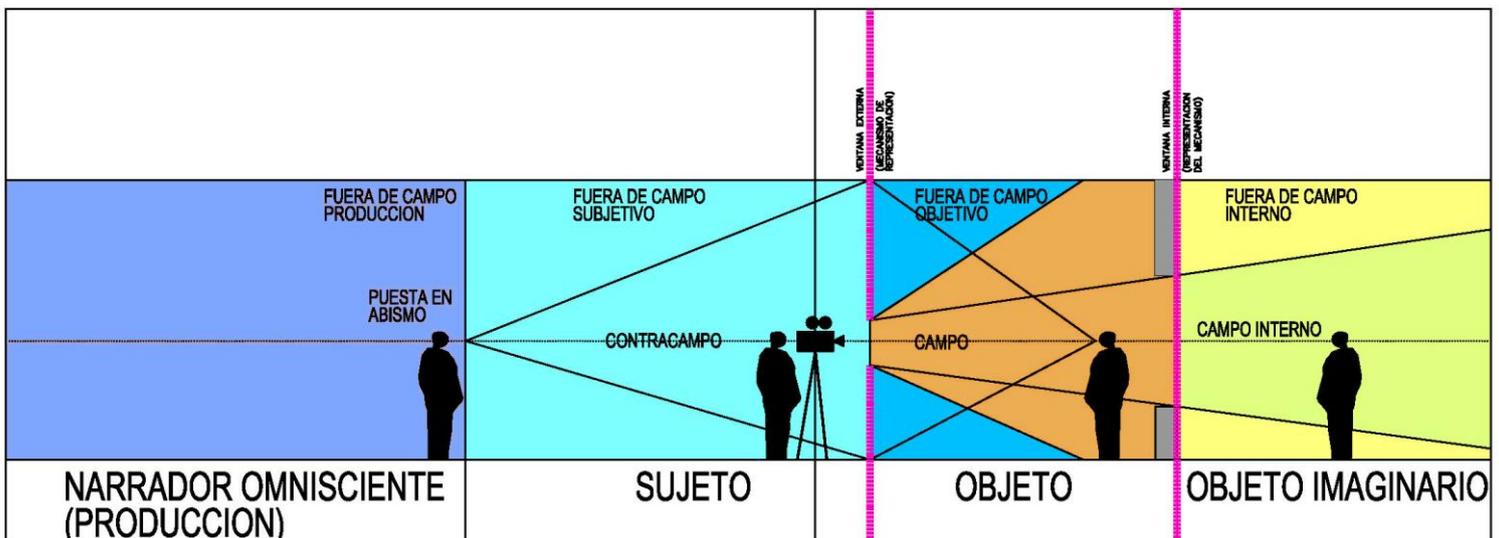


Imagen y espacio

Fernando Zaparaín



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
DPTO. TEORIA DE LA ARQUITECTURA Y
PROYECTOS ARQUITECTONICOS
Avd. de Salamanca s/n tlf 983 42 34 56
47014 VALLADOLID fax 983 42 34 25

Fernando Zaparaín Hernández
Profesor Titular de Proyectos Arquitectónicos
zaparaín@arq.uva.es

MASTER DE INVESTIGACION EN ARQUITECTURA
Modernidad, contemporaneidad en la arquitectura.

Imagen y espacio

Fernando Zaparaín

Este curso se propone explorar algunos medios alternativos para la definición del espacio propios de los medios audiovisuales. Los estudiantes de arquitectura ya se han enfrentado bastante a la mera configuración geométrica y física del marco tridimensional. Pero más allá de esta forma de trabajar, pueden existir otros sistemas que construyan el tiempo y el espacio, incluso sin llegar a materializarlos. Encontramos estos nuevos sistemas en los diversos recursos plásticos que ha puesto a punto el siglo XX, cuando las vanguardias y sobre todo el cubismo, rompieron con la perspectiva focal imperante en Occidente desde el Renacimiento.

Esa ruptura incluyó como elemento determinante la incorporación del tiempo al espacio. Al hacerlo, la literatura y la filosofía modernas, revisaron el orden estable renacentista e ilustrado. Especialmente el cubismo, descompuso una realidad cada vez más compleja mediante la *fragmentación de la mirada*, para luego proponer un nuevo espacio *relacional* utilizando el *collage*. La fotografía, el cómic, el cine o las instalaciones, venciendo sus propias limitaciones, reflejaron la cambiante mirada moderna a través de dos grandes tipos de percepción espacio-temporal:

- la *percepción dinámica* y cercana que se manifiesta en el *espacio narrativo* (próximo a lo literario) y en el *espacio sensorial*, fenomenológico y virtual.
- la *percepción distante* y visual, heredera del sistema focal clásico que constituyó el *espacio plano* del cuadro (compositivo y distante) junto al *espacio ventana* ya presente en el Barroco y ahora vinculado a la mirada de la cámara.

En la lección introductoria (clase 1) se presentará la mencionada crisis del concepto de espacio en el XIX y el nacimiento del *espacio-tiempo* moderno, especialmente con el cubismo, hasta configurar la nueva caja escénica y las dos grandes modalidades de la mirada moderna: *cercana* y *distante*. Las siguientes sesiones se centrarán en desarrollar esa *percepción cercana* o *dinámica* que genera el *espacio narrativo* (clase 2) y el *espacio sensorial* o fenomenológico (clase 3). La última lección (clase 4) estará centrada en la *percepción distante* que da lugar a dos sistemas de articulación del *espacio plano*: el *cuadro* bidimensional y la *ventana-marco*. En todos estos casos acudiremos a ejemplos tomados especialmente de la arquitectura (Le Corbusier, Steven Holl, Koolhaas) y del cine (Dreyer, Wenders, Hitchcock, Guerin), así como del mundo del cómic (Hergé) y de las instalaciones (Eulàlia Valldosera, Rebeca Horn, Susy Gómez).

