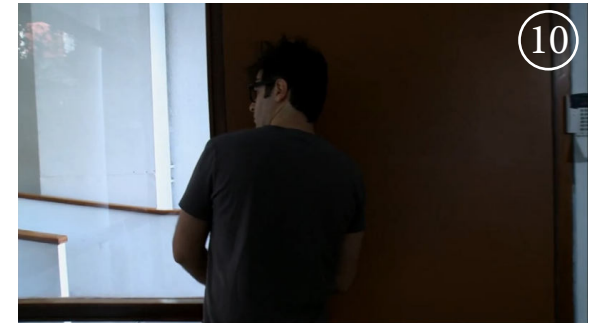
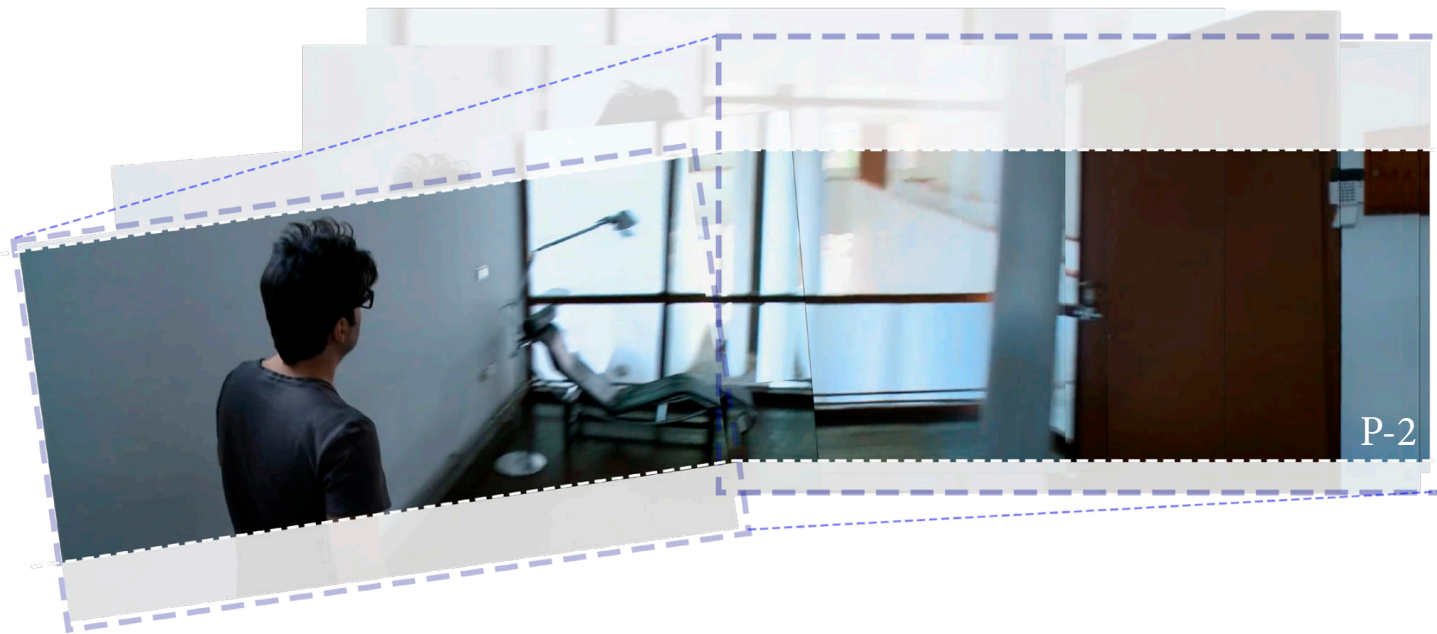
Luego de un corte después de asomarse a la baranda, el recorrido de Leonardo continúa con un breve vistazo a la habitación de su hija (4), para luego volver a cortar al momento en el que pasa del cuarto piso al tercero, mostrando solo un plano de Leonardo mirando al living, con los ventanales de fondo (7), que dan hacia la terraza de la calle y debido a su gran iluminación, contrastan notoriamente con la silueta del actor, presentando así un espacio muy permeable, en el que la puerta de fondo que conecta con la terraza, tiene gran protagonismo, al igual que el resto de decorados que por sus colores resaltan con los muros blancos de la estancia. Hasta el momento, la secuencia posee una doble importancia narrativa: en primer lugar está la de presentar el conflicto, es decir, la ventana en el medianero y sus primeras consecuencias evidentes

(el ruido); y la segunda es plantear los espacios donde se desarrollara el resto de la acción a través del recorrido del personaje y la cámara en mano; sin embargo, pese a que los recursos con los que se presentan dichos espacios pretenden ser altamente inmersivos; la forma en la que están montados los planos, cortando partes del recorrido en vez de mantenerlos como una sola toma; hace confuso el hecho de generar un mapa mental de los espacios de la casa, para un posible espectador que no conozca de antemano el edificio, lo cual puede probablemente corresponder a una decisión a propósito, tomada para presentar a la casa principal como un espacio laberíntico y poco confortable.

Luego de esto, la secuencia retoma a Leonardo mientras este se devuelve por su recorrido y decide bajar las escaleras del tercer nivel (hacia el segundo piso), lo que queda graficado a través del desplazamiento del cuadro en el movimiento horizontal descendente (Panorámica 1), donde la profundidad del espacio (y del recorrido) se hacen evidentes en el cambio de tamaño del plano; que se hace más pequeño a medida que el personaje se introduce en el núcleo de escaleras y recorre el espacio en profundidad.

Al llegar al segundo piso (Panorámica 2) se presenta el espacio de manera similar al del tercer nivel, solo que en este caso, el remate de los ventanales no da hacia la terraza, sino que hacia el espacio de circulación entre el volumen 1 (residencial, donde ha estado transcurriendo la mayoría de la acción) y el volumen 2 (el estudio, que se ve al final del espacio de circulación), por lo que se presenta como una estancia mucho más lúgubre que el del piso anterior. En este punto es cuando comienza el plano secuencia más largo de esta escena, la cámara comienza el plano desde una toma contrapicada de Leonardo, que deja entre ver de manera más evidente los mosaicos del suelo, y mantiene hasta la escena en la que el personaje por fin descubre la fuente del ruido.

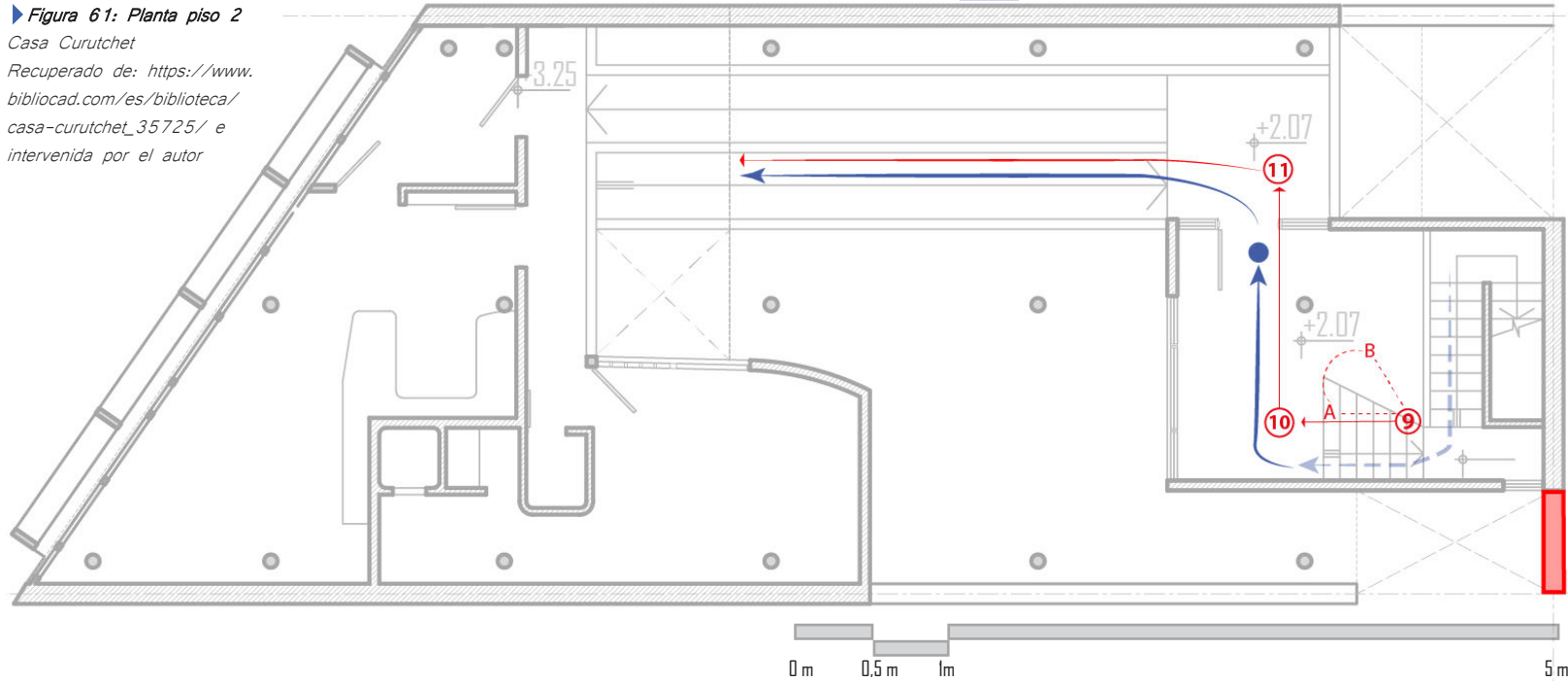
Luego de llegar a este espacio de descanso, el personaje se aproxima a la puerta de acceso a las rampas (10), ubicada al costado en vez del al frente (como en la planta anterior), procede a abrirla y luego accede al espacio intermedio de circulaciones (11), con la cámara realizando el mismo recorrido que el actor, teniendo en el plano una visión limitada de un espacio que se recorre en profundidad, con el personaje céntrico, teniendo vistazos de los elementos



▲ Figura 58, 59 y 60(s): Panorámicas hechas a partir de la sucesión de fotogramas de la película. Elaboración propia. Además de una secuencia a partir de frames extraídos directamente de la película.

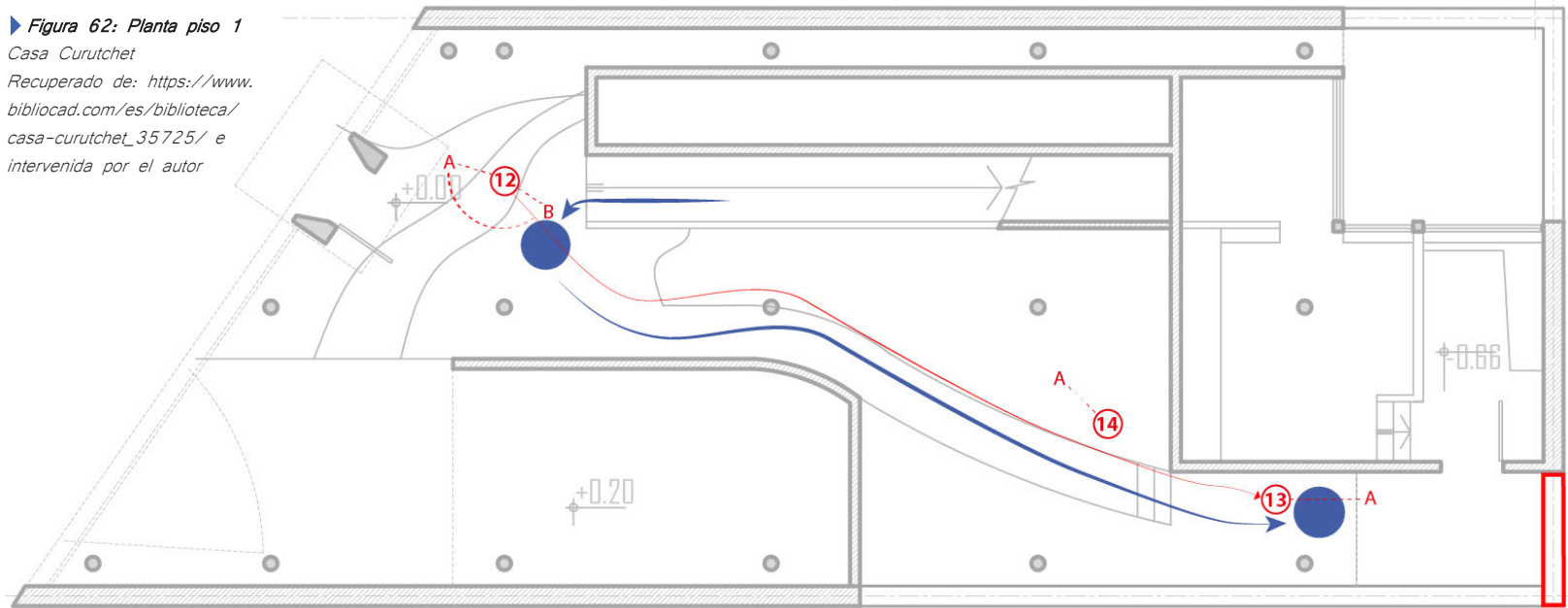
► **Figura 61: Planta piso 2**

Casa Curutchet
Recuperado de: https://www.bibliocad.com/es/biblioteca/casa-curutchet_35725/ e intervenida por el autor



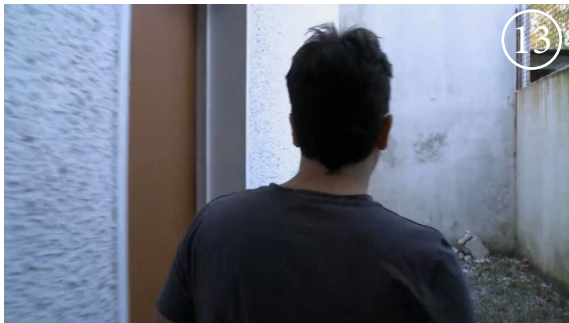
► **Figura 62: Planta piso 1**

Casa Curutchet
Recuperado de: https://www.bibliocad.com/es/biblioteca/casa-curutchet_35725/ e intervenida por el autor



estructurales del alrededor, sin mayores movimientos ni en horizontal ni en vertical, teniendo a los pilares de la planta marcando un ritmo a medida que el personaje avanza. Este espacio se presenta con una luz mucho más cálida, que responde a un acondicionamiento lumínico más directo que no pasa por los filtros de los vidrios del interior del espacio, aquí se comienza a escuchar el sonido de la calle, justo al momento en que Leonardo abre la puerta de la estancia, lo que termina por consolidar al espacio no solo como un intermedio entre espacio interior/ exterior, sino que también en su dimensión privada/pública.

De esta manera, la cámara sigue al personaje hasta que éste termina de recorrer la rampa principal, adelantándolo y girando en 180 grados, de modo que el plano ya no solo muestra al personaje de espaldas, sino que de frente, mientras contempla el espacio público por un momento, hasta que es interrumpido por el sonido del mazo, que nuevamente retumba en el edificio.

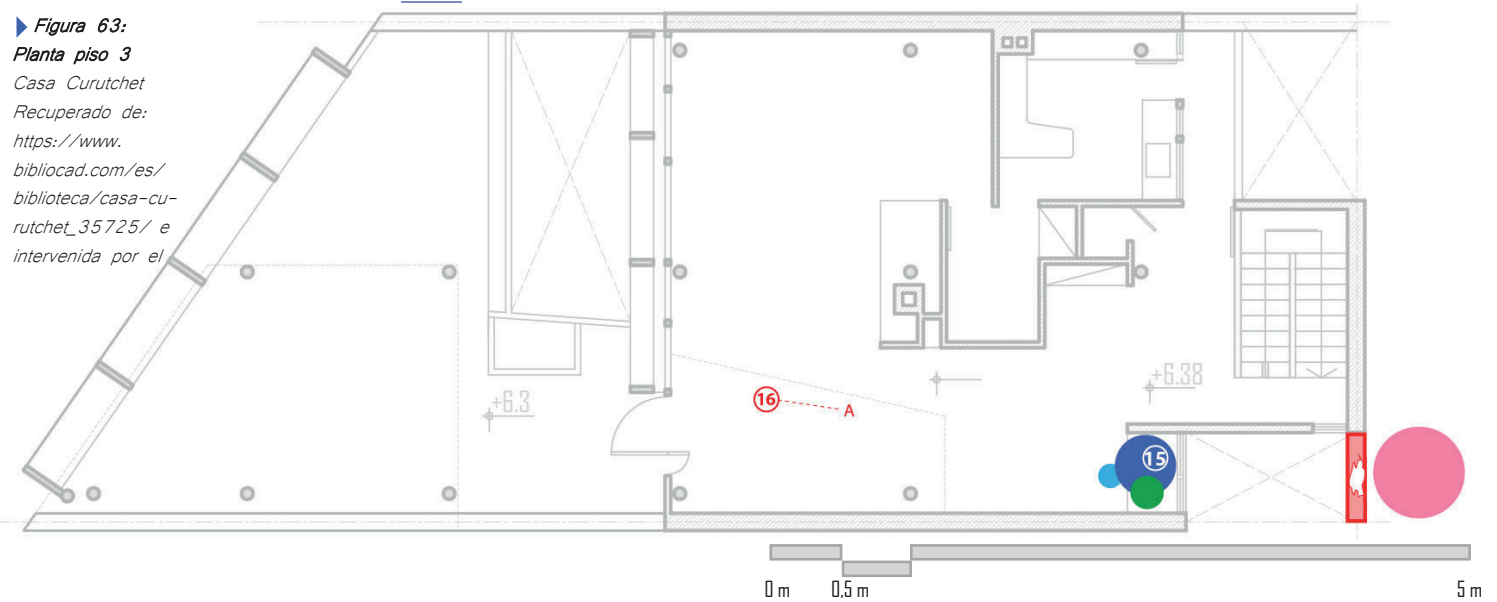


Leonardo decide adentrarse hacia uno de los patios interiores perimetrales (12) de la vivienda, donde cree que se encuentra la fuente del ruido. Al hacerlo, la cámara lo sigue nuevamente, mientras ambos avanzan en profundidad; de remate en el recorrido se aprecian por un momento los ventanales del segundo nivel, que ayuda a generar continuidad entre ambos espacios y en el mismo plano secuencia. El sonido de los escombros y el mazo comienza a aumentar progresivamente, al llegar a la esquina del muro, en el remate del pasillo, el personaje dobla hacia la derecha, y baja unas escaleras, que hacen cambiar el nivel en aproximadamente medio metro, develando así el remate del medianero con la casa de Víctor (13), donde la composición del plano muestra en el tercio izquierdo parcialmente a la figura de Leonardo, mientras este aprecia el resto de escombros en el suelo, a la vez que cae polvo desde el agujero de arriba. Al principio el foco se encuentra en los escombros, sin embargo, luego de que el ruido ya se escucha claramente, la cámara decide rotar el ángulo de visión hacia arriba, creando un plano de contrapicado que pone en evidencia la relación vertical entre los patios interiores y los niveles de la casa, con Leonardo completamente desconcertado ante la imagen del albañil que se asoma por el medianero. Inmediatamente después de esto, el personaje decide salir de escena y termina el plano secuencia. Luego de esto hay un corte a un plano estático (14), el primero después del primer plano de la cara de Leonardo al principio de la escena; en éste se puede percibir el espacio de circulación desde otra perspectiva, donde la cámara se sitúa desde el patio central hacia las rampas, dándole protagonismo a las mismas en conjunto a los pilares, estableciendo





► **Figura 6.3:**
Planta piso 3
 Casa Curutchet
 Recuperado de:
https://www.bibliocad.com/es/biblioteca/casa-curutchet_35725/
 e intervenida por el



un juego de contrastes de las materialidades. Por último, se hace un corte desde este plano de Leonardo corriendo, al de la ventana del cuarto de estudio del tercer nivel, donde se encuentra trabajando el albañil. Los planos de ésta parte de la escena podrían considerarse como extras a la secuencia, pese a pertenecer a la misma escena, puesto que no se explicita ni el recorrido ni los espacios más allá del último frame (16); en parte esto puede ser porque la presentación de la casa como escenario principal ya ha concluido, y como Leonardo ya descubrió la fuente del ruido, la película se dedica a desarrollar el conflicto.

Esta parte de la secuencia se caracteriza por básicamente: tres aspectos estéticos característicos del tratamiento espacial de la película. En primer lugar, es la primera vez que se presenta la ventana como un elemento de framing para establecer una narrativa visual, que corresponderá más tarde, al elemento más característico de la obra; en segundo lugar es interesante la exploración del nuevo uso que adquiere el estudio, ya que, a partir de este momento, las dinámicas de habitar este espacio mutan en pos del diálogo y las interacciones entre ventanas (que claramente serán expuestas desde la perspectiva de Leonardo), por último, en esta parte de la secuencia se evidencia el trabajo multiescalar con el que los directores presentan la acción en la película, pasando de planos detalle como lo es la mano de Leonardo en la ventana, a planos más generales que permiten contextualizar la acción, como lo es el último plano de la escena, con toda la familia reunida en torno a la ventana, presentándola como punto focal de la composición, elemento que además, adquiere un peso dramático adicional debido al contraste con las siluetas de los personajes.

Todo esto sumado al análisis previo, revelan la mirada que plantean Mariano Cohn y Gastón Duprat de la Casa Curutchet como una vivienda funcional, pero demasiado “arquitectónica” para ser cómoda, a través de recursos visuales como la subjetividad cinematográfica, la inestabilidad y la iluminación, siempre manteniendo un equilibrio entre la expresión narrativa y la expresión arquitectónica de los espacios.

III. LA IMPORTANCIA NARRATIVA DE LA ARQUITECTURA REPRESENTADA.

En relación a las consideraciones argumentales que se establecen entre la arquitectura de la casa y la trama de la película, lo más destacado se puede condensar en 2 puntos.

En primer lugar, corresponde al recurso más evidente, y consiste en representar la idea del habitar virtual, que se da con respecto a cómo Víctor comienza a tener presencia en el espacio de la casa principal sin realmente vivir dentro de ella; básicamente por medio de las interacciones entre él y la familia protagonista y las tensiones que se generan debido a su intervención en el medianero de la casa.

En otras palabras, la película se sustenta en la idea de que Víctor puede llegar a vivir a través de la ventana, planteando un concepto de habitar que va más allá de lo físico y que se remonta a explorar los mecanismos socio-espaciales que permiten que esta idea de habitar, sin estar realmente, se lleve a cabo. En ese sentido, la película explora el concepto de habitar desde las relaciones interpersonales y de la idea de conflicto en el espacio doméstico; puesto que es a través de un “inconveniente” desde la perspectiva de Leonardo (el agujero en el medianero) que Víctor comienza a apropiarse de sus espacios familiares, primero a través de la vulneración de la privacidad, pero luego a través de la incidencia de este nuevo personaje en las dinámicas de la casa, que comienza a calar en todo el resto de aspectos de la vida de la familia.

Sin embargo, las intervenciones de Víctor no hacen más que tensionar los conflictos familiares ya existentes, pero que no suponían un verdadero problema para los protagonistas previo a la llegada del vecino, lo que produce en Leonardo la sensación de que es gracias a las intervenciones del “hombre de al lado” que su familia está llegando a una crisis, relación que se representa a través de los planos de la ventana, que a lo largo del filme permanecen con un mismo encuadre, de forma que se hace evidente - de acuerdo a las transformaciones de la ventana- la

manera en la que va mutando la relación entre Víctor y Leonardo. Llegando a su punto más tangible en el momento en el que Víctor termina por hacer la transición de habitar la casa de manera metafórica a hacerlo de manera concreta, evidenciado nuevamente por el plano de la ventana, pero que esta vez ya no tiene a Víctor al otro lado del muro, sino que está del lado de la casa Curutchet, mirando hacia el medianero con el matrimonio principal. Por último, es destacable cómo la obra se compromete tanto con este recurso que se puede condensar su historia solo con los planos de la ventana, rememora el trabajo de Hitchcock con “La ventana indiscreta” (1954), solo que llevando el recurso del framing a través de la ventana a su punto máximo, teniendo así una historia que comienza con la apertura de una ventana, un encuadre, una forma de ver el mundo, y termina con el cierre de la misma.

El segundo punto, por otro lado, hace referencia a la locación específica y al tratamiento que se le da a la casa en relación al movimiento que representa, es decir, la arquitectura moderna. Básicamente la película plantea una desmitificación de la casa al decidir representarla como una vivienda disfuncional en vez de mantener la mirada académica de la casa como un objeto o patrimonio; la casa museo. Con esto, pretende hacer una crítica al movimiento moderno por medio de la resignificación de los espacios, el temple de ánimo de disconformidad con el que se maneja el ambiente psicológico de incomunicación de la familia, la desarticulación de la casa, al mostrarla como un espacio laberíntico en muchos casos y por último a través de tensionar los conceptos de privacidad y equidad de recursos (principalmente lumínicos) al enfrentar a personajes con un contexto socio-cultural planteado como opuesto, que pone en evidencia la relación entre capacidad adquisitiva y formas de habitar que se da en la sociedad argentina de la época.

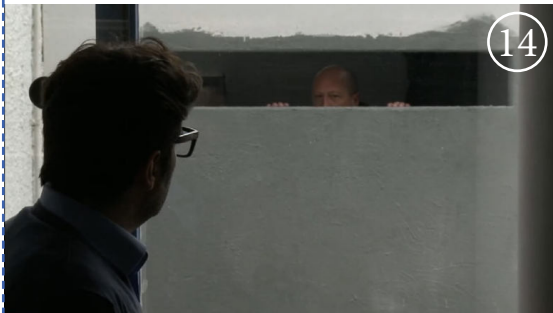
En ese sentido, es interesante entender que para Leonardo, el agujero en el medianero corresponde aparentemente a una desvalorización del patrimonio arquitectónico principal y de la privacidad de su familia, sin embargo, al desentramar las reales implicancias de lo que significa esa ventana, se percibe que realmente lo que le molesta es la reciprocidad que ésta plantea para Víctor, el hecho de que el tipo de mirada de un vecino no es académica, sino intrusiva y





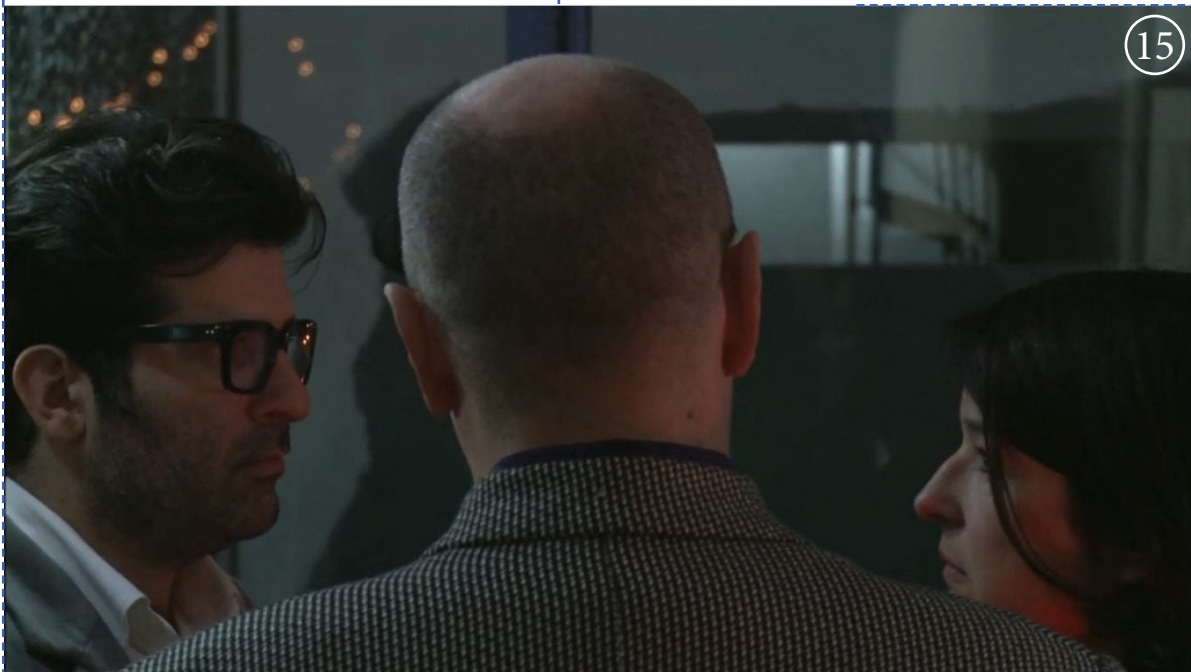
13

humana, no es a la casa a lo que ve – como si lo hacen los estudiantes de arquitectura que ya son rutina para Leonardo y su familia– sino que a él y su forma de ser más introspectiva. En un sentido opuesto, para su hija, Lola, la resignificación de la ventana hacia el patio central supone una forma de establecer nuevas relaciones con su contexto inmediato y una excusa para escapar de los espacios de la casa, a través de las funciones de teatro improvisadas que propone Víctor a través de la ventana.



14

Así, en resumidas cuentas, se tiene una crítica a la arquitectura moderna hacia uno de sus postulados intrínsecos: “La universalidad” junto a la idea de que ni el contexto ni los vecinos importan, la universalidad que plantea el mismo tipo de arquitectura para cualquier lugar indiscriminadamente; una crítica a la indiferencia que representa la figura de Leonardo, al egocentrismo espacial que se ve directamente afectado por ese hombre de al lado, que se plantea como una figura disruptiva e inesperada.

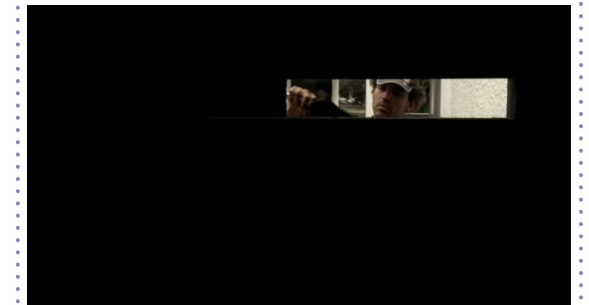


15



Plano inicial

Plano final



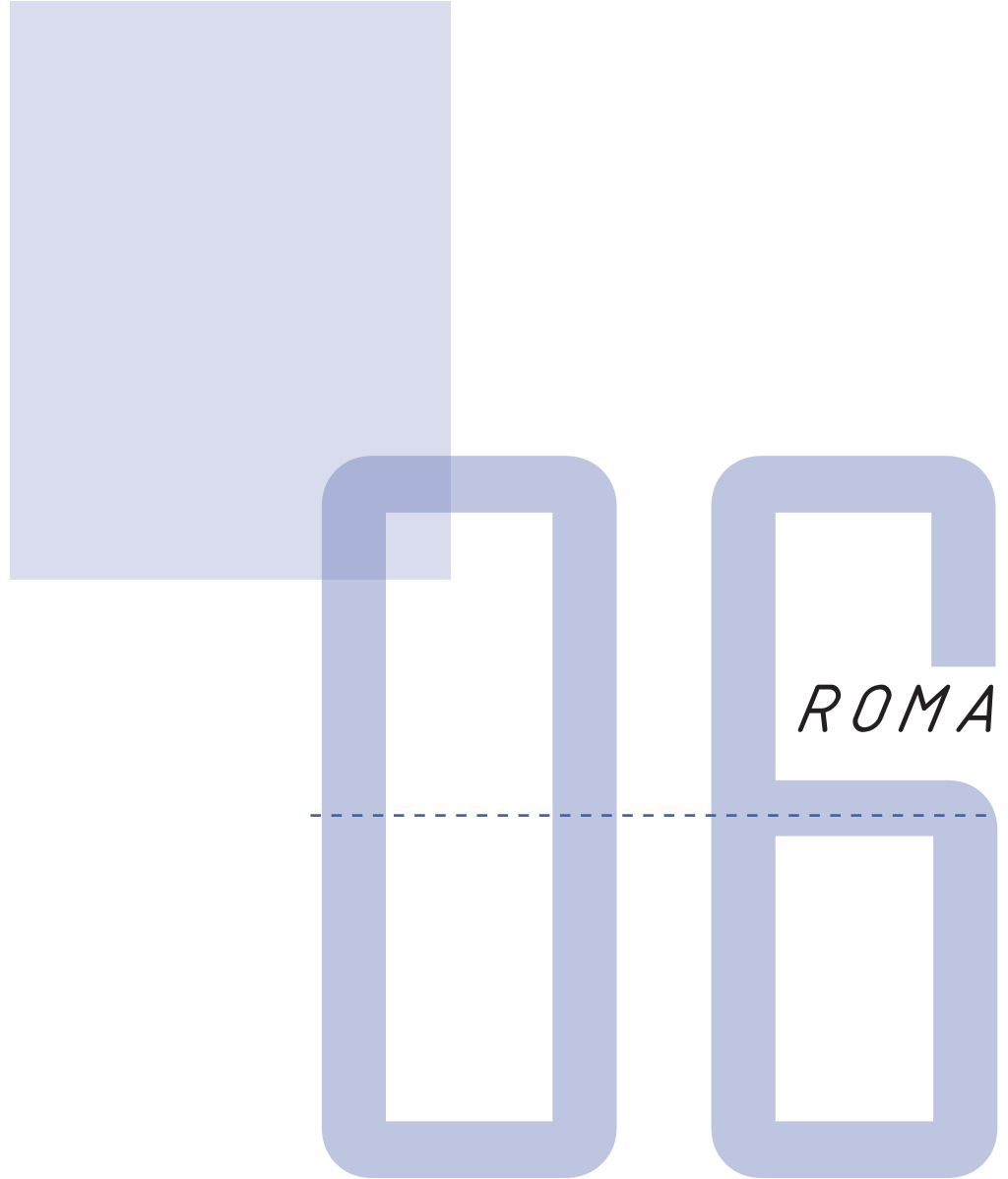
16



17

► Figuras 64(s), 65 y 66(s): Frames extraídos directamente de la película.

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES



I. EL CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN Y DE LA OBRA CINEMATOGRÁFICA.

1. FICHA TÉCNICA

Género: Drama

Lenguaje original: español, mixteco.

Director: Alfonso Cuarón

Productores: Alfonso Cuarón, Gabriela Rodríguez, Nicolás Celis

Guion: Alfonso Cuarón

Cinematografía: Alfonso Cuarón, (Galo Olivares)

Diseño de producción: Eugenio Caballero.

Cast (extracto): Yalitza Aparicia, Marina de Tavira, Nancy García, Jorge Antonio Guerrero, etc.

Clasificación: R (Language|Graphic Nudity|Some Disturbing Images)

Fecha de lanzamiento: 21 de Noviembre, 2018 (limitada)

Fecha de estreno (streaming) : 25 de diciembre, 2018

Duración: 2h 15m

Co-producción : Esperanto Filmoj (México) , Participant Media (Estados Unidos)

Distribuidora: Netflix

Mezcla de sonido: Dolby Atmos

Color: Blanco y Negro

Relación de aspecto: 2.11 : 1 (original ratio); 2.39 : 1

Cámara: Arri Alexa 65, Arri Prime 65 Lenses

(Fuente: IMDb, Roten Tomatoes, Wikipedia)

Sinopsis:

“Situada a inicios de los años setenta, en la colonia de la Ciudad de México a la que alude su título, Roma narra la vida de una familia de clase media. Mientras la madre, Sofía (Marina de Tavira) resiente la progresiva distancia de su marido, sus cuatro hijos pequeños son atendidos por Cleo (Yalitza Aparicio) –la joven empleada doméstica que pronto se revela como el eje de la historia.”³



2. (Solorzáno, F . (2018, diciembre). Entrevista a Alfonso Cuarón “Con Roma quería honrar el tiempo y el espacio; que los lugares dictaran lo que iba a pasar”. Letras Libres. Recuperado de: <https://www.letraslibres.com/mexico/revista/entrevista-alfonso-cuaron-roma-queria-honrar-el-tiempo-y-el-espacio-que-los-lugares-dictaran-lo-que-iba-pasar>)

▲ Figura 67:

Poster promocional- Recuperado de la campaña de publicidad de Netflix.

Es la imagen principal con la que se distribuyó la película. Aquí queda en evidencia la estética de la película, caracterizada por un Blanco y negro altamente contrastado. La imagen muestra a la familia principal abrazando a Cleo, la empleada del hogar y protagonista de la historia, esta imagen corresponde a una escena climática de la película que ocurre fuera de la casa.

2. CARACTERIZACIÓN DE LA OBRA CINEMATOGRÁFICA.

Roma no se plantea como una película “convencional” desde una estructura narrativa clásica, fácilmente reconocible en otras películas que se pueden encontrar en su contexto de distribución, ya sea en plataformas de streaming o en las carteleras del cine altamente comercial; específicamente en el sentido de que no es sencillo reducir su desarrollo narrativo a una sinopsis que condense particularmente una progresión de hechos que transcurran de manera ininterrumpida y con un objetivo claro en relación a la exposición de sus personajes, lo que usualmente permite centrar la atención del espectador en los acontecimientos en sí. Más bien, tiene similitudes con el género slice of life, pero sin los tintes de comedia, en cuanto a que se rescata una decisión de poner el foco en el estudio de los personajes a través de la puesta en escena de ambientes cotidianos, a fin de representar sus interacciones en un entorno “social”, que potencie el entendimiento y la conformación de las relaciones interpersonales y permita desarrollar las problemáticas relativas a esto, trabajadas meticulosamente en la etapa de guion; relaciones que se priorizan fuertemente por sobre los sucesos que eventualmente “moverían la trama” en un filme con una estructura más clásica.

Sin embargo, se debe destacar que fuera de ser un inconveniente para este análisis, la decisión de desarrollar estos conflictos de manera más introspectiva resulta muy acorde a la realización de esta investigación, ya que es posible explorar en varios contextos distintos, o bajo diferentes situaciones, un mismo espacio, que se vuelve el contenedor de todas estas dinámicas y por ende adquiere un protagonismo relevante; como es el caso del espacio doméstico en esta película.

Así, cabe mencionar que si bien en este aspecto pretende diferenciarse; debido a sus tintes dramáticos resulta impreciso categorizarla como una película slice of life (además de que su estructura narrativa no es lo único que la hace resaltar). Por lo que es pertinente además,

mencionar sus intersecciones con el género documental, puesto que ya desde su concepción, se plantea por su director/guionista, como una construcción sensorial de memorias autobiográficas relativas a su niñez, por lo que las características ficcionales corresponden a un desarrollo posterior en cuanto a la jerarquía en el proceso de preproducción de la idea, teniendo así esta voluntad de “documentar la realidad” expresándose de manera trasversal en los departamentos de la producción, además del guion, lo que nuevamente, afecta el tipo de mirada con la que se representa el espacio ficticio en la película.

Entre estas características documentalistas, se resalta la importancia que le da el director a la contextualización de la historia, a modo de hacer sentir al espectador que está reviviendo una época pasada, a través del estudio del contexto histórico, el trabajo meticuloso de caracterización en el diseño de producción tanto en los espacios interiores como en la ciudad de México en sí misma, los movimientos de cámara, la iluminación, el vestuario, etc.

Es tanto así, que se suele considerar a Roma como un intento por parte de Cuarón de actualizar un cine de épocas pasadas, su referente más claro: el neorrealismo italiano, un género cinematográfico híbrido entre documental y ficcional que surgió como una reacción a las películas de entretenimiento burgués a raíz de las crisis sociopolíticas que se dieron en Italia debido a la segunda guerra mundial.

“Por su iluminación, por su planificación y por la cualidad de su fotografía en blanco y negro, hace pensar en un cruce entre el neorrealismo italiano de los años 40 y 50 y el engrasado dinamismo del cine de Max Ophuls” (López, I (2019, enero).

Este movimiento se caracterizaba por producir obras que intentaran establecer una narrativa a modo de documentar, con una fidelidad lo más cercana a la objetividad, la cotidianeidad de una Italia de postguerra, estableciendo un compromiso social a modo de denuncia de los pesares de un pueblo sumido en la tragedia. Así mismo resulta plausible afirmar que en el caso de Roma se rescatan características tanto artísticas como narrativas que pueden encontrarse en el género, aunque es debatible si –

necesariamente - con la misma intención que el movimiento original.

Entre estas características, se encuentra la propuesta estética característica por un blanco y negro altamente contrastado, las escenas iluminadas con luz natural, el uso de planos secuencia y escenas de larga duración; la importancia de la ciudad y de eventos históricos importantes (como en este caso “El Halconazo” de 1971 en CDMX); y por último - ya más a un terreno relativo a la producción en sí - el uso de actores no profesionales en papeles importantes, como es el caso de casi toda la familia, particularmente del personaje principal llamado Cleo, interpretado por Yalitza Aparicio.

Todo esto, sumado al prestigio de su director, la llevo a ser una película que generó gran interés en la crítica casi como tanto en la audiencia, haciéndola destacar en una serie de festivales como el Festival internacional de cine de Venecia, donde ganó el Leo de Oro en el año 2018, los premios BAFTA o la ceremonia de los Oscar del año 2019, festival donde, entre un sinfín de nominaciones, logró conseguir el premio a Mejor película de habla no inglesa, mejor director y mejor fotografía.



◀ **Figura 68 :**

Fotograma de la película “Rocco y sus hermanos.” del director Luchino Visconti, año 1960. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Rocco_y_sus_hermanos

En la imagen se puede ver un primer plano del personaje principal Rocco, en el que se pueden reconocer las similitudes estéticas con el estilo que plantea Alfonso Cuarón en Roma.

▲ **Figura 69 :**

Fotografía del Halconazo o Jueves de Corpus de 1971, CDMX. Recuperada de <https://www.revistacambio.com.mx/cultura/hoy-se-cumple-49-anos-de-el-halconazo-otra-matanza-de-estudiantes/>
En la imagen se puede ver a uno de los atacantes, parte del grupo paramilitar conocido como “Los Halcones”.

▲ **Figura 70 :**

Fotograma de la película Roma. Recuperado directamente del largometraje. Aquí se puede ver una imagen correspondiente a la escena en la que se adapta el Jueves de Corpus según la visión de los realizadores de la película.

3. LA COLONIA ROMA.

Más allá de ser una excusa para dar nombre a la película, La Colonia Roma es el elemento que contextualiza de manera, tanto arquitectónica, como urbana, al tipo de recintos presentes en el largometraje, por lo que para complementar su contextualización, es necesario mencionar algunas de sus características básicas que permitan generar un entendimiento más completo de las circunstancias en las que estaba transcurriendo la historia.

Así, se tiene que la Colonia Roma corresponde a un sector de la Ciudad de México, designado a través de una distribución territorial/administrativo. Hace referencia a uno de los barrios que surgió a partir de la segunda mitad del siglo XIX, como respuesta a las grandes transformaciones urbanas de la capital en pos de las necesidades habitacionales y la expansión del límite urbano de la ciudad.⁴

En resumidas cuentas, su desarrollo se diferenció tanto en morfología como en tipología de vivienda casi desde el inicio de su conformación, lo que eventualmente desembocó, a medida que fue pasando el tiempo, en su denominación como un centro urbano propio, independiente del casco histórico.

Su interés patrimonial y especulativo la ha llevado a ser foco de uno de los procesos de gentrificación más evidentes de la ciudad de México en la época contemporánea, debido en gran parte a su carácter habitacional y su proximidad con el centro urbano de la ciudad, razón que la ha llevado a ser uno de los sectores más estudiados por algunos urbanistas latinoamericanos.