1. La ruptura moderna de la caja.

Crisis del espacio clásico, mirada dinámica y dispositivo escénico moderno.

2. Percepción cercana. El espacio narrativo.

Hergé: espacio y relato.

3. Percepción cercana. El espacio sensorial y virtual de la proyección.

Promenade virtual.

4. Percepción distante. El espacio plano del cuadro y el espacio profundo de la ventana.

Las Meninas: ventana y plano.

1. La ruptura moderna de la caja. Crisis del espacio clásico, mirada dinámica y dispositivo escénico moderno.

La concepción que las vanguardias tuvieron del espacio-tiempo¹ moderno se puede rastrear muy bien a través de las paradójicas relaciones entre el cine y la arquitectura. Son dos medios que en el siglo XX han tenido un especial interés, entre otras cosas porque, a diferencia de otros, ambos proporcionan materia para una recepción colectiva simultánea², cada vez más demandada por nuestra época.

De una parte, el cine es un sistema plástico que por su propia esencia incorpora el tiempo³, aunque tiene que renunciar al espacio real (como ya hicieron la pintura o la fotografía) en favor de una representación plana de las tres dimensiones. Por otro lado, la arquitectura ha sido considerada desde el XIX ante todo como el arte del espacio⁴, pero aparentemente tiene que renunciar al tiempo debido a su estabilidad formal y estructural⁵.

Las limitaciones y facilidades de estos dos medios respecto al tiempo y el espacio hacen que sea especialmente interesante su estudio, pues cada sistema formal alcanza mayores cotas de pericia allí donde sus carencias aguzan el ingenio y la competitividad de los artistas⁶. Así, el cine pronto desarrolló diversas técnicas para crear una sensación tridimensional sin salirse del límite de la pantalla, sobre todo mediante la utilización del movimiento en la generación de la espacialidad⁷. También profundizó en la representación de su componente habitual, que era el tiempo, para mejorar su definición, expandirlo más eficazmente y tergi-versarlo, especialmente mediante la elipsis y el montaje.

En cuanto a la arquitectura, durante el siglo XX, influida por factores como el cine, los nuevos medios de locomoción o el cubismo, se ha preocupado de incorporar sistemas de movimiento, aunque el espacio permanezca inmóvil, sobre todo mediante el entendimiento del edificio como recorrido (la *promenade* corbuseriana) y también con el empleo de formas inestables (diagonales o superficies informes) o con el estudio de las condiciones variables de luz y vistas.

En el cubismo se puede analizar la transición que a principios del siglo XX se produjo en las diversas artes, desde la concepción clásica y newtoniana del espacio, como sistema tridimensional estable, hasta el nuevo espacio relativo, que se hace plano para incorporar la cuarta dimensión del tiempo⁸. Paulatinamente la pintura irá prescindiendo de un marco escenográfico de perspectiva reconocible y derivará hacia las puras relaciones entre fondo y figura, en las que el movimiento depende de la tensión narrativa más que de los desplazamientos apreciables.

Al estudiar las relaciones entre el cine y la arquitectura, comprobaremos que se produce un doble juego con el escenario. *El cine construye un espacio y el espacio sirve para construir el cine*. Por un lado, gracias al montaje cinematográfico se define un espacio sin que sea necesario fabricar éste completamente en la realidad física. Por otro lado el espacio es uno de los instrumentos básicos para realizar el montaje cinematográfico, pues aporta (junto a las comparaciones temporales) una referencia para igualar o distinguir un plano de otro. El espacio se convierte así en una pauta o plantilla permanente sobre la que definir los altibajos diegéticos y psicológicos. En el fondo, esta mutua influencia entre cine y espacio, se podría trasladar a todas nuestras experiencias espaciales de la realidad y a sus diversas representaciones artísticas, porque rara vez nos encontramos con una vivencia aislada, meramente geométrico-espacial o simplemente literario-filmica. A cambio lo que tenemos son espacios y tiempos (historias) que se influyen entre sí. Un determinado lugar nos es querido porque allí pasó algo importante de nuestra vida y nuestra habitación nos parece más grande de lo que físicamente es porque las emociones la deforman. Según todo lo dicho, el tiempo (la narración) y el espacio (como construcción o geografía física) interactúan para definir nuestra realidad *per-*

¹ Cfr. GIEDION Sigfried, *Espacio, Tiempo y Arquitectura*, Editorial Científico-médica, Barcelona 1968.

² Cfr. BENAJMIN Walter, *L'homme, le langage et la culture*, Dendel 1971. Esta idea la confirmaba el cineasta René Clair cuando declaraba: "El arte en el que me hace pensar el cine es la arquitectura".

³ Cfr. TARKOVSKI Andrei, *Esculpir en el tiempo*, Rialp, Madrid 1991.

⁴ Para tener una visión de la reflexión histórica sobre este tema, interesa, entre otros, el libro: VAN DE VEN Cornelis, *El espacio en arquitectura*, Cátedra, Madrid 1981.