Sin embargo, su pertinencia a esta investigación se remonta al periodo posterior a la llamada “cuarta etapa de crecimiento” de la Colonia, término instaurado por el autor Rodolfo Santa María, quien lo denomina como “el periodo en el cual La Colonia Roma se erige como una zona eminentemente habitacional” ya despojada de la arquitectura fuertemente estilística que le asigno gran parte de su valor patrimonial, pero previo a los terremotos

de 1985 que deterioraron fuertemente el tejido social y urbano de esta zona.

Es precisamente en este periodo cuando la Colonia Roma se despoja de su población aristócrata y correspondiente a la alta burguesía y comienza a albergar a una clase media en busca de una solución habitacional de bajo costo, por lo que comienzan a proliferar las casas tipo, con un precio de arriendo más asequible, que pudieran ser capaces de solucionar los requerimientos de vivienda a una familia promedio de la época. Son estas casas, de fachada continua, con predios mas o menos disminuidos en comparación a la envergadura de los proyectos de etapas previas de la colonia, con elementos reminiscentes de estilos arquitectónicos pasados propios del barrio como el art Nouveau o el Art Deco, las que son representadas en la película.



▲ **Figura 71 :**
Imagen satelital intervenida. Elaboración propia en base a una fotografía de Google Earth. En la imagen se puede ver un fragmento de CDMX. El polígono remarcado corresponde a los límites administrativos de la Colonia Roma Sur, el círculo blanco encierra a la Plaza de la Constitución, el punto considerado como el centro tanto social como urbano de la ciudad.

¹La capital que para mediados de siglo tenía cerca de 170.000 habitantes, distribuidos en 8,5 km², alcanza en 1910, una superficie de 40,5 km², en la que habitan 471.000 pobladores. Santa María, R. (1993). *La Colonia Roma a comienzos del XX: Arquitectura Patrimonial en ciudad de México. ARQUITECTURAS DEL SUR*, 10(19), 13-20. Recuperado a partir de <http://revistas.ubiobio.cl/index.php/AS/article/view/968>.

Bajo este contexto, el director aprovecha estos elementos para potenciar aún más su propia visión de la familia protagonista, en tanto pretende valerse de estas características del barrio para representar el contexto de los personajes como la historia de una familia completamente arquetípica y corriente de esta colonia, premisa que pretende validar constantemente a lo largo del largometraje, y que llevada al espacio, puede ser fácilmente reconocible por la caracterización de la casa en sí misma, que no pretende mostrarse como una excepción en términos morfológicos comparada al resto de casas que se muestran en las tomas barriales, con las que su fachada no resalta particularmente en ningún caso, aunque no se llegue a mostrar el interior de alguna casa vecina. Así ocurre con una serie de elementos (que se desarrollarán más adelante), con los que se pretende camuflar a esta familia en su entorno, de forma que se represente a los ojos del director, como una muestra fiel de lo que significa habitar esta colonia, voluntad que calza completamente con las características estilísticas que él mismo plantea en la cinematografía del filme.

4. CONCEPTUALIZACIÓN ESPACIO-SENSORIAL.

Pese a ser una película ampliamente cubierta por los medios de comunicación, es difícil encontrar información relativa al proceso de preproducción de la película, sin que haya sido trabajada por un medio previo. En ese sentido, la fuente de información más accesible corresponde al documental “Camino a Roma” (2020) distribuido por Netflix, donde se enseña material inédito sobre la producción del largometraje, intercalándolo con comentarios del director; además de disponer del guion literario de la película escrito por Alfonso Cuarón en una versión en español, aunque cabe mencionar que no existe certeza real de la fecha en la que fue terminado este documento y de si existen (o no) cambios por parte del director, posterior al desarrollo de la película, lo que podría eventualmente haberlo influenciado al saber que iba ser publicado de manera pública. Este documento fue recuperado como archivo adjunto de un aparcamiento del sitio web del medio estadounidense de prensa cinematográfica Deadline, del cual se pueden analizar algunas apreciaciones por parte del director/guionista con respecto a la domesticidad presente en el discurso de la película y a la contextualización tanto histórica como espacial, presentes en pequeñas acotaciones a lo largo del texto, adicionales al desarrollo de los diálogos.

Es gracias a estos archivos que se puede rescatar una visión general del planteamiento que poseía el autor previo y posterior a la producción del filme. En relación al documental, es destacable la importancia que le atribuye a los aspectos sensoriales y perceptuales de la nostalgia, considerándolos ya como motor del desarrollo del concepto original de la película, lo que desembocaría en poner el foco en la representación de atmósferas contemplativas y de una cámara poco dinámica en comparación al desarrollo de una acción contenida en un espacio fuertemente detallado. Todo esto respondiendo a su deseo primigenio de evocar una época pasada que se corresponde a su infancia en gran parte, por lo que existen elementos de la autobiografía que le permitieron representar con tanto detalle dichas sensaciones:

“Porque ahí es donde está la esencia de las cosas, o sea el tiempo ha pasado, pero el espacio no. El tiempo no lo podemos recuperar. Nuestra percepción del espacio permanece más tiempo que el tiempo. Entonces había una necesidad necia de -sí, se puede filmar en otra calle, además nadie va a reconocer dónde es cada cosa- pero (para mi) si hay una parte fundamental de todo esto.” (Cuarón, A; 2020)

Bajo este mismo sentido, es tanta la importancia que le atribuye Cuarón a la representación de sensaciones, que descuida intencionadamente el aspecto narrativo, lo que se ve reflejado en la consistencia de los acontecimientos que ocurren en el largometraje y que el mismo pone en evidencia de manera explícita cuando se habla de aquello, sin embargo, el mismo autor se refiere a que su intención con la película escapa a la realización de un producto puramente narrativo y como se mencionó anteriormente, prefiere optar por la jerarquía de las sensaciones (muchas de ellas, espaciales)

“En un principio no existió un guion, yo no iba a hacer un guion, yo quería hacerlo todo a partir de recuperar esta parte sensorial, tenía cientos y cientos de apuntes de memorias, pero no me refiero nada más anecdóticas y de eventos, sino de pequeños detalles” Cuarón, A; 2020

En relación a esto, es sencillo establecer una concordancia con los dichos del autor y el énfasis en las descripciones espaciales y perceptuales presentes en el guion (y posteriormente en la película), especialmente en las secuencias de inicio del largometraje, cuando las locaciones se están presentando por primera vez. Es aquí cuando el director se explaya situando al lector (que puede ser el lector literario o los miembros del crew de la producción) en el temple de ánimo y expresión visual, correspondiente a las escenas; todo de acuerdo a los elementos característicos de las locaciones de la película.

3 de septiembre de 1970, jueves

INT - PATIO - TEPEJI 21 -- DÍA

Triángulos amarillos dentro de cuadros rojos.

Agua que se esparce sobre los mosaicos, con espuma turbia.

Es el piso de un largo y estrecho patio que se extiende a lo largo de la casa. Al fondo está la puerta que da a la calle, negra, de metal y con vidrios esmerilados, dos de los cuales están rotos, culpa de algún portero derrotado.

CLEO, Cleotilde Gutiérrez, una india Mixteca de 26 años, recorre lo largo del patio empujando con un hule el agua del piso mojado.

Al llegar al otro extremo, la espuma se ha acumulado en una esquina, tímida, presumiendo sus brillantes burbujitas blancas hasta que -

UN CHORRO DE AGUA las sorprende y son arrastradas hasta la esquina donde las burbujas, necias, se deshacen en un remolino que desaparece en la coladera.

Cleo recoge las escobas y las cubetas y las carga al -

PEQUEÑO PATIO -

Que está encerrado entre la cocina, el garage y la casa. Cleo abre la puerta de un cuartito y almacena las escobas y las cubetas, después entra a un bañito y cierra la puerta.

El patio queda en silencio, sólo un locutor de radio con su entusiasmo que se disuelve en la distancia y el triste cantar de dos pajaritos encarcelados.

Se escucha la descarga del escusado y luego el agua del lavabo. Después de un momento, se abre la puerta.

Cleo sale secándose las manos en el mandil, entra a la cocina y desaparece tras la puerta que conecta a la casa.

INT - PLANTA BAJA - TEPEJI 21 -- DÍA

Cleo cruza el antecomedor de madera anciana y oscura, después el comedor moderno de madera clara, ligera y puntiaguda, y cuando llega al hall, sube las escaleras.

CONTINUED:

Pasando el hall hay dos salas, una con pesados sofás de terciopelo verde y antiguos gabinetes con los discos y el estéreo. Hay un piano pegado a la pared.

La otra sala intenta ser más moderna, con sofás ligeros y un carrito para cocteles con un sifón.

En una sala cuelga la enorme pintura de una mujer recargada en un cántaro de barro, en tonos rojos y morados.

En la otra, otra pintura, también grande pero más sombría. En una oscura celda de piedra, un monje da consuelo a un preso engrilletado que, desesperado, cubre su cara con las manos.

INT - PLANTA ALTA - TEPEJI 21 -- DÍA

Las escaleras suben a un hall central que está rodeado de cuatro recámaras y un enorme baño.

Cleo arregla una recámara, la cama matrimonial ya está tendida, tiene una cabecera de caoba con ornamentos que hace juego con las mesas de noche.

Junta ropa sucia del piso y la carga al hall, donde la apila sobre el montón de ropa que se acumula.

El hall de arriba hace de cuarto de televisión. El baño aún falta por lavar pero tres de las habitaciones ya están completamente ordenadas.

Cleo entra a una habitación con dos camas pequeñas para niños. Primero levanta la ropa y acomoda los juguetes de niño y de niña que están regados por el piso.

Comienza a tender una de las camas cuando se escucha un grito desde la planta de abajo -

ADELA (O.S.)

¡Manita...! ¡Ya es casi la una...!

Cleo se sobresalta y exclama -

CLEO

¡Ay chicú...!

Y sale de la habitación cargando la ropa sucia.

En el hall, la junta con el montón de ropa y lo carga. Se apresura escaleras abajo.

En amarillo se pueden apreciar algunas acotaciones relativas a la estructuración espacial de la vivienda y en celeste todo lo relacionado a la construcción de atmósferas y a las cualidades sensoriales del espacio.

No solo es notorio por la extensión de las descripciones en sí, superando a la extensión del diálogo en muchas escenas como ésta, sino que además cabe destacar que, de los elementos referidos para poder presentar el entorno de la escena, son en su mayoría: descripciones espaciales, estímulos sonoros, descripciones de materiales o contextualización narrativa de algunos detalles presentes en dichos recintos.

Gracias a estas acotaciones el espectador puede, no solo situar la historia en una locación que se sienta más verosímil, sino que además permite relacionar las diferentes escenas presentadas a través de la elaboración de un mapa mental sobre de la estructuración de los recintos, lo que favorece la percepción de las acciones de un punto de vista más “documentalista” y evidencia la importancia que el autor le da a este aspecto por sobre el aspecto puramente dialéctico.

En adición a esto, desde una perspectiva más doméstica, la caracterización de los espacios otorga un sentido de identidad y apropiación a los personajes para con los recintos, pudiendo diferenciar, por ejemplo, las habitaciones de cada uno de los personajes (lo que se puede apreciar en el largometraje final) o pudiendo espacializar las mismas relaciones de los personajes en espacios compartidos. Todo esto sin dejar de mencionar que dicha espacialización narrativa, es dinámica en tanto la narrativa de la película también lo es, por lo que estas acotaciones, si bien pueden hacer referencia a un mismo espacio, a lo largo del texto se presentan con temples de ánimo diferentes o con descripciones visuales distintas, lo que permite “explicitar” dicho dinamismo.

En esta página (116), se puede apreciar la descripción de una secuencia que ocurre al minuto 1:47:00 de la película, un momento que sucede justo después de uno de los puntos climáticos más intensos en términos dramáticos de todo el filme.

Dicha secuencia se caracteriza por ser todo lo contrario a su secuencia antecesora, presentando así una serie de imágenes de la casa donde el énfasis está en enseñar diferentes elementos arquitectónicos y recintos del conjunto

en un contexto de quietud y tranquilidad. En el guion, la introducción a esta secuencia representa la expresión máxima de jerarquía visual-espacial por sobre la función apelativa del texto, puesto que presenta la carencia completa de cualquier diálogo, situando así el temple de ánimo puramente con estímulos sensoriales y con descripciones perceptuales de recintos.

En el azul más intenso se pueden apreciar algunas indicaciones relativas a lugares o a elementos arquitectónicos que el director utiliza para enfatizar la importancia de la arquitectura en estas descripciones, lo que posteriormente se ve reflejado en la secuencia final del filme.

Además, esta escena describe espacios que se presentan en la película en las primeras páginas del texto 1 (en rojo al comienzo de la imagen se puede ver la fecha estimada del contexto de los acontecimientos, que ocurre aproximadamente 9 meses después que las primeras escenas de la película), y es evidente cómo cambia la manera de retratar los mismos recintos en distintos tiempos en la misma película, todo esto de acuerdo a que parte del cambio en la percepción se ve afectado por los acontecimientos dramáticos que transcurren en pantalla, usando así a los recintos como herramienta narrativa básica para definir dichas diferencias.

Sin embargo, sería impreciso definir aún que la arquitectura, en este caso, la casa perse, se plantea como un “protagonista” de la película o por lo menos como un ente con gran importancia narrativa, sin que se haber realizado un análisis exhaustivo de la misma, desde la arquitectura, con relación a los acontecimientos que suceden en pantalla. Esto debido a que si bien es claro que a través del guion se puede percibir cierto despliegue del espacio doméstico como una locación fundamental, puesto que básicamente se narra la vida de una familia en una casa; la manera con la que se aborda dicho tópico podría distar completamente de los que significa representar las dinámicas de habitar de la familia, por lo que estos antecedentes sirven como pie de partida para el resto del análisis, pero es insuficiente considerarlos concluyentes por si mismos.

23 de junio de 1971, miércoles

116.

EXT - PATIO - TEPEJI 21 -- TARDE

El patio sembrado con cacas de perro está vacío excepto por un triciclo rojo, una pelota de fútbol y el Borrás que está echado disfrutando los últimos rayos del sol.

Un misterioso SILBIDO se filtra desde la distancia. El Borrás levanta la cabeza, alerta.

El silbido, triste y solitario, toma presencia, invadiendo las paredes de la casa.

INT - HALL DE ARRIBA - TEPEJI 21 -- TARDE

El silbido pareciera filtrarse por los muros y rebotar por los mosaicos del piso.

Desde el patio, el Borrás comienza a ladrar.

EXT - CALLE DE TEPEJI - TEPEJI 21 -- TARDE

El silbido perfora la calma de la tarde y pareciera hacer eco en las fachadas de las casas.

Tepeji 21 descansa, triste y resignada, sobre sólidos cimientos que se funden con el concreto gris de la banqueta.

El Galaxie 500 y el Valiant están estacionados frente a la casa.

Un afilador cruza en su bicicleta tocando su silbato que impregna el tiempo con su lamento de mal agüero.

EXT - PATIO PEQUEÑO -- TARDE

Los periquillos parecieran querer imitar el silbido con su canto. La voz de Adela grita desde el segundo piso -

ADELA (O.C.)
¡Sacúdete!

INT - COCINA - TEPEJI 21 -- TARDE

Cleo está sentada junto a la ventana absorta en su dolor.

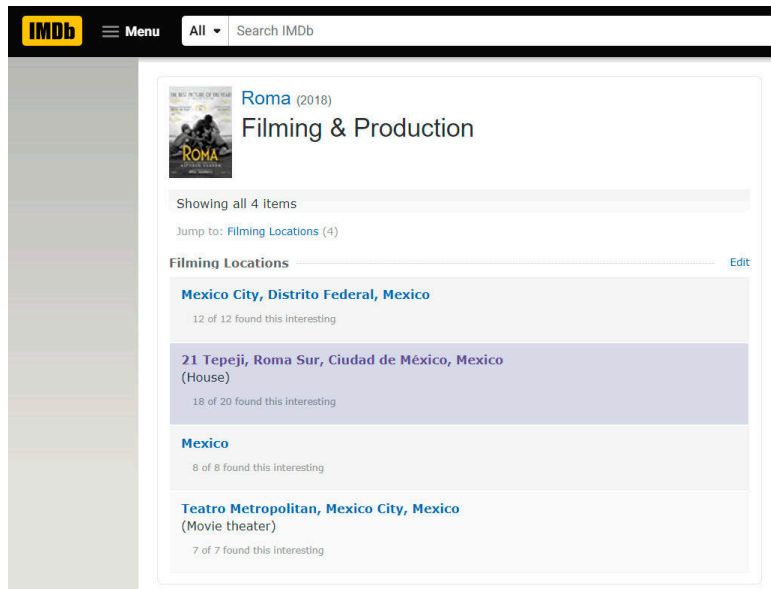
5. LAS LOCACIONES.

Otro aspecto a mencionar en la caracterización de la obra es el inmueble perteneciente a la casa principal de la familia (el edificio a analizar), que corresponde a la parte del espacio fílmico en el que transcurre la mayor parte de la obra.

Según la lista de locaciones que se presentan en IMDb, la casa ubicada en la calle Tepeji, número 21 CDMX fue una de las locaciones principales a utilizar, la que corresponde a la fachada de la casa que aparece constantemente en las escenas exteriores de la película.

Sin embargo, en el documental Camino a Roma, se muestra una casa en estado de obra gruesa, en la que se están haciendo trabajos tanto en los recintos interiores, como en los espacios intermedios.

▼ **Figura 72:**
Lista de locaciones de "Roma"
Según IMDb.



▲ **Figura 73:** *Fotografías de las locaciones de la película.*
Comparativa entre la fachada del set real de filmación en obra gruesa (primer imagen (Recuperada del documental Camino a Roma, Netflix, 2020) y la fachada de la casa real de tepeji 21, (Recuperada de : <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/910816/por-que-roma-de-alfonso-cuaron-es-importante-para-construir-la-memoria-colectiva-de-la-ciudad-de-mexico>)

Además del hecho de que no coinciden los elementos circundantes en ambas casas, se puede afirmar que las escenas interiores (que corresponden al mayor porcentaje de las escenas relacionadas con la película) fueron grabadas dentro de la casa remodelada o construida desde un inicio (imprecisión de la que no se tiene certeza) y que por medio del montaje, fueron unidas con las escenas en las que se ve la fachada y el contexto de la calle Tepeji en la Colonia Roma original, pasaje que fue caracterizado especialmente para grabar dichas escenas, lo que permite complementar aún más las formas de habitar la casa, pues expone la relación de los personajes con el espacio público y el contexto inmediato del inmueble. Afortunadamente para la producción de la película, este pasaje no posee cambios demasiado significativos con la visión que tenía el director de la calle final de la época.

Aunque efectivamente existen algunas diferencias entre la casa original y la fachada de la película, como por ejemplo la geometría de las ventanas, tanto de la casa original como de las contiguas y las rejas de ambas casas, así como la morfología de la casa de la izquierda, diferencias que no se tiene claro tampoco si fueron camufladas con efectos prácticos o a través de medios digitales, pero que actualmente no irían acorde a los motivos geométricos de aquellos años.



▲ *Figura 74: Frame extraído directamente de la película.*
Fachada de la casa utilizada para las escenas exteriores de la película, ya caracterizada. Se reconoce por la morfología de las ventanas y el tipo de autos en la calle.



▲ *Figura 75: Fotograma extraído directamente del documental "Camino a Roma".*
En la imagen se aprecia a trabajadores en el set principal de la casa, la que se encuentra en un estado de obra gruesa.

En cuanto a la locación en la que se grabaron las escenas interiores, su ubicación no está especificada en la lista de locaciones de IMDb y no se menciona en el documental. Sin embargo, resulta irrelevante para el producto final puesto que no existe mayor conexión con el espacio exterior y fueron aplicadas técnicas de iluminación propias de la práctica cinematográfica para emular la iluminación naturalista que se quería conseguir en el interior de la casa, quitando así el emplazamiento como condicionante para iluminación de los recintos.

En adición a esto, con relación a los espacios interiores mostrados en la película, el diseño de producción y la caracterización de los recintos estuvo a cargo de Eugenio Cabellero, quien, en conjunto con Alfoso Cuarón, trabajó para realizar una reproducción lo más exacta de lo que hubiese sido los recintos en la época que se pretendía representar, teniendo como material base el relato del director y la investigación de material fotográfico de la época.

“en cuestión de trabajo con el departamento de arte, con Eugenio o con Bárbara, no se convertía en una cuestión de listado, se convertía en una cuestión de abstracciones; de ellos mismos utilizar sus propias herramientas de memoria para hacer la interpretación de lo que yo les estaba pidiendo.” Cuarón, A; 2020

En ese sentido, el director puso mucho énfasis en los detalles, en todo lo relacionado a las tonalidades, las texturas y las formas de los elementos que incluían en el set. De forma que el mobiliario fue parte fundamental de la recolección de material escenográfico que calzara con los requerimientos matéricos para poder transmitir las sensaciones de los espacios que pretendía configurar con ellos, en conjunto con la casa.

“...y para mi esa era la película...el tomar el mayor detalle que pudiese recuperar de mi memoria y plasmarlo. Al reproducir la casa, también fue una cuestión de muebles [...] Fue recuperar los muebles, pedir prestado de los distintos familiares y yo (creo) que se recuperó un buen 70-80% de los muebles originales, y de los que ya no conseguimos, fue hacer reproducciones idénticas, que fue lo que hizo Eugenio.” Cuarón, A; 2020

Todo este esfuerzo por parte de los realizadores de incluir estos elementos de manera cohesiva para caracterizar los espacios interiores, se ve reflejado en la obra cinematográfica. Pues, como se menciona constantemente, gran parte del concepto estructurante de la película desde su concepción se sustenta en transmitir la percepción correcta de los espacios en los que transcurre la obra. Este ímpetu por la verosimilitud de la réplica es, en esencia, una de las herramientas comunicacionales más potentes que maneja el director de este filme, ya que como él mismo refiere, la dimensión narrativa se repliega a un segundo plano, lo que (en etapas prontas de la preproducción) se puede reconocer en aspectos como la proporción entre los diálogos y las descripciones en el guion cinematográfico o el énfasis en la caracterización de las locaciones.

Además, cabe mencionar que es probable que todos estos aspectos pudieran

ser explorados a tal profundidad debido a la limitante en la cantidad de locaciones donde ocurre la historia, puesto que disponer de un inmueble definido, como locación principal de la película, abre las posibilidades para representar los recintos en situaciones o contextos variados a lo largo de la obra. Por lo que la decisión de utilizar mayoritariamente este set de manera principal, a tal nivel que básicamente se habilitó una casa desde cero, corresponde ya a un indicio del énfasis en la arquitectura que plantean los realizadores, como recurso para contar una historia,

Es, por todo esto, que como conclusión de este apartado se puede plantear que, en el caso de Roma, su construcción conceptual desde la idea hasta la realización, es decir, su proceso creativo, involucró de manera intrínseca la dimensión espacial a través de la que ocurrirían las acciones a representar, lo que desembocó en la voluntad del director y el staff de desarrollar con profundidad los aspectos perceptuales, sensoriales y visuales de los recintos que se muestran en la película, por lo que se puede considerar que dicha dimensión espacial no corresponde netamente a un fondo requerido para desarrollar la trama argumental, sino que en este caso adquiere una importancia casi tan relevante como la misma historia a desarrollar en sí. Sin embargo es necesario mencionar, que aún se debe corroborar que dicha intención por parte del equipo realizador es efectiva y notoria en el corte final de la obra.

II. LA REPRESENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA Y EL HABITAR CINEMATográfico.

1. LA DISTRIBUCIÓN ARQUITECTÓNICA DE LA CASA

Para comenzar, es necesario dar cuenta de cómo están estructurados los espacios en los cuales transcurre la película. Si bien esta información se le va entregando al espectador de manera progresiva a medida que se presentan los personajes y los sucesos, resulta provechoso entender como están articulados los recintos antes de pasar a analizar las implicancias que esto conlleva.

Así, a través de una reconstrucción propia, elaborada a partir del largometraje, se tiene que la casa principal corresponde a una vivienda de 2 plantas, de aproximadamente 200 mt² en la primera planta y de 150 mt² en la segunda, tomando en cuenta los espacios interiores y los espacios intermedios que se muestran en la película.

El volumen principal se caracteriza por ser una vivienda de fachada continua, con pisos de casi 1 altura y media (aproximadamente 3.2 mt) con una estructura en base a muros y machones principalmente.

El primer nivel se articula en base a un patio techado principal que corresponde al garage y al único acceso a la vivienda desde el exterior. Desde éste se establecen 2 conexiones a los recintos interiores, que están dispuestos al costado derecho de la casa, estas conexiones corresponden al acceso principal que lleva al hall de acceso, el espacio distribuidor que conecta con la escalera; y al acceso secundario que está ubicado en la cocina, al fondo de la casa.

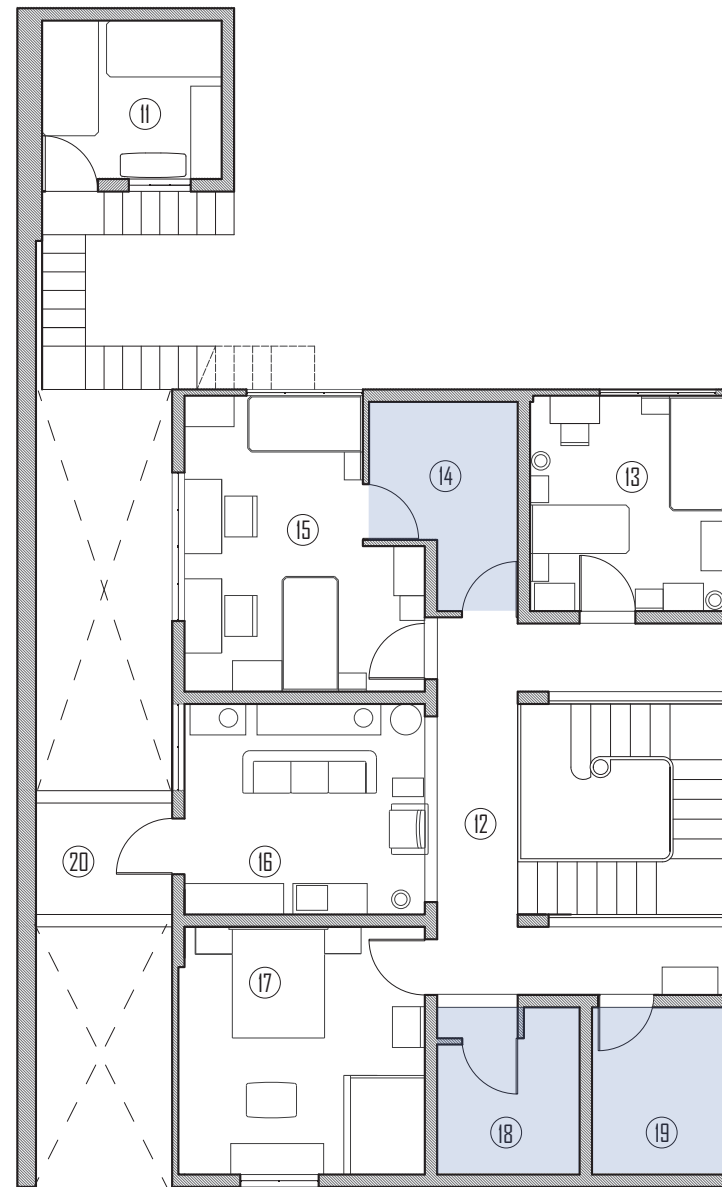
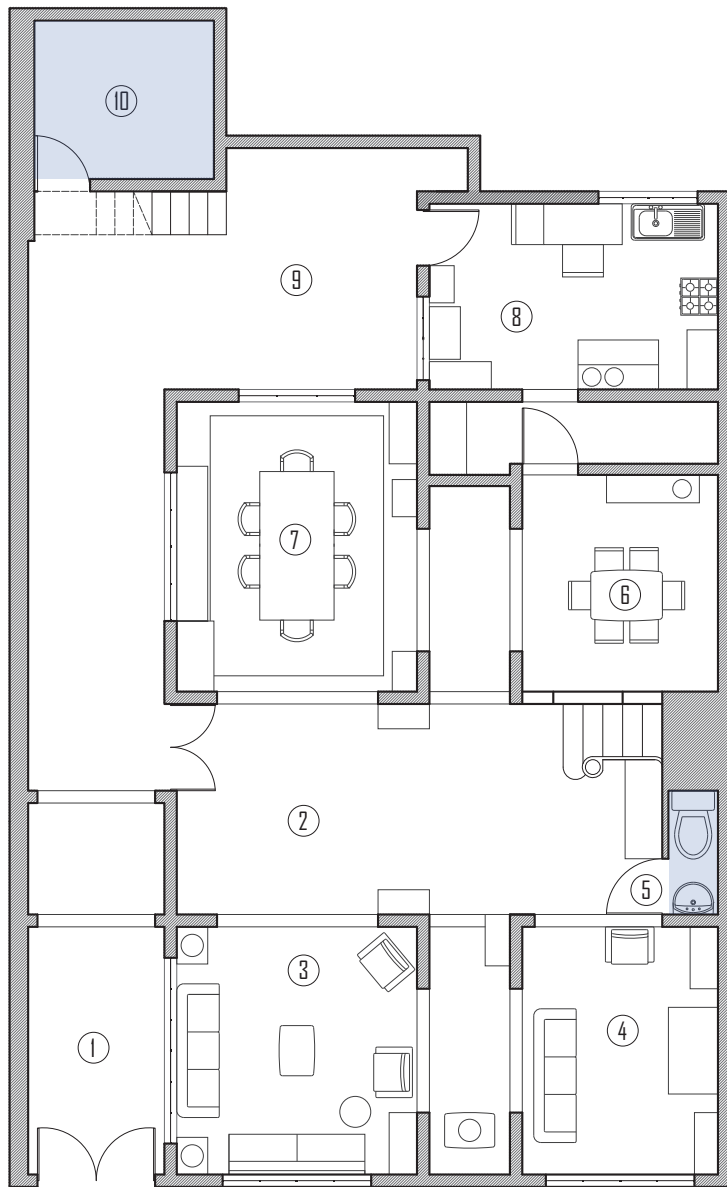
En cuanto a la segunda planta, su distribución está dada por el vacío central que genera la circulación vertical, lo que permite articular todas las habitaciones de manera perimetral, de tal forma que existe un pasillo que conecta todas las estancias, además de disponer de una sala de estar común

que permite aislar las habitaciones de los adultos con las de los niños y que da paso a una pequeña terraza ubicada por sobre el hall de acceso de la primera planta.

Además, cabe mencionar que aparte del volumen principal se tiene un pequeño volumen anexo que corresponden a los espacios de servicio de las trabajadoras del hogar, y que está ubicado en la esquina superior izquierda del plano. Para acceder a este volumen (también de 2 plantas, pero con solo 1 recinto por planta) se dispone de una escalera exterior, que no solo sirve como articulador del baño del primer piso con la estancia del segundo, sino que también permite acceder a un espacio ubicado en la tercera planta, destinado a los trabajos de lavandería.

Ya a los 22 minutos de película la mayoría de estos espacios se han presentado al espectador, sin embargo la exploración de los recintos de la casa es una constante a lo largo de todo el largometraje, por lo que su representación se alterna con escenas en otras locaciones, terminando nuevamente con la casa como locación predominante.

Entre las características estilísticas de la casa, se puede reconocer cierta influencia moderna en cuanto a la separación de los flujos y de los espacios con relación a la jerarquía socio-espacial que se presenta ente los actores de la casa, dinámicas que son expuestas a lo largo la trama (tópico a desarrollar); además, si bien la casa es un volumen simple que no tiende a excentricidades en el aspecto más formal, en cuanto al manejo de geometrías, posee ciertos elementos que la hacen destacar, propios de la reminiscencia estilística que caracteriza a los edificios de la Colonia Roma real. Entre estos se puede reconocer una influencia Art Decó principalmente en la escalera, en el apoyo principal, que termina con curvas concéntricas en planta y que recorre todo el resto del pasamanos a modo de plinto; además de destacar el resto de los balaustres tipo rejas, con motivos geométricos de formas simples; mismos motivos que se repiten en el paliillaje de algunas ventanas. Además, se puede reconocer otro juego de formas en la manera con la que se unen las cadenas de concreto con los machones en la primera planta, de forma que se generan arcos con intersecciones diagonales, geometría que se repite tanto en los refuerzos estructurales del garage con su respectiva viga, como en la forma del portón principal y de la puerta de acceso principal

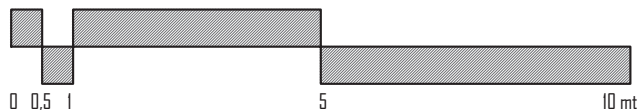


- 1.Garage
- 2.Hall
- 3.Living
- 4.Sala de estar
- 5.Baño
- 6.Comedor 1
- 7.Comedor 2
- 8.Cocina
- 9.Patio
- 10.Baño de servicio

- 11.Dormitorio empleadas
- 12.Pasillo
- 13.Dormitorio Sofi/Pepe
- 14.Baño2
- 15.Dormitorio Toño/Paco
- 16.Sala de estar
- 17.Dormitorio matrimonial
- 18.Baño 3
- 19.Dormitorio abuela
- 20.Terraza

◀ **Figura 76:**
Planimetría esquemática - Elaboración propia.

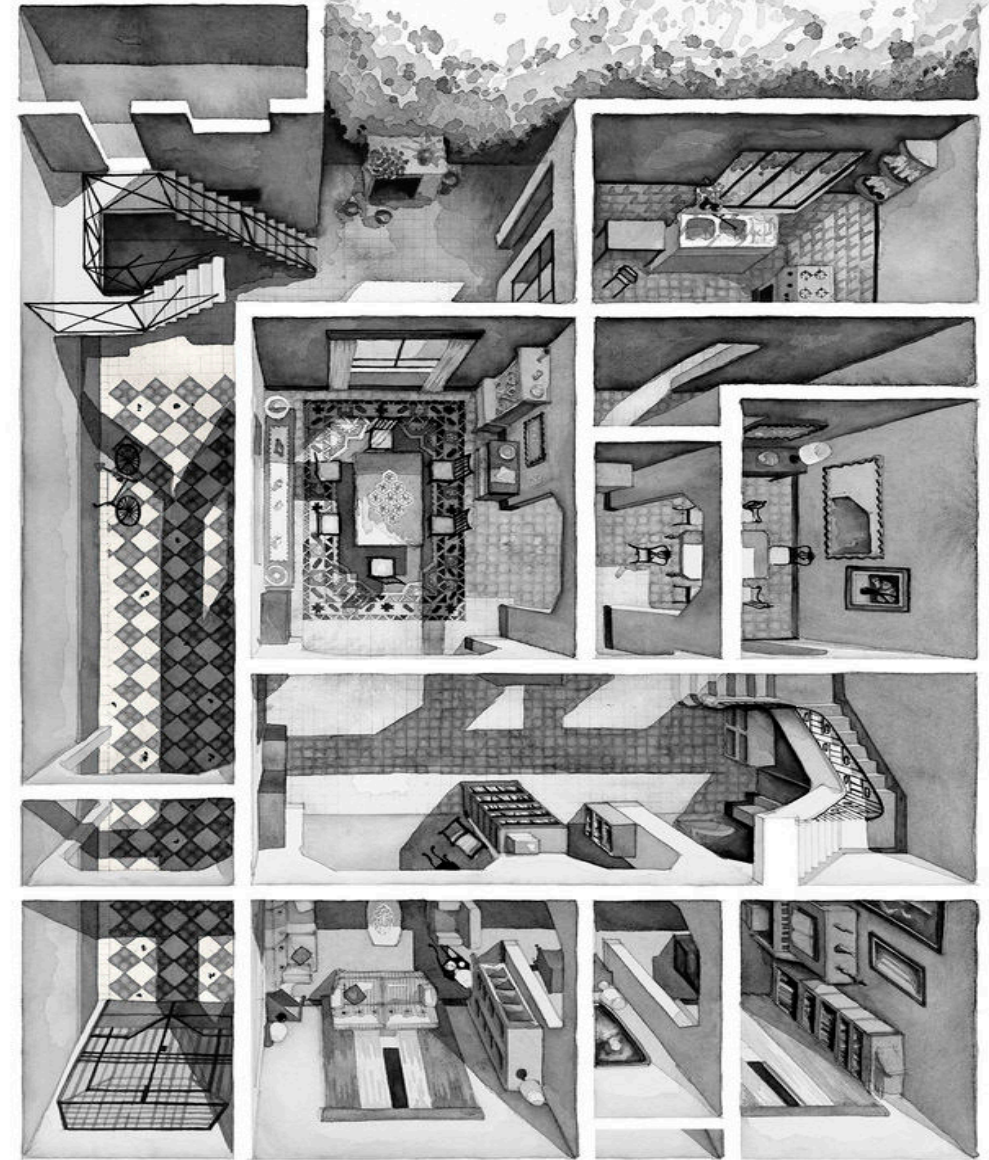
A la izquierda de la imagen se ve la primera planta de la casa y a la derecha la segunda planta. En azul se destacan los espacios de los que no se tiene información suficiente como para elaborar la planimetría. Con números en círculos se señalan los espacios descritos en la esquina superior derecha. La vía Tepeji se encuentra en el límite inferior del plano, donde se ubica la única entrada. En la esquina superior izquierda se pueden ver los espacios correspondientes a las empleadas domésticas, los cuales contemplan aproximadamente 15 m² del total de conjunto. Como referencia para la elaboración de la planimetría fueron utilizadas imágenes extraídas de la película y del documental de Netflix "Camino a Roma":





ROMA

director Alfonso Cuarón,
production designer Eugenio Caballero

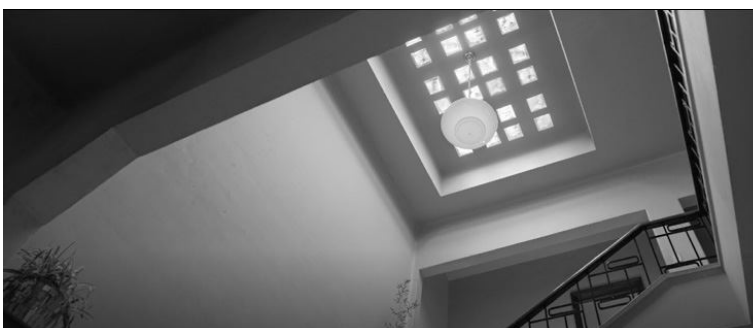


FLOOR PLAN CROISSANT

◀ Figura 76(s): Conjunto de fotografías de las estancias de la casa, extraídas del documental Camino a Roma.

Figura 77 ▶

Planimetría esquemática de la primera planta de la casa en acuarelas, parte del proyecto Floor Plan Croissant de Boryana Ilieva. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CKPT58yJDrJ/>



◀ Figuras 78(s) :
Conjuntos de frames extraídos directamente de la película.

En la esquina superior izquierda se pueden apreciar las características de la escalera, reesaltando así sus uniones curvas y el balaustro principal con un acabado que rememora al Art Decó, movimiento artístico propio de la arquitectura europea entre los años 1920-1939. En la esquina superior derecha, en primer plano, se tiene un detalle de los motivos geométricos del resto de los balaustres de la escalera, que continúan hasta la segunda planta, rodeando así el perímetro completo del vacío que deja la caja de escaleras, lo que configura un pasillo administrador de todas las estancias. En la esquina inferior izquierda se puede apreciar la geometría de los arcos del patio techado, que se replica en el portón de entrada. Finalmente en la esquina inferior derecha, se expone una foto del tragaluz que continúa virtualmente el vacío que deja la escalera.

En general, se percibe cierta fluidez espacial en relación a la interconexión de los recintos –sobre todo en la primera planta– que si bien puede responder al deseo de replicar una casa real (de la que no se tiene información específica, más que los dichos del director), es plausible plantear la hipótesis de que dichos espacios fueron proyectados de esta manera para hacer más fácil el trabajo de la producción de la película, ya que además de permitir que los equipos de grabación puedan efectivamente grabar dentro de la construcción, en la película se muestran una cantidad de escenas considerables que involucran movimientos de cámaras complicados de realizar en espacios cerrados y pequeños, y que requieren del paseo de los personajes de una estancia a otra constantemente (como, de hecho, la gente se mueve realmente en una casa), por lo que se presume que la decisión de estructurar la casa en base a machones en vez de muros fue pensada directamente por el tipo de actividades que se realizarían en el lugar; idea que dota de sentido a la decisión artística de incluir más planos secuencia de los espacios de la primera planta que de la segunda.

Por último, es necesario mencionar que, si bien gran parte del foco de la película recae en presentar a los personajes en la casa, existen espacios que no son representados o que son parcialmente representados (solo desde escenas que muestren las puertas abiertas de las estancias) en la película, siendo principalmente foco de esta falta de representación los baños. Existe una escena en la que se presenta el baño de las empleadas domésticas, ubicado en la primera planta del volumen anexo a la casa, pero es solo a través de un primer plano de Cleo, que no permite extraer mayor información del lugar. Sin embargo, por el lado contrario, se puede reconocer una priorización por representar los espacios comunes, sobre todo de la primera planta, lo que puede responder al deseo de poner en pantalla momentos en los cuales los personajes interactúen continuamente entre ellos, teniendo así como protagonistas el espacio distribuidor de la primera planta, el garage/patio y las escenas que transcurren en las salas de estar, el comedor o la cocina.

2. ASPECTOS AUDIOVISUALES Y EL USO DE LOS ESPACIOS

Las escenas que transcurren en la casa (o en sus afueras) corresponden a un total de 57 minutos del total de tiempo de la película correspondiente a 135 del largometraje en total, llevándose así un 42% del total de la película con la casa presente.

Sin embargo, como es claro en cuanto a la postura de esta investigación, es necesario mencionar que una escena que transcurra en la casa no es por sí misma una escena que necesariamente posea un planteamiento espacial de la arquitectura, ya que para esto es necesario que dicha escena aporte información relevante sobre tópicos como: las características morfológicas de los espacios, las dinámicas de uso de los espacios o los tipos de recorridos presente en el conjunto, más aún si estos aspectos logran cruzarse o validarse desde un punto de vista narrativo, es decir, que representar la casa a través de la película posea una importancia para la trama misma de la película, de modo que su descripción en pantalla este justificada desde la cinematografía.

Bajo esos criterios, desde la primera escena, que de hecho plantea la relación entre Cleo (su protagonista) y la casa, se puede afirmar que la película presenta la locación desde una intención narrativa. Esto porque, como bien se describió en el apartado anterior, la concepción de esta película ya desde la idea, surgió con una narrativa relegada a la percepción (tanto visual, espacial, sonora, etc), por lo que constantemente, al presentar la arquitectura o el uso de estos espacios, se hace utilizándola como un recurso para hacer énfasis en dichos aspectos y no en un sentido puramente estético o visual, sino que su aspecto perceptual se enfoca de modo que sea estructurante de la narrativa.

1. Esta escena parte esencialmente con un plano cerrado, los mosaicos de cerámica del suelo del garage en primer plano. A medida que se le enseña al espectador que Cleo los está trapeando, la secuencia pasa a un

plano más general, enseñando así todo el espacio a través del recorrido que Cleo establece mientras ejerce su labor. Planteando así, la presentación del personaje de Cleo con el concepto de “la señora del aseo”, concepto que no solo plantea la forma en la que ella se relacionará con la casa el resto de la película, sino que también se exploraran las implicancias sociales y sus límites de dicho concepto relacionado a las dinámicas con la familia, lo cual se verá descrito a través de algunas dinámicas espaciales que se van presentando de manera progresiva.