⁵ Cfr. CORTÉS Juan Antonio, *Mecanismos de estabilidad formal en arquitectura*, UVA, Valladolid 1987.

⁶ Cfr. GOMBRICH E.H., *Arte e ilusión*, G. Gili Barcelona, 1980.

⁷ Cfr. ARNHEIM Rudolf, *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, Madrid 199, pag. 379.

⁸ Cfr. VAN DE VEN Cornelis, *El espacio en arquitectura*, Cátedra, Madrid 1981.

cibida. Se generan así muchos *modos* de presentarse el espacio, tanto en nuestras percepciones diarias, como en la arquitectura, la pintura, el cine o la fotografía.

¿Cuáles son estos diversos modos de entender el espacio y qué presencia tienen en las artes plásticas del siglo XX, especialmente en el cine y en la arquitectura? Para conocer la respuesta parece apropiado acudir a la historiografía arquitectónica centroeuropea del XIX⁹, que dedicó muchos esfuerzos al establecimiento de las categorías espaciales, por entender que ésta era la cuestión clave de la arquitectura. Sin extendernos demasiado en los matices, se puede asumir la distinción que a finales del XIX hicieron Fiedler y luego Hildebrand entre la *percepción cinematográfica* y la *distante*¹⁰ como estructuradoras de dos maneras fundamentales de experimentar el espacio:

- La *percepción cercana*, cinematográfica, científica y positivista, dinámica, cercana, analítica, tridimensional, recorre la obra con un constante movimiento ocular propio del estudioso, equivalente a una visión tectónica y táctil. Más adelante se podrá identificar con la fragmentación y el montaje del cine. Ésta sería nuestra manera más común de apreciar el espacio y la más apropiada para la arquitectura.
- Por otro lado estaría la *percepción distante*, visual, típica del artista (especialmente del pintor), que sintetiza las formas en lenguajes bidimensionales. Ésta posición derivaría luego hacia el concepto de *pura visibilidad*.

La llamada *modernidad* se ha servido de estas dos formas de observar la realidad. Las vanguardias arquitectónicas, por ejemplo, mezclaron el aislamiento típico del objeto *visual* con una aproximación cinética a los edificios. Es el caso de Le Corbusier, que desde fuera genera edificios objetuales autónomos aunque plantea los interiores como una sucesión de estímulos dinámicos. Todas estas disquisiciones sobre nuestra forma de observar el objeto artístico, llevaron a que éste dejara de interpretarse por sí mismo, como algo estático, al modo en que lo hizo el clasicismo, especialmente en la estética de Winckelmann. El objeto se ve desde principios del XX con una perspectiva *relativa*, en función no de sí mismo sino de la posición del *sujeto*. La obra de arte depende del punto de vista del observador, que se mueve dentro del espacio y en el tiempo. La percepción en movimiento ha sido una de las grandes exigencias de la *modernidad* y el cine se ha convertido en instrumento privilegiado para manifestarla.

Respecto a la evolución de estas ideas sobre el movimiento y el espacio, podríamos recordar cómo, en torno a 1897, Schmarsow se encargó de fundamentar mejor la naciente primacía del *espacio* como tema central de la teoría formalista en arquitectura. Según él, la noción de espacio unificado, continuo y profundo, se adquiere por la paulatina maduración relacionada con el crecimiento del cuerpo humano, necesariamente ligado a la posición vertical y al movimiento. Por tanto, la creación espacial se puede desarrollar según tres dimensiones y direcciones: una *vertical*, propia de la escultura, otra *horizontal* típica del plano bidimensional pictórico y una última dimensión propia de la arquitectura, la *profunda*, del ritmo y la dirección. El espacio se entiende así en términos de experiencia, frente a los formalismos más duros como el del Riegl que hablaban de un espacio puramente visual.

Serían Burckhardt y luego Riegl, quienes darían primacía definitiva al concepto de espacio, como elemento central de la arquitectura. Para Riegl, en el arte lo que predomina es una *voluntad de forma* (*Kunstwollen*) que se impone por encima de otras explicaciones como la finalidad, la materialidad o los factores técnicos. En el caso de la arquitectura, esta *voluntad de forma* se refleja en la modelación del espacio. Riegl reconvierte las categorías bipolares de Hildebrand (*percepción cinematográfica* y *percepción visual*) en las de *visión cercana* y *visión lejana*. Aunque la arquitectura empezó con la táctil *visión cercana* de las pirámides de Egipto, al final llegó a la pureza óptica de la *visión lejana* en el Panteón de Roma.

En el mundo cinematográfico encontramos sistemas de análisis muy similares a los empleados en arquitectura. Por ejemplo, cuando Eric Rohmer¹¹ abordó un estudio sobre la organización espacial del film *Fausto* (1926) de Murnau, distinguió tres tipos de espacio: *pictórico*, *arquitectónico* y *filmico*. El sistema pictórico se trasladaría al cine mediante el empleo de la luz, el uso de determinados encuadres y en definitiva mediante la composición general del cuadro. El espacio arquitectónico proporcionaría al cine un marco de referencia para diferenciar las situaciones y los tiempos. Por último el llamado espacio filmico haría referencia a la definición virtual de las coordenadas espaciales, mediante la combinación en la pantalla de distintos elementos (espacio del plano), o la transición entre escenarios (espacio del montaje) o con el uso espacial del sonido (espacio del sonido).

⁹ Cfr. MONTES Carlos, *Teoría Crítica e Historiografía de la Arquitectura*, Eunsa, Pamplona 1985.

¹⁰ Cfr. MONTANER Josep Maria, *Arquitectura y Crítica*, Gustavo Gili, Barcelona 2000, p. 24 y ss.

¹¹ Cfr. ROHMER Eric, *L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau*, Union Générale d'Éditions, Paris 1977.

En definitiva, todo lo analizado hasta ahora podría resumirse estableciendo dos maneras fundamentales de generar y entender el espacio, tanto en cine como en arquitectura:

- *Espacio narrativo y espacio fenomenológico*¹² y virtual. Da primacía a lo literario. No es el mero contenedor geométrico, sino un ámbito hecho de fenómenos, sonidos, carencias y sensaciones, que en el cine se aprovecha de la representación de un *espacio tridimensional* para incorporar el transcurso de una historia en el tiempo y llegar así a un *espacio narrativo*. Este espacio corresponde a la *visión cercana* y es conocido mediante la *percepción cinematográfica*, vinculada al continuo movimiento de la mirada y de la cámara. En el cine, se elabora mediante distintos recursos clásicos, pero especialmente con uno propio: el *movimiento de la cámara*, casi siempre combinado con el *desplazamiento de los personajes*. Esto da lugar a un espacio típicamente fílmico y moderno, construido mediante la sucesión de sensaciones y no tanto con una definición geométrica. Es un espacio hecho de muchos materiales, incluso con sonidos y sensaciones de otros sentidos diferentes a la vista.
- *Espacio plano* (del cuadro) y *espacio ventana* o de la pantalla, entendido como representación sobre una superficie, que privilegia lo compositivo y lo pictórico, e incluye el marco para delimitar tanto lo incluido en él como lo que queda *fuera de campo*. Renuncia paradójicamente al relieve, y al limitarse a dos dimensiones se hace más capaz de manifestar las *relaciones* y el movimiento y así recuperar la profundidad de la tercera dimensión y con ella el tiempo. Este espacio corresponde a la *visión distante*, a la *percepción visual*, que abarca todo el objeto pero desde un punto de vista fijo. El cine, se servirá de variados sistemas para conseguirlo: *relaciones fondo-figura, puertas y ventanas, uso de la proyección, composición del cuadro o diálogo interior-exterior*. Este *espacio plano* es como la proyección última del *espacio real* y de su primera representación o *espacio narrativo*. Consiste en el reflejo compositivo y formal de las realidades volumétricas y sensoriales sobre un plano. Se parece al proceso que realizaba el aparato perspectivo renacentista, pero en cine y arquitectura ese plano es variable porque las imágenes sobre él proyectadas evolucionan.

Como se puede ver, estas dos opciones espaciales se relacionan y a la vez se enfrentan con el *espacio perspectivo clásico*. El *espacio narrativo* se opone a la perspectiva focal (al escenario renacentista) porque evita su punto de vista único y estable, aunque tiene como ella el propósito de crear una *ilusión de realidad*, una representación verosímil. El *espacio pantalla* toma de la perspectiva clásica su carácter distante y el afán de trasladar al plano la realidad tridimensional mediante un artificio. Pero se aleja de la *verosimilitud* de la *mimesis* renacentista para primar las relaciones abstractas y la composición plana. Ninguno de estas sensaciones espaciales y recursos técnicos se da propiamente en exclusiva y todos aparecen en cualquiera de nuestras representaciones de la realidad.

Bibliografía:

- MONTANER Josep Maria, *Arquitectura y Crítica*, Gustavo Gili, Barcelona 2000.
- QUESADA Fernando, *La caja mágica. Cuerpo y escena*, Caja de Arquitectos, Barcelona 2005.
- SANTOS ZUNZUNEGUI, *Pensar la imagen*, Cátedra, Madrid 2006.
- VAN DE VEN Cornelis, *El espacio en arquitectura*, Cátedra, Madrid 1981.
- VILA Santiago, *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra, Madrid 1997.
- WÖLFFLING Heinrich, *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*, Espasa Calpe, Madrid 1987.
- ZAPARAÍN Fernando, *Le Corbusier: sistemas de movimiento y profundidad*, COACYLE, Valladolid 2001.

¹² Cfr. ROWE Colin, “*Transparencia, literal y fenomenal*” en *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*, Gustavo Gili, Barcelona 1978. *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*, MIT, Cambridge (Massachusetts) 1976. En este ensayo se explica como en la arquitectura de Le Corbusier se consigue crear una sensación *transparencia fenomenal* y de profundidad espacial, a pesar de no haber una tridimensionalidad evidente. Frente a esta *aparición* de profundidad están los sistemas más obvios, como el de Gropius que muestra una *transparencia literal*. Entiendo que esta distinción puede aportar luces sobre la forma en que el cine genera unas sensaciones de espacio sin tener que definir éste exhaustivamente, o empleando un espacio ya existente para con él proponernos otro de tipo *fenomenal*.

2. Percepción cercana. El espacio narrativo.

Uno de los métodos más expresivos que ha utilizado la *modernidad* para definir nuevas espacialidades ha sido el empleo de sistemas literarios o narrativos. Esto implica que ya no tiene tanta importancia el mero establecimiento de un ámbito físico y lo que más interesa es generar un *recorrido* o historia que lo atraviesa. Especialmente el cine se decanta no tanto por la descripción de escenarios como por la presentación de éstos a través de un relato. Las calles se generan a medida que el espectador las recorre (como ya propuso el flâneur de Baudelaire y luego de Benjamin).