Bajo esta misma interpretación, se puede reconocer una clara línea temática con respecto al contenido de la mayoría de las escenas que ocurren en la casa, puesto que al igual que la primera secuencia, gran parte del tiempo en pantalla se caracteriza por tener a Cleo realizando un sinfín de actividades domésticas, desde limpiar, cocinar, atender a los niños, lavar la ropa, etc; por lo que se puede afirmar que la película se centra en dar a conocer cómo Cleo se mueve a través del espacio, de forma que se describen las dinámicas domésticas a medida que se representan dichos recorridos. Tanto así que los primeros 22 minutos de película son prácticamente un resumen de cómo se vive la rutina diaria de la protagonista, desde que comienza el día hasta que se va a dormir, pasando así por casi todas las estancias características de la casa, inclusive su propia habitación; por lo que es correcto acotar que gran parte del trabajo de dichas secuencias recae en la dirección de actores, de modo que se sienta verosímil la manera en la que el personaje se relaciona desde la corporalidad con el espacio y logre así transmitir la ilusión al espectador de estar habitando el mismo espacio que el personaje.

De este modo, se tiene una predilección en enseñar la acción de forma que sea muy gráfica la descripción del espacio, en el sentido de que al espectador le sea claro entender la manera en la que se habita dicho lugar, más que hacer una descripción morfológica/geométrica de los recintos, por lo que los recursos audiovisuales que son utilizados para lograr dicha premisa se focalizan mayoritariamente en estas coreografías de actores que recorren múltiples estancias de manera interconectada, lo que potencia además la permeabilidad espacial que ya se da en la casa debido a su estructuración, sobre todo en los espacios de la primera planta con los machones.

En ese sentido, se puede reconocer una forma de grabar que prioriza la descripción de la acción en el espacio por sobre el personaje como punto central de la cámara, por lo que se debe mencionar que existe una marcada horizontalidad con respecto a la acción en casi todas las secuencias que implican describir el recorrido de un personaje, ya que ocurren, en su mayoría, de forma paralela la cámara, optando así por planos generales o americanos, por sobre primeros planos o planos detalle. Así, se plantean mayoritariamente dos propuestas de movimiento de cámara:

En primer lugar, se tiene una cámara estática, que no escatima en dejar al personaje fuera del espacio en algunos momentos, que permite al espectador centrarse en un cuadro y entender el recorrido del personaje en la estancia que se muestra en pantalla, más que distraerlo con movimientos de cámara muy bruscos o que no se puedan seguir con la mirada. Esto, sumado a la gran profundidad de campo por la que se opta para grabar (lo que garantiza que la mayoría de los elementos de la escena estén en foco, independiente de su lejanía con el lente de la cámara), le permite al director plantear escenas en las que ocurran cosas en segundo plano o en las que el personaje pueda recorrer el espacio en todas sus dimensiones, permitiéndole al espectador captar la profundidad completa de dicho espacio.

Por otro lado, la segunda propuesta más característica de los movimientos de cámara de Roma apunta a la utilización de planos secuencia, donde la acción se presenta sin cortes con movimientos de cámara sutiles, pero efectivos (con respecto a la descripción del espacio), destacando así los movimientos tipo panning (desplazamientos horizontales de la cámara) por sobre los tilt (movimientos verticales), sobre todo en las escenas donde se ve a Cleo hacer las labores domésticas.

“Una vez que tuve el formato, lo que pasa es que eso transformó la manera en la que iba hacer las cosas. Entonces decidí también que dejara que transcurrieran los elementos a lo largo del formato. Entonces fue la decisión de los panning se dio orgánicamente a partir de ese formato. Pero tenía muy clara que además tenía que ser una película objetiva. Y no hay nada más objetivo que un movimiento paralelo a la acción” Cuarón, A; 2020.

Otro aspecto que considerar en la presentación de los espacios es la caracterización de estos, tanto en relación a las atmósferas con las que se presentan tanto como al “diseño de interiores” de cada una de las estancias.

En ese sentido, cabe destacar que como se trata de una película en blanco y negro, el cromatismo no es una variable que considerar con respecto al planteamiento de un temple de ánimo, lo que podría corresponder a una desventaja al momento de presentar atmósferas o de hablar de aspectos perceptuales, sin embargo, esta falta de color hace centrar el foco en la iluminación, las formas y en las texturas de que se presentan en la película.

Así, se puede reconocer un alto contraste en la mayoría de las escenas, donde la iluminación natural adquiere mucho protagonismo, ya que, es a través de este recurso que se logra transmitir la sensación de estar en una casa real, debido a que la iluminación presente en los espacios interiores corresponde a una iluminación difusa que se da por el rebote de la luz que entra a través de las ventanas con la superficie de la pintura clara de los muros de la casa, además de tener un foco de luz directa de manera cenital que corresponde al tragaluz proyectado arriba de la escalera, lo que dota de un protagonismo dramático a ese espacio en específico, recurso que es utilizado en escenas clave a lo largo de la película.

Volviendo a lo anterior, con relación a la caracterización de los espacios, el mobiliario y los objetos permiten contextualizar el tipo de estancias que se muestran en pantalla, además de dar pie a las interacciones de los personajes con los recintos, usualmente son utilizados como un recurso para acompañar a la coreografía de actores y a diferencias del resto de la secuencia con que se presentan dichas coreografías, estos objetos suelen encuadrarse en planos detalles. Un ejemplo de esto es el plano detalle que inicia la secuencia de la lavandería, ya que muestra diferentes juguetes en conjunto a varios implementos para lavar ropa, destacando así las materialidades y las texturas de los elementos. El conjunto presentado da a entender al espectador a modo de anticipación, que la lavandería del techo es un espacio común entre Cleo y los niños en el que los patrones no tienen incidencia puesto que es un espacio de servicio, a continuación, la secuencia sigue con un plano general



▲ *Figura 79: Fotogramas extraídos directamente de la película.*

Arriba el plano detalle correspondiente a la escena de la lavandería, al medio un plano medio corto de Cleo, luego de que Fermín la abandonara y por último una imagen correspondiente a la escena del abandono del padre.

y panning horizontales que describen la interacción entre Cleo, mientras ésta lava la ropa al aire libre, y los niños, quienes juegan a su alrededor, dinámicas que acompañadas de los diálogos, confirman el planteamiento de la lavandería como un espacio compartido entre dichos agentes de la casa.

En cuanto a los recursos sonoros, bajo la misma línea de la mirada intimista y documentalista se tiene que existe una carencia en cuanto al sonido “agregado” y una predilección por acondicionar las escenas exclusivamente con sonidos del tipo diegético (o sonido dentro de la historia), potenciando así la inmersión en el ambiente doméstico, ya que aparte de las voces de los personajes, se destacan solamente los sonidos de los elementos que están en pantalla contextualizando la escena (llaves abriéndose, agua corriendo, pasos, puertas abriéndose, sonidos del exterior etc) o los sonidos de los elementos que utilizan los actores para acompañar sus coreografía (utensilios y loza, vidrios rompiéndose, cortinas cerrándose, etc), de forma que están dispuestos alrededor del total de la escena, incluso viniendo a veces de acciones que ocurren fuera de campo, otorgándole una tridimensionalidad inmersiva a los estímulos sonoros. Sin embargo, cabe mencionar que de igual manera se destacan los silencios, lo que permite contener aún más la atmósfera y llevar al espectador a un estado contemplativo.

Pasando a otro aspecto relevante, es necesario mencionar la inclusión del contexto inmediato a la casa como otro recurso para presentar la relación de los personajes con el espacio (aunque en este caso, esto se escapa de lo doméstico). Ya que, si bien se reconoce que la relación de los volúmenes con el espacio público es casi nula – debido a que son construcciones con espacios introvertidos– existe una intención de caracterizar el eje de la calle Tepeji, de modo que siempre que se presenta una escena en el exterior de la casa, se ve acompañada de elementos tanto visuales como sonoros que evocan al contexto propio de la época y que caracterizan a la Colonia Roma, como en la escena de la despedida del padre o la escena cuando Cleo va a buscar a los niños al jardín.

En ese mismo sentido, la contextualización de los espacios se da en algunos casos también en los espacios de la casa. Retomando nuevamente la escena de la lavandería, al final de la secuencia, la cámara decide encuadrar

el resto de las viviendas contiguas, donde se puede apreciar que en cada una de las casas de la colonia, el espacio existente en la “tercera planta” se utiliza como lavandería, revelando así al resto de trabajadoras del hogar de las casas vecinas interactuando entre ellas, camuflando de alguna manera, aún más la casa protagonista con el resto de viviendas de la colonia, para potenciar la idea de que la casa que se está representando corresponde a una muestra “fiel” del tipo de viviendas que caracterizan a esa demografía específica.

Por último, se debe mencionar la distinción que se hace al mostrar espacios más privados, ya que si bien la horizontalidad con la que se componen las escenas sigue siendo constante, los encuadres en los espacios privados son mucho más cerrados; decisión artística que puede responder directamente al grado de intimidad de las acciones que se están representando en pantalla, debido a que corresponde a interacciones entre menos personajes, a veces incluso son tomas de 1 solo personaje, acompañados de sonidos de muy bajo volumen, para remarcar la intimidad. Sin embargo, probablemente la decisión de encuadrar de manera más cerrada puede ser consecuencia de las dimensiones de los espacios, ya que las habitaciones son mucho más pequeñas que los espacios comunes y al estar más llenos de elementos dificultan la tarea de grabar escenas con movimientos de cámara muy radicales.



▲ *Figura 80: Fotograma extraído directamente de la película.*

Plano americano de Cleo en la habitación matrimonial, se aprecia una composición mucho más cerrada, que hace alusión a la noción de privacidad que otorga este espacio.

A rasgos generales, se puede concluir que a través del análisis de todos estos aspectos presentes en la obra cinematográfica que derivan de una asimilación consciente del producto, en adición a la reflexión con la información que se tiene con relación al proceso creativo, se puede reconocer que la forma de grabar los espacios es indudablemente intencionada y diferenciada. Si bien es complejo poder dar una conclusión certera e incuestionable sobre el porqué de ejercer este método de grabación clasificado (si responde netamente a algo narrativo, a una intención puramente arquitectónica), se tiene constancia de que se hizo en pos de potenciar los aspectos perceptuales y por consecuencia, espaciales de la casa protagonista. Centrándose así en presentarla siempre de un modo verosímil y realista, casi como si la intención original fuera que el espectador llegara a conocer una casa real como motivo principal de la obra. Esto debido a la gran exploración que se realiza de la mayoría de los espacios del conjunto, sin embargo, siempre a través de los personajes habitando cada uno de estos, hipótesis que aporta aun más al debate de establecer esta película como un medio de representación arquitectónica de la casa en sí, puesto que plantearía que para presentar los espacios de una manera que sea natural para el espectador, es necesario que sea a través del individuo habitándolo y no del individuo ausente.

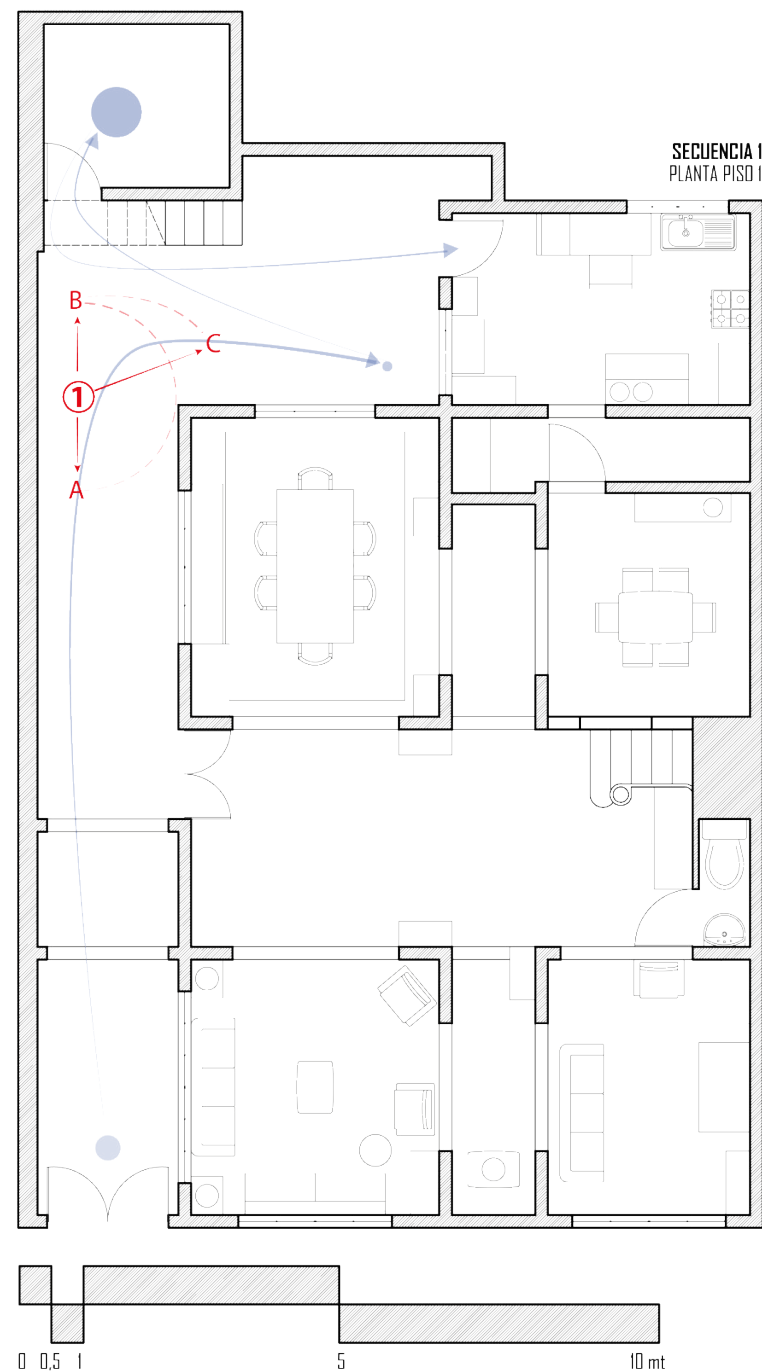
De todas formas, es necesario agregar que gran parte de la tarea de transmitir las sensaciones propias de habitar esta casa, tanto perceptualmente como espaciales, están dadas desde las herramientas audiovisuales, ya que el contenido (fondo) de las secuencias cinematográficas (en este caso, los personajes habitando los espacios de la casa, principalmente Cleo), no son suficientes por sí mismos, para poder comunicar dichos aspectos intangibles, y su eficacia al momento de comunicarlos recae de igual manera en la forma en la que se plantean, que en este caso particular apuntan a una representación desde la sobriedad, la contemplación y el silencio; haciendo el ejercicio de situar al espectador estático en medio de la acción, de manera que pareciera que lo hace presente del mismo espacio con los personajes, pero lo impide interactuar con este. Permitiéndole así, tomar perspectiva sobre la forma en la que se habitan dichos espacios y analizarlo desde una mirada objetiva y ajena a un espacio íntimo como lo es una casa.

3. ANÁLISIS DE LA SECUENCIA.

La secuencia a analizar será la escena de partida del filme, correspondida entre los minutos 0:00 – 06:57. Está compuesta de tres cortes que permiten articular 4 tomas, con movimientos de cámara del tipo *panning*, todos correspondientes a momentos que ocurren al interior de la casa en los que se ve a Cleo recorrer ambas plantas del edificio, realizando diferentes tareas domésticas. A partir del minuto 03:35 comienza realmente la acción, puesto que previo a eso se presentan los créditos de la película con un cuadro estático de los mosaicos del piso del patio de la casa, dando así un total de 03:22 minutos de metraje real a analizar.

En rojo se aprecian los símbolos referentes a la cámara y sus movimientos. El número corresponde al número de cada movimiento de cámara, teniendo así 4 a desarrollar. En las letras del mismo color se pueden ver las direcciones que toma la cámara en el total de la grabación de cada toma, teniendo en la primera sección 3 movimientos de cámara. El resto de los colores corresponden a los recorridos de los personajes, en este caso sólo hay uno porque la secuencia presenta solo el recorrido de Cleo. Los círculos corresponden a la posición de inicio o final de cada una de las trayectorias y su tamaño determina la cantidad de tiempo que duran las pausas en cada sitio.

La secuencia muestra básicamente a Cleo recorriendo parte de los espacios principales de la casa, mientras hace el aseo, como si se tratara de su rutina diaria de antes del medio día. En ese sentido, la primera sección de la secuencia se encarga de presentar los espacios de afuera hacia adentro, partiendo por el patio techado/garage de la casa. Parte con la cámara puesta de manera perfectamente cenital mientras se ven a detalle los mosaicos que componen el piso de este espacio, se resaltan las texturas del material tanto como el agua residual producto de la limpieza de Cleo, estableciendo así una suerte de relación visual con el agua y el reflejo del cielo que ésta produce.



B



B

C

Luego la cámara comienza a rotar sobre su mismo eje de manera vertical, es decir, haciendo un tilt (A-A'), lo que termina por revelar a Cleo, quien se aleja de la cámara hacia el pasillo, de modo que se pueda apreciar la totalidad de la extensión del espacio. Todo se encuentra dentro de foco, por lo que en ningún momento la atención del espectador se ve dirigida a través de un desenfoco, lo que permite apreciar el resto de los elementos del espacio a la vez que se tiene consciencia de Cleo al fondo de la escena. Entre estos elementos destaca el portón que remata al final del espacio, o los cambios de iluminación presentes en el pasillo, que se generan a modo de umbral debido a la terraza de la segunda planta. El punto de fuga no está alineado cien por ciento con el centro de la cámara, por lo que se percibe cierta inestabilidad en la escena, sin embargo, los elementos estructurales ayudan a enmarcar a Cleo, quien, luego de que la cámara se mantuviera quieta por unos segundos, termina de cortar el agua de la manguera que usaba, toma el balde con el que trapeaba y comienza a aproximarse a la cámara.

Sin contar con la sombra de la terraza, la iluminación del espacio es mayoritariamente cenital, sin embargo



▲ Figuras 81: Fotomontajes panorámicos a partir de frames extraídos directamente de la película. Elaboración propia.

Estas imágenes tienen como objetivo principalmente dar a entender los movimientos de cámara presentes en la secuencia, que están graficados de igual manera en las plantas esquemáticas de la casa. Éstas en particular ocurren en la primera planta del edificio. Comienzan en la esquina inferior derecha con el título de la obra, luego ocurre un movimiento vertical en el mismo lugar (A-A'), un panning a la izquierda (A-B) y uno a la derecha (B-C). Los marcos rojos dan cuenta de la porción de la imagen que se presenta en pantalla.

difusa, lo que puede estar determinado por las condiciones meteorológicas que se pretendían emular o por el rebote de los rayos en la pintura de los muros, evitando por consecuencia cualquier tipo de sombra dura o muy contrastante.

De fondo se escuchan pájaros, los pasos de Cleo sobre la superficie recién húmeda y el jadeo del perro de la casa, quien la acompaña a realizar sus tareas. Hay una total ausencia de música extradiegética que opaque los estímulos auditivos más naturalistas que van acorde al planteamiento conceptual del director, teniendo así una atmósfera tranquila y documental.

La altura de la cámara está aproximadamente en unos 130 centímetros, lo que produce el efecto visual de estar viendo la acción desde la perspectiva de una persona de baja estatura o quizás de un niño, distorsionando levemente la altura de las cosas, para que parezcan un poco más grandes de lo que realmente son, sin embargo es probable que esta decisión fuera tomada para hacer calzar la línea de horizonte con las líneas horizontales del palillaje del portón de fondo, lo que permite darle cierta simetría a la escena, aunque la hipótesis de plantear la cámara a tan baja altura para replicar la percepción de un niño no es para nada despreciable, si se tiene en cuenta que parte del ejercicio cinematográfico de esta película corresponde a replicar las vivencias de infancia del director.

Siguiendo con el recorrido de la secuencia, Cleo avanza hasta la cámara, que está situada justo en el eje central del pasillo, por lo que decide apearse levemente al muro de la casa para evitarla en su recorrido, girando así hasta las puertas de la cocina. Durante todo este movimiento la cámara gira con ella, sin embargo, no se preocupa de alinearla perfectamente con el eje central de la imagen.

Una vez que llega a la esquina interior, al lado de la puerta de la cocina, deja el balde y el trapero, tiene una pequeña interacción con el Borrás (el perro) y se dirige hasta el extremo derecho del cuadro (A-B), que corresponde a la caseta o baño de servicio de las empleadas domésticas, en el cual entra, teniendo a la cámara siguiendo su recorrido y quedándose mirando la puerta cerrada.