Los desplazamientos de cámara, las entradas y salidas en escena, las transiciones del interior al exterior o los espacios naturales desequilibrados por la presencia humana, han sido eficaces maneras con las que *el cine ha construido el espacio*. Pero también *el espacio ha construido el cine* porque los mecanismos espaciales se han utilizado para definir con ellos la historia. En *París-Texas*, por ejemplo, un espejo retrovisor puede sustituir al sistema narrativo del plano-contraplano, el caminar por dos aceras paralelas se convierte en metáfora del distanciamiento padre-hijo, o los nudos de autopista pueden rememorar el enredo psicológico del protagonista. Estos recursos espaciales sustituyen en algunos momentos a la palabra o a la actuación.

Se propone a continuación un cuadro general de las opciones fundamentales que han utilizado el cine y la narrativa gráfica del siglo XX respecto a las relaciones entre tiempo y espacio:

tipo de cine según montaje	definición	mecanismo	enunciado	enunciador	espacio	tiempo
montaje clásico (metonimia)	corte-análisis-raccord continuidad causal	lo oculta	objetivo desde personajes	omnisciente centrífugo deriva a abismo	escrito previamente discontinuidad oculta subordinado al tiempo	ficticio apariciencia continuidad independiente del espacio
montaje vanguardista (metáfora)	montaje interno asociación de ideas montaje prohibido	lo muestra	subjetivo desde enunciador	subjetivo central deriva a simbólico	construido escritura continuo autónomo del tiempo	real continuo dependiente del espacio
montaje postmoderno (paradoja)	juego, eclecticismo acumulación de ideas	lo manipula	autónomo desde enunciado	variable centrípeto deriva a asociativo	deconstruido escritura mixto mezclado con tiempo	imaginario mixto dependiente de imagen

El escenario narrativo de Dreyer.

La obra de Dreyer¹³ puede servir para analizar la transición que a principios del siglo XX se produjo en las diversas artes, desde la concepción clásica y newtoniana del espacio, como sistema tridimensional estable hasta el nuevo espacio *fenomenológico* y literario, que se hace plano para incorporar la cuarta dimensión del tiempo.

En Dreyer, el desplazamiento de la cámara durante las escenas satisface las exigencias modernas de dinamicidad y hace justicia a los medios propios del cine para construir una historia. Como otros muchos autores, Dreyer deja que el espacio permanezca aparentemente estable y utiliza la sutil variación del encuadre como método para explicar las grandes líneas de fuerza. Lo específico de este lenguaje cinematográfico es que los movimientos a través del espacio no son meramente descriptivos, sino que acompañan y sirven a la línea emocional de la historia. De hecho, en Dreyer parece suprimido el interés por describir las localizaciones de forma exhaustiva o documental y prima la presentación psicológica del espacio como lugar en el que acontece un drama humano. La luz, las ventanas o los movimientos, se emplean para reforzar la historia. Creo que con propiedad estamos ante un espacio de carácter más narrativo que geométrico.

En *Dies Irae*, por ejemplo, la mayor parte de la acción tiene lugar en la casa del pastor protestante, pero nunca se nos ofrece una visión general de ella. No hay exteriores del edificio y en las habitaciones se prescinde de tomas generales de situación. Es posible que este modo de proceder sea una reminiscencia de las piezas teatrales de *cámara* tan queridas en el teatro nórdico del XIX (baste destacar a Ibsen) y que Dreyer heredó. Ni siquiera cuando nos trasladamos a algún exterior tenemos amplitud de horizonte. La hoguera o las escenas campestres siempre están recogidas con encuadres muy cortos y la pantalla se consume en mostrar a los personajes, algo que ya había sido llevado al extremo en *Juana de Arco*.

¹³ Cfr. DULCE José Andrés, *Dreyer*, Nickel Odeon, Madrid 2000.

El cine de Dreyer es un ejemplo temprano de la preferencia nórdica por el *lugar* frente al *espacio*. Se evita la mera definición geométrica del entorno, al modo en que lo haría la *rejilla* cartesiana, según la cual el espacio es una categoría previa donde se sitúan luego las cosas. Frente a esta visión *platónica* del espacio como *idea* a priori, se elige el camino *aristotélico* del lugar, entendido como entorno próximo que es configurado por nuestra propia presencia. Así, es el hombre el que polariza lo que le rodea en función de parámetros subjetivos. El *lugar* existencialista parece indisoluble del tiempo¹⁴: tiene un sentido narrativo¹⁵. La casa de *Dies Irae* no es una mansión genérica del siglo XVII, sino un lugar de dramas y tensiones, que se moldea físicamente con las condiciones cambiantes de la luz, los movimientos o las pasiones. Las personas dejan su huella en un ámbito espacial que no se impone. La arquitectura moderna de esta zona empezaría, en la misma época de *Dies Irae*, a moderar el racionalismo con visiones que incorporaban la irregularidad de la naturaleza, del hombre y de la historia.