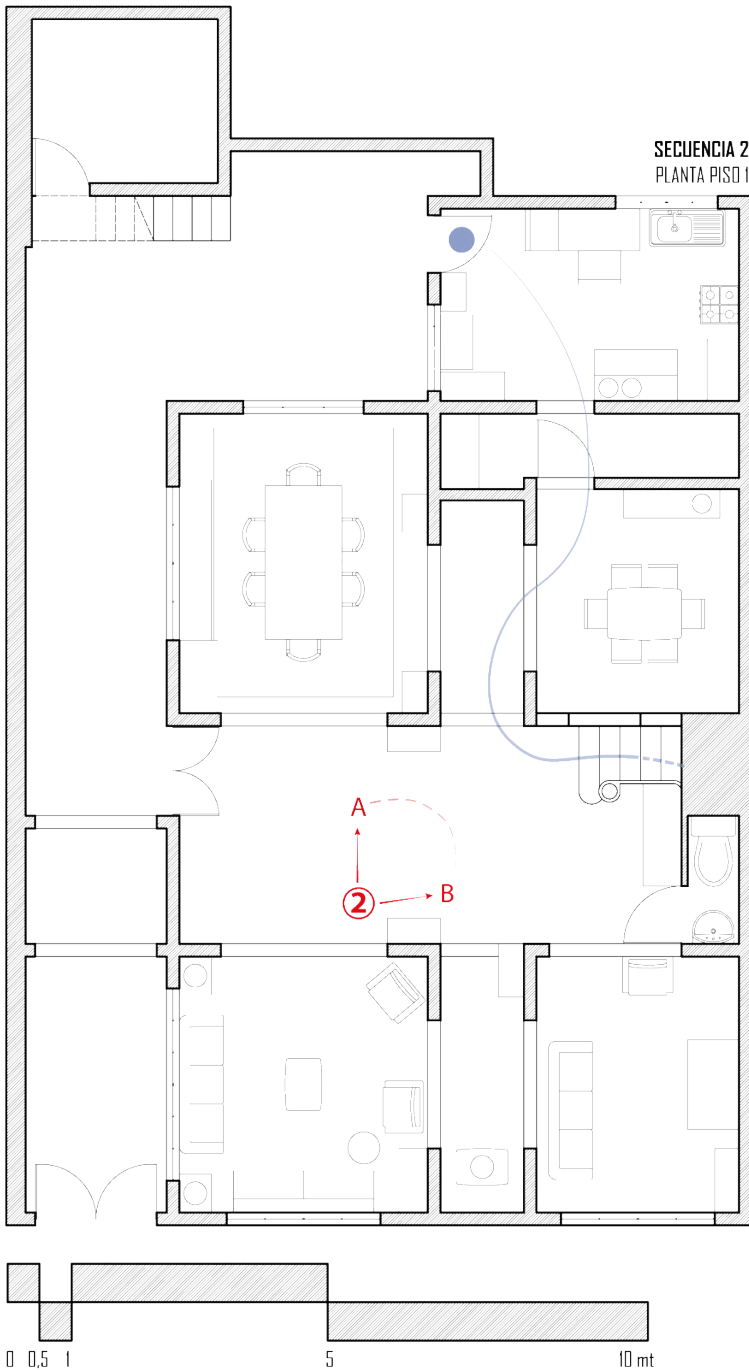
Entre los elementos interesantes de esta parte de la casa, está la

revelación de las escaleras de servicio que permiten conectar la caseta con el dormitorio de las empleadas (de la segunda planta), además de dar paso a la lavandería del tercer nivel (espacios que la película desarrolla más adelante). A estas estructuras se adosan las jaulas de los pájaros que cantaban en el cuadro anterior, lo que permite tener la fuente del sonido en el cuadro, por lo que cambian las características espaciales de dicho estímulo sonoro, aportando así tridimensionalidad espacial a la secuencia.

Siguiendo con la caracterización del espacio, se pueden apreciar unos triciclos, que permiten inferir que la casa está habitada por niños; además, se ven un par de elementos que le dan un aspecto más natural al patio, como son las plantas en los maceteros a los extremos del recinto, o la enredadera que cae desde el medianero al fondo de la escena, lo que junto a los pájaros, permite dar a entender que la disposición de estos elementos en el espacio trasero corresponden a un intento de la familia por traer la naturaleza al espacio doméstico, debido a las carencias de este tipo de espacios verdes en los conjuntos de viviendas ciudadanas de clase media de la época.

En cuanto a Cleo usando el baño de servicio, el espectador puede inferir que la estancia a la que tiene acceso corresponde a un baño puesto que se escucha el sonido de la descarga de agua del WC, ya que no se muestra nada más que la puerta y a Cleo entrando y saliendo. La cámara no tiene acceso a las características morfológicas del espacio ni a la forma en la que Cleo lo utiliza, puesto que corresponde a información demasiado íntima por ahora, con esto se da a entender que uno de los pocos momentos en el que ella tiene privacidad es cuando va al baño, idea que se refuerza con las formas en las que se muestra la familia y a Cleo utilizando en el resto de la casa. Una vez que ella está lista y decide a salir, continua con su recorrido del aseo, esta vez dando paso a los interiores de la casa, por lo que parte dirigiéndose a la cocina, que es por donde decide acceder (B-C), lo que determina el fin de esta primera toma.

El segundo movimiento de cámara es mucho más simple, ya que se entiende como un mini plano de transición por su duración, lo que se puede ver reflejado en la extensión de la imagen, a comparación del primer movimiento.



Este comienza la acción directamente donde termina el anterior, lo que permite al espectador ligar ambas secuencias. Corresponde a la primera toma del espacio interior de la casa, situando la cámara en el hall de acceso, al frente de la escalera, levemente descentrada y en dirección a la ventana de uno de los comedores, lo que permite generar una relación visual entre las imágenes que se ven fuera de ventana y las características del espacio que fueron presentadas en la secuencia anterior.

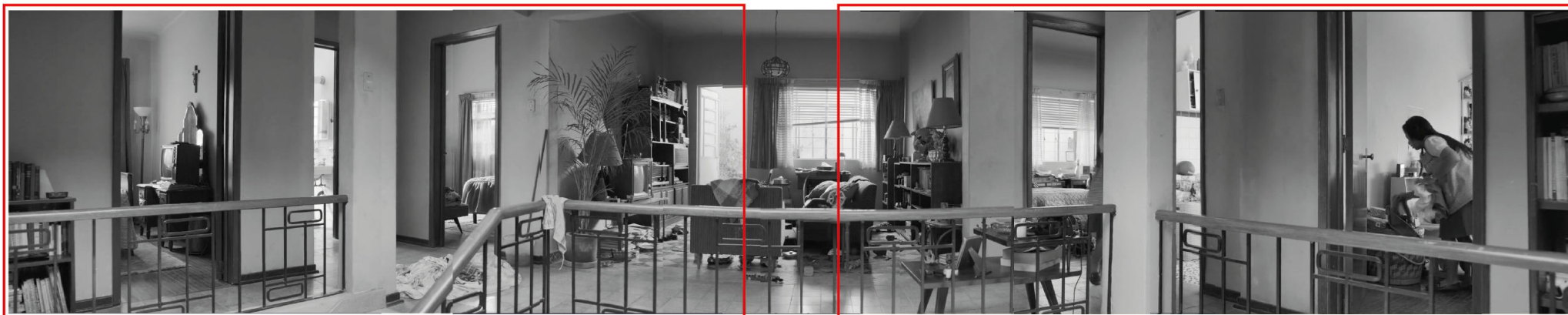
En cuanto a las características del espacio, resalta la permeabilidad espacial que se tiene en la primera planta, no solo porque Cleo es capaz de moverse desde el fondo de la escena hacia la cámara sin que se pierda de vista, sino que también la iluminación inunda todas las estancias gracias a la ausencia de muros no

▲ **Figura 82: Fotomontajes panorámicos a partir de frames extraídos directamente de la película. Elaboración propia.**

Panorámica correspondiente al primer nivel de la casa, correspondiente a la segunda toma. Resaltan algunos elementos recurrentes en la película, como son la escalera y los libreros, que ayudan a caracterizar los espacios.

perimetrales. Siguiendo con este aspecto, se reconoce una clara fuente principal de luz aparte de la ventana del fondo; la que corresponde al tragaluz cenital que está arriba de la escalera. Claramente el espectador aún no tiene información suficiente como para saber que corresponde a un tragaluz, pero si puede inferir que la segunda planta posee un mecanismo de iluminación lo suficientemente potente como para dar este protagonismo a la circulación vertical.

En adición a esto, se pueden reconocer algunas formas propias del lenguaje formal que presentan los elementos estructurales de los espacios exteriores, específicamente el garage, cuyos marcos se repiten



▲ Figuras 83 y 84: Fotomontajes panorámicos a partir de frames extraídos directamente de la película. Elaboración propia.

Panorámicas correspondientes al segundo nivel de la casa, ambas, parte de la toma 3. Se aprecia la estructuración del espacio en torno al vacío que proyecta la circulación vertical y al pasillo perimetral alrededor de éste. De fondo se aprecia la sala de estar con la puerta que conecta directamente con la terraza.

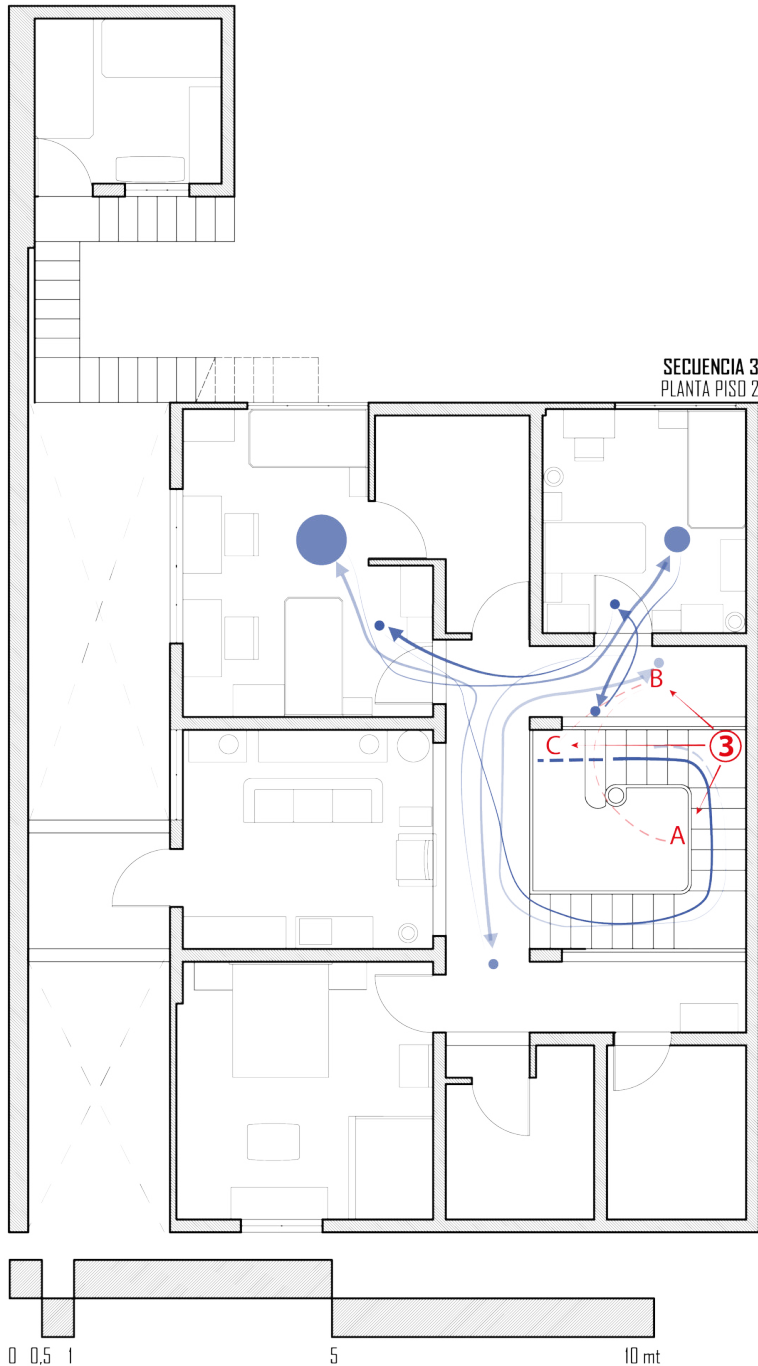


en el interior con las composiciones de los machones y sus respectivas vigas.

Más allá de esto, se representan las cosas de la misma manera que en la secuencia anterior. La cámara sigue situándose cerca de los 130 centímetros de altura y la acción sigue ocurriendo de manera paralela a la cámara. Nuevamente la coreografía de Cleo está dirigida de tal forma que su movimiento se aproxime o se aleje de la cámara;

recorrido que no se termina de ver en su totalidad, puesto que la secuencia se corta cuando ésta va subiendo la escalera con la escoba y el traperero de la primera toma.

Por otro lado, la tercera toma no comienza continuando la acción de la secuencia anterior, pues muestra a Cleo ya terminando las labores de aseo de la segunda planta (siendo la primera vez que estos espacios se muestran en pantalla). Esto se puede inferir



pues al comienzo de la escalera se presenta una pila de ropa sucia y de fondo se puede apreciar el traperero, sin embargo, Cleo no aparece en escena inmediatamente.

Su presencia se marca en los primeros frames de acuerdo al sonido, pues se escucha de fondo la canción “Te he prometido”, de Leo Dan, y a Cleo cantándola, de modo que se plantea el sonido como una forma de apropiación del espacio de su parte.

Su aparición ocurre de derecha a izquierda, entrando al cuadro solo por unos segundos para depositar sábanas en la pila de ropa, luego de esto continua hacia la habitación de Toño y Paco (que al parecer es de donde vino inicialmente) a seguir con sus labores. La cámara, sin embargo, no se preocupa de seguir su ritmo, pues decide mostrar al espectador el espacio con un movimiento mucho más pausado, de forma que se puedan apreciar las diferentes estancias. Esto se logra principalmente de dos formas; la primera es de acuerdo a la posición de la cámara, pues al ubicarse en uno de los descansos de la escalera, permite conseguir un ángulo de visión mucho más abierto de lo que podría conseguir ubicándose en el suelo de la segunda planta, aportando a la percepción de la permeabilidad que se tiene a lo largo de toda la película. Esta decisión, a su vez, permite que la composición de la acción y que la coreografía de Cleo sigan siendo horizontales a la cámara, lo que calza muy bien con la exploración de un espacio que se articula de manera perimetral en torno a un vacío vertical, como es la escalera, que en este caso, a diferencia de la primera planta, permite aún más fluidez con los pilares. En el mismo sentido, la segunda decisión que aporta a la permeabilidad visual (y espacial) de la secuencia es la de dejar todas las puertas de las habitaciones abiertas; pues aporta a la percepción de profundidad del espacio, al mismo tiempo que permite caracterizar levemente las estancias y la rutina de Cleo; ya que el espectador infiere que es indispensable para su método de aseo que las puertas estén abiertas, debido a que ella recorre el espacio saliendo y entrando continuamente de las habitaciones, sumado a que los requerimientos de ventilación de sus quehaceres domésticos se relacionan con disponerlas de esa manera.

Luego de hacer la cama en la habitación de Toño y Paco, Cleo deja un cúmulo de ropa a las puertas de la habitación, toma la radio portátil y la escoba y se dirige a la segunda habitación del ala derecha del piso, la habitación de Sofi y Pepe.

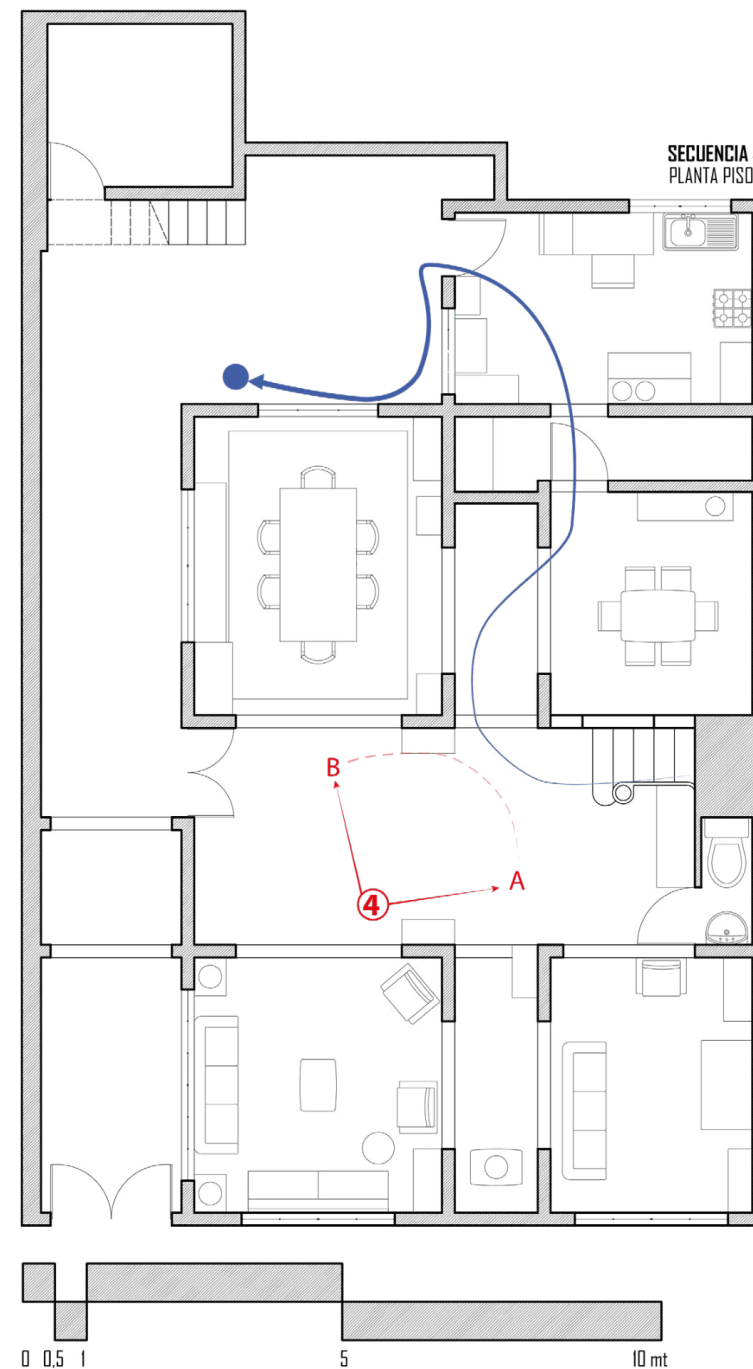
Ahí se dispone a comenzar a hacer la cama, aparentemente, cuando se escucha la voz de Adela (la otra empleada del hogar), quien le habla desde el primer piso en mixteca; Cleo se detiene inmediatamente y se aproxima al barandal, en el que se apoya y se posiciona sacando levemente el cuerpo en dirección hacia abajo, de forma que tiene un breve dialogo con Adela. Esta pequeña interacción dota de naturalidad a la coreografía y permite apreciar la forma en la que se establecen conexiones espaciales entre ambas plantas al momento de habitar la casa debido a las dobles alturas, incluso aunque no se haga énfasis en aquello, puesto que la cámara sigue con su movimiento independiente.

Luego de esto, Cleo se apresura a tomar sus cosas, mientras la cámara detiene su pequeña pausa y comienza a hacer el recorrido inverso que hizo inicialmente, es decir, de derecha a izquierda (B-C). Entre las cosas que ésta toma, está la radio portátil que había dejado en la habitación de Sofi y Pepe, toma algo de ropa sucia; se dirige nuevamente hacia la habitación de Toño y Paco; toma otro montón de ropa sucia y cuando está a punto de llegar al la pila de ropa del comienzo de la escalera, la escena se corta.

Por último, está la cuarta toma y el final de la escena. Ésta secuencia sigue la misma lógica de los dos primero cortes, ya que comienza exactamente en la acción que dejó inconclusa la secuencia anterior. Aquí se hace un retorno a la primera planta, posicionando la cámara casi exactamente en el mismo lugar en el que terminó la segunda toma, con algunas diferencias de altura y angulaciones prácticamente imperceptibles.

La sección parte con la cámara mostrando la escalera y el movimiento de cámara inicia de manera simultánea al plano, haciendo el giro inverso al de la segunda toma, es decir, de derecha a izquierda, de forma que se utiliza el lenguaje cinematográfico para establecer que de izquierda a derecha se entra al espacio y de derecha a izquierda se sale de este.

Nuevamente la secuencia parte sin Cleo, ya que ésta entra en escena con un pequeño desfase. Se le ve apurada, ya que lo que le dijo Adela es





B

A

que ya eran las 1 (13:00 hrs), momento en el cual Pepe sale del jardín.

El paneo sigue su propio ritmo, ignorando la velocidad de Cleo, quien se pierde tras pasar el umbral de la cocina. Luego de esto, la cámara continua con su movimiento, describiendo lentamente el espacio, del cual resalta en primer plano el mueble lleno de libros (los cuales serán un elemento que cambie al final de la película). La atmósfera sigue siendo tranquila y silenciosa, solo se escucha a Cleo en la cocina casi susurrando, con mucho eco, pidiéndole las llaves a Adela (además de escuchar de fondo los mismos pájaros que al principio).

Luego de ese diálogo, comienza a escucharse el tintineo de unas llaves, las que Adela le pasó a Cleo, y en la ventana del fondo del comedor más grande, la que da hacia la puerta de la cocina y la enredadera del medianero; se ve a Cleo saliendo apresuradamente, dejando el cúmulo de ropa sucia en un recipiente y quitándose el delantal para disponerse a salir a buscar a Pepe. Luego de esto le dice a Adela que va a salir, esta le responde en mixteca y se corta la secuencia.

Ya en rasgos generales, con prácticamente 3 minutos de metraje se expusieron en pantalla de manera muy eficiente gran cantidad de los espacios de la casa, sobre todo los espacios comunes, al menos de forma introductoria.

▲ Figuras 85: Fotomontajes panorámicos a partir de frames extraídos directamente de la película. *Elaboración propia.*

Panorámica que enmarca casi exactamente lo mismo que la de la toma 2, se resalta la importancia de la repetición como recurso narrativo/espacial.

Condensa muy brevemente parte de la rutina de Cleo, y gracias a la dirección y la actuación, se logra transmitir la sensación de que lo que se está representando corresponde a un trabajo rutinario y muy propio del personaje, además de marcar la pauta (para el resto de la película) de que el énfasis en los espacios será algo clave para poder entender las dinámicas que motiven las acciones de los personajes a futuro, puesto que nada de lo que se muestra en pantalla es gratuito y siempre corresponde a una decisión consciente, tanto en la producción como la postproducción de este material.