Para conseguir un lugar que se presente a nosotros cargado de mensajes e impresiones subjetivas, entre otras cosas, se emplean movimientos de cámara muy intencionados. En general, Dreyer prefiere un desplazamiento que actúe como verdadero *montaje interno*¹⁶. Su cine se decanta por planos largos, en los que el relato se hace no a base de cortes sino con un auténtico *ballet* de la cámara que aparentemente respeta el tiempo real y la unidad del espacio. Dreyer proporciona magníficos ejemplos del respeto realista por el tiempo y el espacio, tal y como lo defendió Bazin con su concepto de *montaje prohibido*¹⁷.

La *promenade* corbuseriana.

Este conocido sistema, además de hacer dinámico el espacio mediante el desplazamiento obvio por un edificio, convierte la arquitectura en una secuencia de acontecimientos¹⁸ en la que entrar es subir, y recorrer una casa deviene relato¹⁹ más que geometría. Generaciones enteras de arquitectos han utilizado la *promenade* de la villa Savoye como iniciación canónica en la visión dinámica del siglo XX. El desplazamiento por su conocida rampa asegura, a veces de forma un tanto obvia, la experiencia móvil. Mientras somos transportados por ese recorrido iniciático²⁰, dislocado y ascensional, nuestra mirada cambiará obligadamente de dirección, y las perspectivas focales clásicas ya no serán posibles. En su lugar se producirá una cambiante mirada que funde el tiempo con el espacio²¹, muy semejante a la que aportan el cine²² o los modernos medios de locomoción²³, y a la que no ha sido ajena ni siquiera la literatura, al menos desde que Joyce, con sus puntos de vista subjetivos, se alejó del narrador omnisciente. En los ochenta, Tschumi retomaría la idea de la arquitectura como estructura de sucesos²⁴.

Dando por conocida la *promenade* física corbuseriana²⁵, aquí intentaremos explorar otros sistemas menos inmediatos, empleados por Le Corbusier para asegurar el movimiento y la profundidad, especialmente en la villa Savoye²⁶. De esta manera, se irá comprobando cómo, además de la *promenade* que podríamos llamar *explícita*, existe otra *virtual*, que sin manifestarse al principio como tal, incide también en los valores de la mirada cambiante moderna²⁷.

¹⁴ Cfr. VILA Santiago, *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra, Madrid 1997, pag. 45.

¹⁵ Cfr. HEIDEGGER Martin, "Construir, Habitar, Pensar" en el libro *Conferencias y artículos*, Serbal, Barcelona 1994.

¹⁶ Cfr. SÁNCHEZ-BIOSCA Vicente, *El montaje cinematográfico*, Paidós, Barcelona 1996.

¹⁷ Cfr. BAZIN André, "Montaje prohibido" en el libro *Qué es el cine*, Rialp, Madrid 2001, pag. 67 y ss.

¹⁸ CAIRNS Graham, *El arquitecto detrás de la cámara*, Abada, Madrid 2007, pag. 261-283.

¹⁹ Cfr. RAMÍREZ Juan Antonio, "La espacialización del tiempo: arquitectura y relato" en el libro *Construcciones ilusorias: Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas*, Alianza, Madrid 1983, p. 98-104.

²⁰ Cfr. BENTON Tim, "Le Corbusier y la promenade architecturale" en revista *Arquitectura* n° 264-265, Madrid 1987, pag. 38 y *Les villas de Le Corbusier y Pierre Jeanneret 1920-1930*, Philippe Sers, París 1984, pag. 193 y ss. El propio autor de este artículo fue también promotor de una película sobre el movimiento en la *Villa Savoye*.

²¹ Cfr. GIEDION Sigfried, *Espacio, Tiempo y Arquitectura*, Ed. Científico-médica, Barcelona 1968. Este libro emblemático sobre el Movimiento Moderno indica con su título la creencia de que la nueva arquitectura debía responder a la nueva relación espacio-tiempo.

²² Cfr. LLEÓ Blanca, *Sueño de habitar*, Fundación Caja de Arquitectos, Barcelona 1998. Ver en especial el capítulo "Prehistoria de la Modernidad: las masas y el *intérieur* dedicado en parte a la mirada cambiante en la metrópoli moderna.

²³ Cfr. BENJAMIN Walter, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" en *Illuminations*, Hannah Arendt, New York 1969, p. 217-251. Se analizan en esta obra las consecuencias de la visión fragmentada del siglo XX.

²⁴ TSCHUMI Bernard, *Architecture and Disjunction*, MIT Press, Cambridge 1996, pag. 131.

²⁵ Cfr. BAKER Geoffrey H., *Le Corbusier. Análisis de la forma*, Gustavo Gili, Barcelona 1997; VON MOOS Stanislaus, *Le Corbusier*, Lumen, Barcelona 1977 y CURTIS William J.R., *Le Corbusier, ideas y formas*, Hermann Blume, Madrid 1987.

²⁶ Para una planimetría actualizada consultar FUTAGAWA Y. (texto de MEIER R.) "Le Corbusier. Ville Savoye, Poissy, France 1929-31" en revista GA n° 13, Edita, Todio 1972.

²⁷ Cfr. ROWE Colin, "Transparencia, literal y fenomenal" en *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*, Gustavo Gili, Barcelona 1978. *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*, MIT, Cambridge (Massachusetts) 1976. En este ensayo se aplica la diferencia entre *literal* y *fenomenal* a los sistemas de transparencia en la obra de Le Corbusier y Gropius, y entiendo que esta misma distinción puede ser válida para estudiar otros aspectos como el movimiento.

El camino que recorreremos junto a Le Corbusier por la villa Savoye se convierte en un itinerario de conocimiento y purificación²⁸, un recorrido más de los sentidos que del cuerpo²⁹, desde la tierra al cielo, porque entrar es subir³⁰ y ser transformado en la ascensión por la máquina. Desde este punto de vista, la villa Savoye es más *relato* que *objeto*³¹. Parece estar construida más en función de cómo va a ser vista que de cómo va a ser habitada. Toda ella es un conjunto de encuadres predeterminados, que impide a los fotógrafos la realización de una sola toma e impulsa a recorrerla en forma de reportaje secuencial. Esto se comprueba ya en las primeras fotografías sobre ella, como las incluidas en la *Obra Completa* de 1935.

El carácter secuencial del recorrido, hace que la villa Savoye supere la concepción fotográfica para aproximarse al cine. Este paso supone la incorporación de un *texto* a las imágenes, que se hacen relato literario, como ha destacado Roland Barthes³². La fotografía, al menos inicialmente es pura imagen analógica sin connotación, sin *mensaje* añadido. Pero Le Corbusier sí tiene un mensaje que transmitir. Las fotografías aisladas de la villa Savoye se pueblan de objetos y llamadas de atención sobre texturas industriales, líneas de visión establecidas e incluso sobre un programa de vida sana y moderna. Además, como toda la vivienda se concibe en función de la *promenade*, también sus fotografías se empalman unas con otras, dando cuenta del transcurso del tiempo dentro de la arquitectura. Se propone un *montaje*, típicamente cinematográfico, con lo que esto supone de creación de una *historia*, y de supresión de la inmediatez. La villa Savoye reclama ser reproducida en series de fotografías, en un modo más bien cinematográfico.

También encontraremos estimulantes recursos narrativos en las arquitecturas de Steven Holl y de Rem Koolhaas, a través de la incorporación de todos los sentidos. Así la arquitectura es más *experiencia* que realidad física.

El lugar como *viaje* en Wim Wenders.

En *Paris-Texas*, y en todo el cine de Wenders, se usa el viaje como método de construcción del tiempo y el espacio. Este autor de la *tardomodernidad*, se mueve ya plenamente en una concepción del espacio que considera clave su relación con el tiempo³³. Se ha pasado del espacio como rejilla abstracta de la perspectiva platónica, clásica y newtoniana, al lugar aristotélico moldeado por la historia de sus habitantes. Serán los personajes de Wenders los que construyan el espacio a medida que lo viven y recorren, muchas veces utilizando el método del viaje como sistema para rehacer la propia identidad o conocer la historia.

El movimiento en el teatro se percibe porque unos actores se desplazan respecto a un marco fijo (escenario y sala). El movimiento en cine se percibe, como en la vida real, porque unos elementos de la pantalla se desplazan respecto a otros fijos, no de la sala, sino de la propia pantalla (una calle, por ejemplo)³⁴. Por eso, quedarse quieto en una escena en la que el entorno se mueve puede reflejar más movimiento que si continúa la acción (*Matrix*). También en un edificio el movimiento es de alguien respecto al marco que crea el propio edificio (como en el teatro) pero ese movimiento se acentúa si el marco es variable en sí mismo, incluso cuando no se mueve el visitante (cosa que ocurre en la villa Savoye de Le Corbusier³⁵, pero no en la perspectiva estable renacentista). En pintura, las fuerzas, los movimientos, se definen con porciones del espacio, distribuyendo éste. En teatro³⁶ en cine y en arquitectura son las fuerzas las que determinan el espacio, son los movimientos del bailarín los que crean el lejos y el cerca.

Trazos especiales y temporalidad en el cómic y en los álbumes ilustrados.

Un sistema habitual que el cómic ha empleado para expresar movimientos y ruidos es el uso de trazos especiales que los representan. Esto supone un gran avance respecto a los medios del dibujo tradicional, que se tenía que contentar con resumir un movimiento con su postura más característica. Otra vez han sido la fotografía y el cine quienes abrieron nuevas posibilidades.

²⁸ Cfr. FERNÁNDEZ-GALIANO Luis, "La mirada de Le Corbusier. Hacia una arquitectura narrativa", en revista A&V n° 9, Madrid 1987, p. 34 y ss.

²⁹ Cfr. QUETGLÁS Josep, "Viajes alrededor de mi alcoba" en revista *Arquitectura* n° 264-265, Madrid 1987, p. 106.

³⁰ Cfr. COLOMINA Beatriz, "Intimidad y espectáculo", en revista *Arquitectura Viva* n° 44, Madrid 1995, p. 18 y ss.

³¹ Cfr. ROSAND David, "Frame and Field: Narrative space" en el libro *Painting in Cinquecento Venice: Titian, Veronese, Tintoretto*, Yale U. Press, New Haven, 1982, p. 39-43.

³² Cfr. BARTHES Roland, *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Paidós, Barcelona 1999.

³³ Cfr. HURTADO José Antonio, "De viajes y nómadas" en revista *Nosferatu* n° 16, 1994, pag. 52.

³⁴ Cfr. ARNHEIM Rudolf, *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, Madrid 199, pag. 379.

³⁵ Cfr. NAEGELE Daniel, "The Sensation of the Object" en revista *Harvard Design Magazine*, Fall 2001, p. 4 y ss.

³⁶ Cfr. VILA Santiago, *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra, Madrid 1997.