En resumidas cuentas, esta secuencia condensa principalmente los aspectos tanto visuales, como perceptuales que caracterizan la visión que propone Alfonso Cuarón de la casa, como concepto, a través de Roma. Entre los que resaltan (nuevamente) la horizontalidad, la permeabilidad visual, la mirada documentalista y la iluminación, pero principalmente, el mostrar los espacios siempre a través de la acción de un personaje que los está habitando, de mostrar una acción doméstica que corresponda a una rutina, de tratar de representar fielmente a un personaje arquetípico y su forma de ver el espacio doméstico, que en este caso corresponde a la trabajadora del hogar.

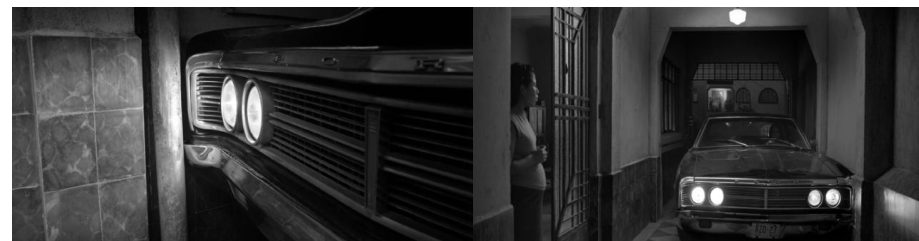
III. LA IMPORTANCIA NARRATIVA DE LA ARQUITECTURA REPRESENTADA.

1. LA JERARQUÍA DRAMÁTICA DE LOS ESPACIOS.

En relación al uso de la arquitectura como recurso para la narración, Roma es muy explícita en la forma en la que aborda dicho tópico, por todo el despliegue espacial que se analizó en el punto anterior. Sin embargo, aparte de considerar a la arquitectura como un elemento capaz de contener la acción y de construir atmósferas que permitan transmitir una experiencia inmersiva del habitar, Roma también desarrolla relaciones entre los espacios y los sucesos de la trama de manera directa, por lo que estos espacios adquieren una carga narrativa asociada a problemáticas específicas y conflictos de los mismos personajes, dándole una dimensión socio-espacial que es muy característica del discurso que se plantea en la obra.

Entre las observaciones más evidentes, se tiene la importancia del garage como espacio de conflicto matrimonial. Puesto que si bien se presenta como un espacio de transición (con la secuencia inicial de Cleo), existen dos escenas específicas que lo establecen de esta manera. La primera es la escena de la llegada del padre, donde las complicaciones en cuanto a las dimensiones del espacio a comparación del auto son utilizadas como un recurso para mostrar la sutileza con la que el padre estaciona el vehículo, la familia lo espera en la puerta principal, se presenta con muchos planos detalle y una música muy elegante, que prima por sobre el resto de sonidos ambientales (ya que sale de la radio del auto). En este punto el matrimonio se encuentra en una situación de *status quo*, que será drásticamente modificada a lo largo de la película; lo que queda en evidencia cuando se presenta la segunda escena, donde esta vez quien maneja es la señora Sofi, luego de que su marido haya abandonado a la familia; aquí, la escena se presenta principalmente con un plano general del garage, espera en la puerta solo Cleo esta vez, quien observa preocupada cómo la patrona destruye

las baldosas de los muros al intentar estacionar estando ebria, al final hay



▲ Figuras 86: Frames extraídos directamente de la película.

De izquierda a derecha se aprecia el plano detalle de la forma de estacionar del padre, en contraposición al plano general del desastroso estacionar de la madre.

un pequeño diálogo donde la señora Sofi hace referencia a la situación con su marido, corroborando el simbolismo de la escena y por ende, del espacio.

Ocurre algo similar con el hall y la escalera, que se presentan como un espacio de conflicto familiar. Esto queda cuando claro Paco se pone a espiar la conversación que tiene su madre en el baño sobre el reciente abandono de su padre, pasado la mitad de la película, al enterarse de esto, su madre lo encara y le da una bofetada, teniendo a Cleo al lado opuesto de la estancia, presenciando toda la escena. La iluminación cenital



▲ Figura 87: Frame extraído directamente de la película.

La escena muestra la interacción entre Paco, la señora y Cleo, se puede apreciar el temple de ánimo de la casa en correspondencia al estado psicológico de los personajes.

de este momento permite poner el foco visual en la situación, mientras que se genera una viñeta alrededor de los extremos de la pantalla con la oscuridad de los espacios contiguos. En la escena siguiente se intensifica esta situación, a través de la pelea de los niños, sin embargo esta vez el “fondo” de la escena es toda la primera planta, y el punto de vista desde el cual se presenta el conflicto ocurre desde la escalera y la mirada de Cleo.

Por último, aunque más referido al uso de un recorrido más que de una situación, se tiene la secuencia de Cleo circulando por ambas plantas de la casa mientras hace aseo, como un elemento que permite poner en evidencia el ambiente que se vive en el hogar cada uno de estos momentos, presentando casi exactamente la misma secuencia, con los mismos movimientos de cámara. Teniendo así la primera aparición de este recurso cuando se presenta a Cleo y a la casa con la escena inicial, después en la noche de ese mismo día, de forma que esta vez las habitaciones muestran a los personajes correspondientes realizando distintas actividades, Pepe y Sofi durmiendo, Paco y Toño jugando con la puerta entreabierta y la señora Sofi y Antonio discutiendo en la habitación matrimonial; aparte de mostrar el resto de espacios comunes como los comedores, la cocina y a Cleo llegando a su habitación. Por último, se utiliza casi al final de la cinta para exponer la situación actual de la familia y de la casa, una vez que los sucesos de la trama ya se han desarrollado, teniendo a todos los personajes en la sala principal de vuelta de un viaje y presentando una relación con Cleo que aparenta no estar tan desconectada como al inicio de la película.

► **Figuras 88: Frames extraídos directamente de la película.**

Planos similares ordenados de arriba hacia abajo de manera cronológica, en cuanto a sus similitudes, se puede mencionar: la posición de la cámara, el recorrido de los actores y la composición general. Al ser casi idénticos, resaltan sus elementos variables, poniendo en evidencia la importancia de la repetición recursiva.



SECUENCIA INTRODUCTORIA



SECUENCIA NOCTURNA



SECUENCIA CONCLUSIVA

2. EL HABITAR INCÓMODO.

Bajo la misma línea del discurso socio-espacial, existe el constante sentimiento de “carencia de comodidad” en relación a la forma en la que Cleo habita la casa, debido, entre otras cosas, a lo que compleja que resulta la relación entre ella y el resto de la familia y a los estigmas característicos de la jerarquía social propia de las dinámicas de una familia burguesa latinoamericana de clase media y una trabajadora indígena de clase baja, que terminan por hacerse evidentes a nivel espacial a lo largo de la película.

Estas dinámicas de habitar se hacen concretas en tanto se exploran los límites que configuran dicha relación de Cleo con la familia, que se caracteriza por un fuerte vínculo afectivo y el sentimiento de pertenencia de ella hacia el núcleo y viceversa, porque habitan la misma casa, comparten los mismos espacios, Cleo ha criado a los niños, etc; pero que sin embargo no termina de establecerse como tal debido a que Cleo sigue estando en un eslabón “jerárquicamente inferior” debido a su rol de empleada del hogar.

Esta especialización del habitar incómodo queda en evidencia en pequeños detalles que se muestran de manera implícita en la película. Entre estos, por ejemplo, se tiene el hecho de que si bien la familia y las empleadas “habitan los mismos espacios”, la habitación de las empleadas está fuera del volumen principal de la casa. Además, su baño no está conectado a sus habitaciones, por lo que tienen que salir a la intemperie para poder acceder a él, lo que contrasta con los recintos al interior de la casa principal.

En ese mismo sentido de diferenciación “poco definida” de los espacios, debido a la falta de espacios comunes de las empleadas, su habitar está relegado a los espacios servidores de la casa principal, lo que explica el porqué en la película las empleadas nunca entran a la casa por la puerta principal, a diferencia de la familia, sino que entran siempre por la cocina (excepto cuando reciben a sus patrones) o nunca se les muestra comiendo en los comedores de la casa, pese a tener 2,

sino que deben comer en la cocina, separadas del resto de los personajes.

Otra muestra de esto es la falta de privacidad de las empleadas, lo que queda expuesto en la disposición de su habitación en relación a la terraza del segundo nivel, desde la que pueden ser supervisadas por sus patrones (tema que mencionan brevemente en un diálogo entre ellas).

En adición a esto, la disposición del conjunto puede corresponder a una metáfora misma de la relación con sus patrones, exponiendo la idea de que Cleo y Adela no tienen derecho a ver a la calle libremente, ya que su perspectiva del mundo exterior está dada a través de un filtro, de lo que estos les permiten ver. Teniendo que la ubicación de ese espacio (la terraza) como mediador entre el contexto y la habitación de las empleadas, responde claramente a un ordenamiento de jerarquía en las dinámicas de habitar.

Bajo esa misma idea, otra forma que tienen las empleadas de apoderarse de ciertos espacios de la casa es a través del lenguaje (mixteco) o a través de la música (con la radio), ambos elementos que expresan solo cuando se encuentran fuera de la presencia de sus patrones. Idea que fue claramente intencionada, y que permite aproximarse a las relaciones lengua-identidad-espacio íntimo:

“Me gusto mucho que pudieran hablar un idioma que el resto de la familia no entendería, que sus momentos íntimos fuera en su lengua madre” Cuarón, A; 2020

Por último, una de las escenas más claras con respecto a esta forma de habitar, es la escena de la sala de estar del segundo piso. Es en este espacio donde los integrantes íntimos de la familia pasan tiempo “de calidad” estando todos juntos. Sin embargo, Cleo también está presente y también ve la televisión con ellos, inicialmente de una manera anecdótica en relación a su labor de retirar la loza, sin embargo los niños la invitan a ver la televisión con ellos, pero la escena deja en claro que ella no tiene “derecho” a sentarse en el sillón como el resto de los integrantes, por lo que termina sentándose en el suelo, ya que al no tener espacio dentro de la familia, no tiene

espacio dentro de la sala de estar tampoco. Su forma de habitar el espacio esta de alguna manera condicionado por la supremacía de sus patrones, sin embargo, esta condición se ve cuestionada por su vínculo afectivo con los niños, por lo que termina en este tipo de dinámicas de habitar que se podrían denominar como híbridas, entre una trabajadora y un miembro real de la familia.



▲ **Figura 89: Frame extraído directamente de la película.**

En la imagen se aprecia un plano de la familia reunida viendo la televisión, destaca la altura de la cámara que hace evidente en la composición la manera en la que Cleo se relaciona con el espacio familiar, posicionandola al centro de la pantalla.

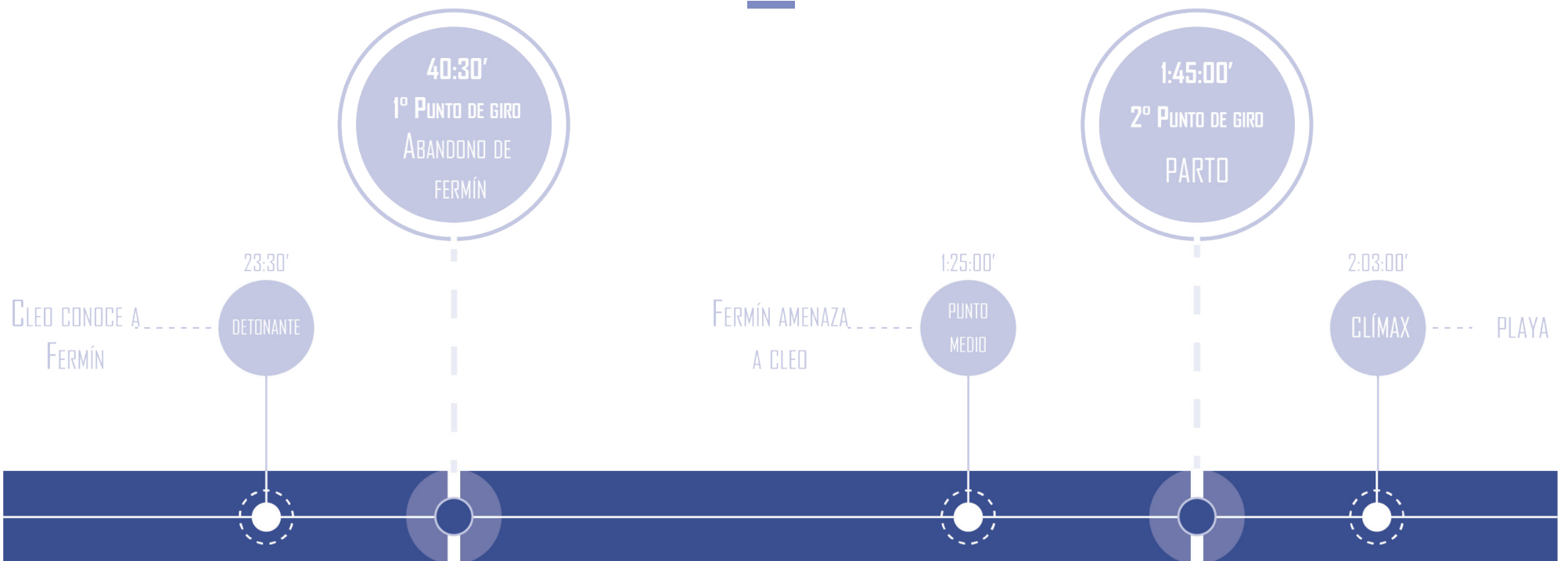
3. LA CASA COMO SUJETO NARRATIVO.

Por último, ya más a un sentido literal, se pueden reconocer algunas relaciones entre el desarrollo de los personajes, especialmente Cleo y los hechos correspondientes a la trama, con la forma en la que se aborda la casa como espacio; no tanto relacionado a su representación en sí, sino más a las características del tipo de escenas mostradas en cada una de las fases de la narrativa.

En ese sentido, abordando el desglose de Roma como una historia que puede ser analizada bajo el esquema argumental de guión planteado por el teórico cinematógrafo Syd Field en su libro “*Screenplay*” (Guión) en 1979, al descomponer la historia en sus 3 actos (Planteamiento-Confrontación-Resolución) y cruzarlo con las escenas grabadas en la casa, salen a la luz algunas interpretaciones que podrían efectivamente elevar a la casa desde su calidad de “fondo” a uno con un rol más activo en la película.

A simple vista, se puede notar que durante el primer y tercer acto es donde existe una mayor continuidad en las escenas de la casa de manera ininterrumpida. Teniendo así en el segundo acto escenas de la casa más cortas y en menor proporción con respecto a la de las locaciones exteriores.

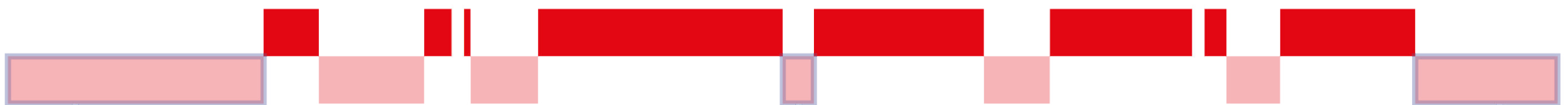
Considerando además que la película posee una narrativa lineal, es decir, que sigue una secuencia temporal ininterrumpida (cronológica) desde un punto de inicio (A) o presente a uno futuro (B) sin hacer uso de anacronías, se puede inferir que las escenas que ocurren en el segundo acto corresponden a un arco narrativo que ocurre fuera del mundo interior de la casa y que produce cambios en los personajes, de manera que se omite la casa en la confrontación para que el contraste entre las escenas domésticas mostradas en el planteamiento y en la resolución sean más evidentes. De esta manera, el planteamiento narrativo de las locaciones permite presentar a los personajes desde su situación inicial, describiéndolos a través de las prácticas del habitar para luego retomar dichas dinámicas y “modificarlas” como símbolo del cambio de la relación entre los personajes. No se



ACTO 1 - PLANTEAMIENTO

ACTO 2 - CONFRONTACIÓN

ACTO 3 - RESOLUCIÓN



que escribir ayuda porque me quedo sin espacio y hay mucho que decir

En adición a esto, si bien la proporción escenas casa/otras locaciones cambia dependiendo del acto narrativo, lo hace de igual manera con respecto a las características de las escenas de la casa en sí.

En el primer y tercer acto las escenas de la casa poseen un carácter más contemplativo y “realista”, las cosas se muestran desde el lente de un narrador completamente objetivo y pretenden evidenciar un habitar silente y más centrado en cómo Cleo percibe los espacios. Sin embargo, el segundo acto es menos contenido y se caracteriza por mostrar escenas en las que más que desarrollar a los personajes por cómo habitan la casa, se hace a través de cómo interactúan entre ellos en la casa, teniendo así un énfasis más evidente en los diálogos y el montaje, dejando de lado el recorrer los espacios en grandes planos secuenciales, es más de expresiones que de coreografías. Entre estas escenas se destaca la conversación de Cleo con la señora Sofi, sobre el embarazo; la pelea de los niños o a Paco espiando a su madre mientras hablaba por teléfono.

Por último, se agrega otra variable que se evidencia al momento de desglosar la película de acuerdo al esquema de Field, y es “el dinamismo” con el que se presenta a la casa como un personaje. Puesto que gracias al contraste que se ejerce entre las dinámicas de habitar de la casa en el primer y tercer acto, resulta sencillo percibir los cambios que sufre la casa producto de la trama.

En primer lugar, existe un cambio en la dimensión física de la casa, que corresponde al cambio más evidente; sin embargo no se caracteriza por ser un cambio que afecte radicalmente a la casa como un “sujeto matérico”, sino que en este caso es algo relacionado a la pérdida, al vaciado de la presencia del padre como figura protagonista de la casa, lo que se refleja en

◀ **Figura 90: Esquema narrativo en base a los puntos argumentales principales en relación con la utilización de las locaciones. Elaboración propia.**

A través del desglose, escena por escena, se puede llegar a presentar gráficamente la relación entre imagen y narración, destacando la diferenciación entre las escenas ocurridas en la locación analizada versus el resto de locaciones, lo que deja en evidencia la proporción en la distribución del tiempo en pantalla.

el tercer acto en la ausencia de los muebles de la mayoría de los espacios comunes, que eran propiedad del padre y se los lleva pantalla llegando al final del filme. Esta ausencia del personaje, del mismo modo produce un cambio en la administración del espacio, debido a que al final de la película se hace una reforma en la utilización de las habitaciones por parte de los miembros de la película, lo que queda explicitado en la escena final.

En cuanto a la dimensión psicológica del edificio, las atribuciones mentales y de



▲ **Figura 91: Fotomontaje comparativo a partir de frames extraídos directamente de la película. Elaboración propia.**

A través de dos planos distintos del mismo espacio, se puede apreciar a la derecha una imagen del hall de acceso a mueblado, versus la imagen de la derecha, donde destaca la estructura a la vista, carente de cualquier mobiliario y con los libros en el suelo.

temple de un personaje narrativo clásico podría ser homologadas a las atmósferas con las que se presenta la casa, las cuales no cambian radicalmente en ningún sentido. Lo más destacable en este ámbito podría atribuirse a la exposición de un ambiente más ameno y menos conflictivo o con un ritmo menos acelerado con respecto a lo que se expone la casa en las etapas más iniciales de la película.

Por último, en cuanto a la dimensión social de la casa como sujeto, su

homologación podría corresponder directamente a las dinámicas de habitar de los personajes dentro de ella, que en este caso se ve afectada por la salida de una figura predominante en cuanto a lo territorial y al cambio en la administración de las habitaciones, ambas afectando directamente como se viven los espacios por los mismos inquilinos, trayendo una “nueva rutina” o un “nuevo status quo” similar al del comienzo de la película, que se espera se mantenga de la misma forma hasta que un nuevo suceso narrativo la interrumpa. Sin embargo, en quien pone foco la cinta, es decir, Cleo, no produce un cambio especialmente disruptivo en cuanto a la dimensión social de la casa, como podría ser trasladar su habitación al volumen principal, como una muestra del cambio de la relación entre la familia y su empleada, por ejemplo, lo que podría llevar a la casa a concretar un arco de desarrollo de manera más evidente.

Recapitulando, existe efectivamente una relación en cuanto a la exposición de la casa y los sucesos narrativos que ocurren en conjunto, de modo que dependiendo del punto que se exponga de la línea narrativa, la casa se mostrará de manera distinta; además de que se hace evidente la existencia de un dinamismo explícito de la casa como un personaje más, que a lo largo de la trayectoria dramática pasa de un punto A a un punto B. Sin embargo, aunque con esto se concreta la concepción de la casa como un “ente” que responde directamente a los cambios con los que se desarrolla el resto del personaje, existe una carencia en cuanto a determinar qué tanta injerencia presenta la casa como “ente” en los sucesos que llevan a los personajes a efectivamente ejercer cambios, consigo mismos y con la historia, es decir qué tanto se podría considerar a la casa como un personaje si su rol no representa un detonante por sí de los acontecimientos de la película, por lo que se puede afirmar que la importancia arquitectónica en la narrativa de esta película es algo real, sin embargo no suficiente como para hacer trascender a la arquitectura en su totalidad.

- 1 PRESENTACIÓN
- 2 MARCO TEÓRICO
- 3 MARCO METODOLÓGICO
- 4 PARASITE
- 5 EL HOMBRE DE AL LADO
- 6 ROMA
- 7 CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

1. RESULTADOS POST ANÁLISIS:

Entendiendo la naturaleza cualitativa de la aproximación de esta investigación, en conjunto a las reflexiones planteadas de manera posterior al análisis de los casos; se reconocer una variabilidad en los resultados del análisis en términos de la propuesta cinematográfica presenta en cada obra, relativa a: la representación de la arquitectura, la visión (y concepción) del espacio doméstico y el conjunto presentado de prácticas del habitar; que llevan a desarrollar la relación narrativa–arquitectura de formas que no son necesariamente transversales en los casos de estudio.

En ese sentido, condensando muy brevemente las características principales de cada obra, definiendo su relación con la domesticidad (entendida como el conjunto de prácticas del habitar que se presentan en el espacio doméstico) en relación a la propuesta de representación espacial, se tiene que:

1. **Parasite** se aproxima a la vivienda desde una perspectiva performática y cinematográficamente natural. En el sentido de que su representación de los espacios se vincula intrínsecamente a un desarrollo de la narrativa visual muy funcional, siempre utilizando las estancias como una herramienta más del lenguaje cinematográfico, desarrollada técnicamente de manera excelsa en paralelo a la concepción narrativa de la obra. Que, a través del uso de los elementos propios del diseño interior, la percepción, dirección y el storytelling, termina plasmando en pantalla el concepto de la domesticidad limitada, en tanto sus personajes se ven restringidos en cuanto a la consciencia misma de los espacios de la casa o el uso de estos. Haciendo de la misma, un elemento clave de la historia, donde el giro argumental más importante se le atribuye a la vivienda, en forma de un espacio.

2. **El hombre de al lado** por otro lado se relaciona a la arquitectura de manera diferente. Puesto que parte de su

concepción argumental gira en torno a la crítica hacia la arquitectura moderna, por medio de la utilización de una casa referente como lo es la Casa Curutchet como locación principal. De esta manera, se percibe una aproximación más mundana y cotidiana de la vivienda y su forma de ser habitada, en pos de “desmitificar” el edificio y tensionar sus convenciones más académicas. En ese sentido, la importancia narrativa de la arquitectura es más directa y más referencial, ya que se puede apreciar de una manera diferente por un público perteneciente a la disciplina. Sin embargo, se destaca el uso que le da al encuadre, específicamente con elementos arquitectónicos, como la ventana, que permiten indagar en conceptos como la privacidad y la relación con el contexto y los vecinos, planteando así una domesticidad virtual, que se aprecia en la manera en la que el hombre de al lado habita progresivamente, y a través de la ventana, la casa, haciendo un símil a la relación espectador–espacio fílmico.

3. **Roma**, por último, se presenta más como un ejercicio de vincular la arquitectura y la narrativa por medio de la emocionalidad y la nostalgia. Plantea un concepto de espacio doméstico a través de la representación de actividades rutinarias, además de la repetición recursiva de estancias y de planos. Al igual que los casos anteriores, se percibe una necesidad preliminar del director por desarrollar la vivienda ficticia de manera paralela a la línea narrativa de la película, la cual utiliza para dejar en evidencia dinámicas socio–espaciales subyugadas a las relaciones entre clase y raza. En ese sentido, a través de una mirada documentalista, representa siempre el espacio por medio de los personajes, en particular, de Cleo, con quien establece un concepto de domesticidad incómoda, referente a un habitar híbrido derivado de su rol como trabajadora de la casa y de miembro de la familia.

Dicho esto, y reconociendo la variabilidad presente en la muestra, se pueden establecer ciertas convenciones con respecto a los elementos comunes presentes en las obras. Los cuales pueden ser entendidos como una pauta, que permita dictaminar la manera en la que la arquitectura, como elemento narrativo, es utilizada por medio del lenguaje cinematográfico

para representar la relación habitante-espacio doméstico. Teniendo así, que.

1. Existe una búsqueda del equipo realizador (específicamente los directores) por desarrollar una vivienda que responda directamente a las necesidades argumentales que plantea la trama de la obra. De forma que se tiene como antecedente un proceso creativo que contemple el desarrollo en paralelo de la narrativa y la conceptualización espacial del edificio, en términos de diseñar un espacio considerando unas dinámicas espaciales claras, en adición a los aspectos técnicos de grabación. O por el contrario, desarrollar una narrativa en torno a una vivienda ya existente. (entendiendo esto último como una acción equivalente)
2. Se les atribuye a las estancias de la vivienda una importancia argumental específica y concreta, que permite relacionar los acontecimientos de la película con la morfología del espacio, la caracterización del mismo, sus aspectos perceptuales/atmosféricos, o una actividad programática que se realiza en ese lugar, de manera que esta relación se vuelva algo recursivo en la obra.
3. La representación cinematográfica de los espacios adquiere una función descriptiva de los mismos. De forma que en algún punto de la película se reconozca el uso de planos con foco en las estancias, en adición al uso de movimientos de cámara que permitan entender las conexiones entre éstas, haciendo factible para el espectador el desarrollar un mapa mental de la vivienda y familiarizarse con los espacios..

4. Se reconoce la existencia de una propuesta de domesticidad que queda representada a través de una mirada específica de las dinámicas de habitar de los personajes por parte de los directores; es decir, existe una búsqueda consciente por representar un conjuntos de prácticas propias de habitar el espacio, que responde a un idea específica del planteamiento conceptual de la obra, reflejado en las interacciones de los actores con relación al espacio, lo que queda en evidencia a través del storytelling, la dirección de actores y la organización de la puesta en escena.

En adición a esto, se exploran las estancias en diferentes contextos tanto socialmente como estética y perceptualmente, para entender como varia el funcionamiento del espacio a través del tiempo, lo que responde a un desarrollo de la representación muy propia de la arquitectura, que se vuelve dinámica con respecto a los puntos clave de la trama, enfatizando con el lenguaje cinematográfico, el cambio de expresión de dichos espacios en respuesta al argumento.

Por último, se debe mencionar que ese mismo dinamismo en la representación, se puede apreciar en la configuración o la caracterización misma de los espacios, haciendo que no solo se represente la vivienda de manera diferente en puntos clave, sino que la vivienda en sí varíe en respuesta de estos, volviéndose así, en adición al resto de criterios, evidente la relación entre la vivienda como obra arquitectónica y la película, como obra cinematográfica.

2. CONCLUSIONES:

Por último, para concluir, resulta necesario hacer una recapitulación de los requerimientos fundamentales de la investigación, referidos al objetivo principal de la misma, en relación a los objetivos secundarios y las hipótesis planteadas en la presentación del documento.

De forma que se plantea el objetivo principal como:

“Dar a conocer de qué manera el uso narrativo de la arquitectura residencial, como recurso cinematográfico, expone la relación habitante – espacio doméstico en los casos de estudio.”

De forma que se puede afirmar, que luego de haber especificado los resultados del análisis, se dio respuesta a los requerimientos planteados inicialmente por el objetivo general, ya que se logró desentramar exitosamente una serie de criterios que son afines a desarrollar la relación habitante-espacio doméstico en cuanto a lo que “uso de la narrativa” compete en relación a la arquitectura.

Entendiendo que, se reconoce la variabilidad en cuanto a los recursos y los métodos utilizados por los casos de estudio, más sin embargo, su mayor punto en común corresponde los aspectos competentes al punto anterior, en adición a la presentación de un esquema de segregación socio-espacial por medio de la vivienda, que se va desintegrando progresivamente a través del avance de la película, lo que genera una relación directa entre los sistemas de organización espacial de las casas, las dinámicas sociales producto del habitar presente en cada una de ellas y los acontecimientos fílmicos. Evidenciando un tratamiento del habitar que es transversal a las características morfológicas, estilísticas y contextuales (geográfica y temporalmente hablando) de los inmuebles y tiene relación directa con la espacialización de una variable propia de la interacción

entre individuos de diferentes características, ya sea referente a la jerarquía social, la raza, los elementos culturales o las diferencias socioeconómicas.

En adición a esto, es también necesario dar cuenta del estado de las conclusiones con respecto a la serie de objetivos secundarios, que se plantean de la siguiente manera:

1. Desarrollar el concepto de la arquitectura-personaje en la narración cinematográfica.
2. Enfrentar las ideas de habitar cinematográfico y habitar arquitectónico.
3. Poner en valor las cualidades intangibles de la arquitectura, que son representadas a través de las obras seleccionadas.
4. Desarrollar una metodología de análisis que permita dar cuenta de la importancia de la arquitectura a través del lenguaje fílmico.

En este sentido, partiendo por primer objetivo, se tiene que parte de los criterios de utilización del lenguaje cinematográfico y el vínculo narrativo entre la vivienda y los acontecimientos de la obra, son claves al momento de elevar el entendimiento de la arquitectura como un elemento meramente decorativo a uno contextualmente y narrativamente fundamental. En adición a esto, también es necesario mencionar que, para poder considerar a la arquitectura como un personaje, es necesario que esta se plantee desde un dinamismo tanto en la caracterización de sus espacios como en la representación de la misma, que responda a los sucesos narrativos de la historia. Sin embargo, es necesario también acotar, que dicho todo esto, existe una cualidad fundamental para poder definir a un personaje cinematográfico, que no necesariamente se presenta de manera explícita en los casos de estudio anteriores con respecto a la aproximación de la vivienda, y corresponde a la capacidad de los personajes de incidir activamente en los sucesos de la historia, lo que les permite trascender de la capa de objeto a la de sujeto narrativo; que si bien, podría

no ser evidente en el análisis de la casa como personaje, se homologa a la capacidad de espacializar las problemáticas que plantea la obra cinematográfica a través de la casa, de manera que la obra tal cual se presenta, no podría ser concebida sino sin la arquitectura específica que permite su desarrollo.

En cuanto al segundo punto, es necesario acotar que a través del análisis de los casos de estudio y las herramientas del mismo, básicamente se trasladaron elementos del lenguaje cinematográfico y formas de trabajo del cine, presentes en las obras, a representaciones propias de la disciplina arquitectónica, de modo que se utilizó la representación gráfica para enfrentar ambos conceptos (habitar arquitectónico versus habitar cinematográfico). Dicho esto, y reiterando el foco en la representación del habitar, surgen unas conclusiones interesantes con respecto a la manera en la que se plantea el habitar cinematográfico de forma que, si bien, puede ser hasta cierto punto análogo al habitar arquitectónico, no corresponde a una experiencia completamente asimilable, debido a las propias limitaciones y oportunidades que plantea (1) el medio, es decir, el cine como medio de representación y (2) la ficción en relación a la realidad.

De esta forma, como similitud clave, se puede considerar la importancia de la percepción del movimiento a través de las imágenes como una variable común entre ambas formas de habitar, lo que lleva, en conjunto con el vínculo emocional que establece el espectador con los personajes, a producir una sensación de empatía desde la audiencia con lo proyectado en pantalla, denominada como relación habitante-espacio filmico. La efectividad de este vínculo se debe en gran parte además al contexto en el que se aprecia la obra cinematográfica y a la exploración de la tridimensionalidad y de las variables perceptuales a través de los medios audiovisuales, siendo el culmen (en este medio) la experiencia de apreciar una película en las condiciones que plantea un recinto diseñado para esto, como lo es un cine. En cuanto a la diferencia fundamental entre ambos conceptos (1) habitar arquitectónico y (2) habitar cinematográfico; está la importancia que se le da al manejo del tiempo en términos cronológicos, propios de las libertades de un medio audiovisual ficcional. Puesto que, a través del montaje y la composición, el espectador puede establecer una relación con habitar distintos espacios de manera simultánea o

de tener contexto de experiencial y perceptual de situaciones que ocurren al mismo tiempo en un mismo edificio y que no estén vinculadas necesariamente, experiencia que claramente es inaccesible para un habitante en la vida real. Por último, sumado a lo anterior, está la importancia del encuadre como guía narrativo-espacial, que se aprecia en tanto dicho recurso cinematográfico permite direccionar la atención y definir una escala espacial determinada por parte del director, quien puede condicionar la morfología de un espacio a través de la cinematografía lo que le permite jugar con las características del mismo, de una manera en la que un arquitecto no podría en la vida real.

En cuanto al tercer punto, a través del análisis se pudo poner en evidencia la importancia que se le atribuye en el cine a la representación de los aspectos intangibles de la arquitectura, siendo, en términos estéticos y perceptuales, aspectos más referido a: la iluminación, la permeabilidad, las atmósferas y el sonido, que quedan expuestas de manera explícitas en los casos de estudio, puesto que son parte de los recursos cinematográficos básicos de los que disponen los realizadores para llegar a desarrollar la narrativa. Sin embargo, se reconoce también una exploración de algunos conceptos de la arquitectura que resultan menos explícitos a través de la representación audiovisual y se vinculan más con la narrativa misma, entre los cuales destacan: la privacidad, la identidad y las dinámicas de habitar; conceptos más propios de la experiencia humana en el espacio, que son afines a desarrollar una relación entre el habitante (tanto espectador como personaje cinematográfico) y el espacio filmico. En específico, se puede reconocer en *Parasite* la importancia de la percepción del espacio vinculada al poder adquisitivo, en específico con respecto a la iluminación; y cómo la habitabilidad y el confort influyen en el estado mental de los habitantes. En el hombre de al lado se plantea la importancia de la privacidad y los vínculos del edificio con los habitantes del contexto inmediato, además del tratamiento de la permeabilidad espacial dentro del mismo edificio. Y por último en *Roma* se valora la importancia de la emocionalidad, la memoria y la jerarquización social a través de la arquitectura.

Por último, en cuanto al cuarto objetivo específico, resulta evidente su puesta en práctica debido a que corresponde a un desarrollo transversal a lo largo

de toda la investigación. En ese sentido, es importante recalcar nuevamente el planteamiento secuencial de dicha metodología experimental, partiendo con *Parasite* como el primer acercamiento a los casos de estudio, que permitió reconocer los aspectos importantes de la obra, para poder desarrollar un planteamiento preliminar de herramientas de análisis basado en la extrapolación del cine a una representación arquitectónica principalmente; pasando por *El Hombre de al lado*, que permitió afianzar los conceptos propuestos en el caso anterior, de manera que se comenzó a desarrollar una inquietud por explorar de otra manera los aspectos más relacionados a la narrativa y lo “no concreto”, en conjunto con los conflictos socio-espaciales; para llegar a *Roma*, donde se hace un uso de todas las herramientas desarrolladas previamente en adición a una exploración más profunda de los aspectos preliminares a la obra en sí, que se termina de concretar con el planteamiento final de unas herramientas de análisis que apuntan más al desarrollo de la arquitectura como un personaje, en relación a unos criterios más parametrizados y definidos.

De esta manera, desarrollando las conclusiones relativas a los objetivos, se puede finalmente dar un cierre a la investigación, destacando que las hipótesis planteadas al inicio:

1. El concepto de habitar se logra transmitir a través del uso del lenguaje cinematográfico y la arquitectura en las situaciones domésticas.
2. La construcción de una atmósfera emocional que se vincula a un desarrollo argumentativo propicia la representación del vínculo entre el habitante y el edificio.
3. El lenguaje cinematográfico permite establecer una capa de información adicional que logra elevar el entendimiento de la relación con los espacios y la arquitectura residencial.

Son corroboradas de manera exitosa a través del análisis de los casos de estudio y de la reflexión relativa a los resultados de los mismos, en tanto logran ser mecanismos efectivos a través de los cuales se da respuesta a la pregunta de investigación.

...Como última reflexión, ya más relacionada al desarrollo de esta investigación en sí y a su importancia para con la disciplina, se espera que este ejercicio académico permita ser una prueba de que existen diferentes maneras de aproximarse a la arquitectura que no necesariamente implican la repetición de los tópicos tradicionalmente explorados a través de estas instancias de investigación y que existen valores arquitectónicos que escapan del marco tanto metodológico como de representación que se plantean como un estándar en la academia. De esta manera, por medio de esta investigación, se pretende hacer una crítica a esta estandarización de la concepción de la arquitectura y de la vivienda, a través de la puesta en valor la interdisciplina y la diversidad que propone la existencia de unos medios de representación cada vez más innovadores y exploratorios, que ofrecen una serie de oportunidades para la arquitectura, sobre todo relacionadas a la aproximación primera de la disciplina con los estudiantes; y que podrían ser incorporados de manera progresiva los métodos de enseñanza de la facultad como recursos que permitirían eventualmente explorar éstas características intangibles de la arquitectura y su impacto en los habitantes, partiendo claro, por el medio de representación que compete a esta investigación, el cine.

En ese sentido, una forma de continuar esta investigación podría ser desarrollar dicha metodología propuesta de manera que pueda ser extrapolada a otros medios de representación de imágenes en movimiento, como son los videojuegos, la animación, o la exploración tridimensional a través del desarrollo de herramientas virtuales, que se hace especialmente importante en este contexto (plena situación de pandemia y confinamiento).

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA:

1. LIBROS:

- Bonilla Utrilla, Fabiola (2019). *La arquitectura oculta: lo que esconde la pantalla*.
- Cairns, G. (2007) *El arquitecto detrás de la cámara: La visión espacial del cine*. Madrid: Abada Editores.
- Colomina, B. (1994). *Privacy and publicity: Modern Architecture as mass media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Cuarón, A. (2018) "Roma"(Screenplay)
- De Certeau, M. (1925-1986) "La invención de lo cotidiano: El arte de hacer". México: Universidad Iberoamericana.
- Deltell, J. (2013) *La mirada única: Un arquitecto piensa el cine*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Eisenstein, S. M. (1937). *Montaje y arquitectura*. In M. Glenny (ed.), *Hacia una teoría del montaje*. Buenos Aires: Paidós (2001).
- Field, S. (1982). *Screenplay*. New York: Delacorte.
- Giglia, A. (2012). *El habitar y la cultura: perspectivas teóricas y de investigación*. *El habitar y la cultura*, 1-159.
- Glosario INVI del Hábitat Residencial (2013-10-30). Disponible en <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/118206>
- Gorostiza, J. (1990) *Cine y Arquitectura*. Filmoteca Canaria.
- Gomez, I. (2020) *LA EXPERIENCIA DEL ESPACIO EN LOS VIDEOJUEGOS: El caso de NieR:Automata*.
- HARAMOTO, E., Chiang, P., Kliwadenko, I., Sepúlveda R. (1987). *Vivienda Social: Tipología de Desarrollo Progresivo*. Chile: Instituto de la Vivienda, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.
- Hernández Montoliu, S. (2017) *LA ARQUITECTURA EN EL CINE DE HITCHCOCK*
- Leyton Mejías, M. T. (2019). *El hábitat invisible: la construcción del espacio doméstico a partir del uso del mobiliario y los objetos en viviendas sociales*.
- Pereira da Silva, A (2013). *La intimidad de la casa: el espacio individual en la arquitectura doméstica en el siglo XX*.
- PALLASMAA, J. (2016). *Habitar*. Gustavo Gili.
- Pérez-Gómez, A. and L. Pelletier. (1997). *Architectural Representation and the Perspective Hinge*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Psarra, S. (2009) *Architecture and Narrative: The formation of space and cultural meaning*. New York: Library of Congress.
- Salmona, R (2005) *La Arquitectura como Pálpito del Lugar*, Medellín, Cátedra EAFIT.
- Tschumi, B. (1981). *Manhattan Transcripts*. Londres: Academy (1994).
- Xavier, M., & Pere, F. (2001). *Casa collage: Un ensayo sobre la arquitectura de la casa*.

2. ARTÍCULOS DE REVISTA (ELECTRÓNICA)

Chávez Giraldo, J. D. (2010). *El espacio doméstico tras el soporte arquitectónico: claves para comprender el sentido multidimensional de lo íntimo en el dominio del hogar*. Dearq. Revista de arquitectura, (7), 6-17.

Copertari, G. (2012). *Vistas del vecino en "El hombre de al lado"*. Revista Canadiense de Estudios Hispánicos, 157-172.

Molina-Siles, P. (2017) *"Dibujando Metropolis: El sueño arquitectónico de Fritz Lang"*. Artículo en revista EGA Revista de Expression Grafica Arquitectónica. 190-199. doi: 10.4995/ega.2017.5229

Vielma, J. (2009). *Ciudad Movimiento: La autopista urbana como experiencia filmica*. A + C, 150-181.

3. ENTREVISTAS:

ArqFilmFestival, (2020, Noviembre 20) *Cruces narrativos para la arquitectura: cine, fotografía e instalaciones* [Video de Youtube] Recuperado de <https://www.arqfilmfest.cl/salas/sala-3-conversatorio/cruces-narrativos-para-la-arquitectura-cine-fotografia-e-instalaciones/>

O'Falt, C. (2019, Octubre 29). *"Building the 'Parasite' House: How*

Bong Joon Ho and His Team Made the Year's Best Set" [Página web] Recuperado de <https://www.indiewire.com/2019/10/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/>

Ranzani, O. (2010, agosto). *"GASTÓN DUPRAT Y MARIANO COHN, DIRECTORES DE EL HOMBRE DE AL LADO"*. [Página web] .Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/>

Solorzáno, F . (2018, diciembre). *Entrevista a Alfonso Cuarón "Con Roma quería honrar el tiempo y el espacio; que los lugares dictaran lo que iba a pasar"*. Letras Libres. Recuperado de: <https://www.letraslibres.com/mexico/revista/entrevista-alfonso-cuaron-roma-queria-honrar-el-tiempo-y-el-espacio-que-los-lugares-dictaran-lo-que-iba-pasar>)

4. FILMOGRAFÍA REFERIDA:

Anderson, W. (2014) *El gran Hotel Budapest*

Clariond, A; Nuncio, G. (2020) *Camino a Roma*

Cohn, M; Duprat, G (2009) *El hombre de al lado*

Cuarón, A. (2018) *Roma*

De Guzmán, M; Romero, R. (2014) *El Espinar House*

De Guzmán, M. Romero, R. (2017) *Tb House*

Hitchcock, A. (1954) *La ventana indiscreta*.

Joon-Ho, B. (2019) *Parasite*

Kubrick, S. (1980) *El Resplandor*

Lang, F. (1927) *Metropolis*

Lucas, G (1977) *Star Wars: episodio*

IV - una nueva esperanza

Scorsese, M (1976) *Taxi Driver*

Scott R. (1982) *Blade Runner*

Tati, J. (1958) *Mon Oncle*

Welles, O. (1941) *Ciudadano Kane*