Gracias a ellos se conoció científicamente la seriación de determinados movimientos (es clásico el estudio del paso de un caballo). Con las fotografías cinéticas y con el fenómeno de la persistencia en la retina, se fue haciendo familiar, por ejemplo, la imagen superpuesta de las distintas fases del movimiento de una pierna. Ahora nadie pensaría que aquello representa a una persona con ocho piernas. Son simplemente ocho fases de un movimiento, acumuladas en un mismo dibujo. Pero ha sido necesaria toda una *educación visual* de nuestra forma de mirar, gracias al cine y la fotografía, para que se acepten estas convenciones. Y cuando la convención es aceptada, se puede dar un paso más de abstracción, y el movimiento se consigue con unas simples líneas que rodean el cuerpo, o una espiral, o unas gotas de sudor surgiendo de la cara asombrada.

En el cómic hay muchos otros trazos que configuran casi un lenguaje propio. Con ellos se consiguen expresar todas las realidades que no se pueden contar con palabras o con figuras. Es curioso porque se supera una limitación tradicional del dibujo, gracias a él mismo, sin abandonar el medio plano del que se depende. Existe ya todo un repertorio de signos para explicar onomatopeyas, explosiones, rugidos o estados de ánimo, además de los *globos* que se deben integrar en el exiguo espacio de la viñeta. Es interesante comprobar que esto no se ha hecho con signos abstractos y arbitrarios (como hace la escritura con los sonidos de las palabras) sino que se ha empleado la poderosa *capacidad metafórica*³⁷ del dibujo para representar un coscorrón, por ejemplo, no con un sonido traducido a letras sino con *estrellitas* que es lo que uno más o menos ve cuando se golpea. Por otro lado, este mecanismo no es muy diferente del empleado cuando se habla de la *cola* de un piano, la *pata* de una mesa o la *coronación* de un edificio.

En cuanto al tiempo, la narrativa gráfica se distingue de la pintura estática porque incorpora la *secuencialidad* entre varias representaciones. Es un medio discontinuo por definición y se sirve precisamente de la *sucesión simultánea* para hacer una *narración continuada*. Para lograr esta serialización se emplean todos los elementos constitutivos del cómic, como:

- Secuencia de viñetas y composición de la página.
- Dirección y contradirección (*verso/recto*) en la decodificación de una escena y su lectura.
- Paso de página y composición general del álbum.

Dentro de la narrativa gráfica y también en cine y literatura, se pueden distinguir las siguientes opciones temporales³⁸:

- *Acronía*: ausencia de temporalidad (propia del cuadro aislado y de la *instantánea* fotográfica).
- *Sincronía*: acción secundaria paralela a la principal y con la misma duración (simultaneidad).
- *Anacronía*: acciones con tiempos diferentes.
 - *Anaplesis (flashback)*: acción secundaria anterior a la principal.
 - *Prolepsis (flashforward)*: acción secundaria posterior a la principal.
 - *Paraplesis*: acción secundaria paralela a la principal pero con distinta duración.
 - *Silepsis*: acción secundaria independiente de la principal (relacionada por tiempo, espacio o tema).
- *Elipsis*: supresión de partes de tiempo (en la práctica casi imprescindible en estos medios).

Bibliografía:

- BENTON Tim, “*Le Corbusier y la promenade architecturale*” en revista *Arquitectura* nº 264-265, Madrid 1987, pag 38.
- CAIRNS Graham, *El arquitecto detrás de la cámara*, Abada, Madrid 2007, pag. 261-283.
- FERNÁNDEZ-GALIANO Luis, “*La mirada de Le Corbusier: hacia una arquitectura narrativa*”, revista *A&V* nº 9, 1987, pag. 32 y ss.
- HEIDEGGER Martin, “*Construir, Habitar, Pensar*” en el libro *Conferencias y artículos*, Serbal, Barcelona 1994.
- HURTADO José Antonio, “*De viajes y nómadas*” en revista *Nosferatu* nº 16, 1994, pag. 52.
- NIKOLAJEVA M. y SCOTT C., *How picturebooks work*, Garland Publishing, London 2001.
- SÁNCHEZ-BIOSCA Vicente, *El montaje cinematográfico*, Paidós, Barcelona 1996.

³⁷cfr. GOMBRICH, “*La imagen visual; su lugar en la comunicación*” en *op. cit.*, pag. 41 y ss.

³⁸cfr. NIKOLAJEVA M. y SCOTT C., *How picturebooks work*, Garland Publishing, London 2001, pag. 165-171.

3. Percepción cercana. El espacio sensorial y virtual de la proyección.

Con el análisis de la *proyección* se pretende haber llegado al momento inicial de la arquitectura, aquél en el que desde el mundo primigenio de las sombras y la oscuridad surge un espacio habitable construido por la acción de la luz en el tiempo. Una definición de arquitectura que coincidiría básicamente con la famosa de Le Corbusier: “*La arquitectura es el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes reunidos bajo la luz*”.

La configuración de un espacio mediante luces y sombras, supone crear más que una *forma*, una *estructura* o *proceso* porque incluye los cambios en el tiempo y las relaciones. Más que una geometría estable, la luz genera una sucesión de sensaciones, que permiten hablar del *espacio fenomenológico* tal y como lo han definido Holl o Sejima.

Pero además, las proyecciones, sombras y reflejos pueden constituir elementos reales que comparten protagonismo con los elementos materiales. Se apropian de la verosimilitud del objeto del que proceden, como ocurre en la fotografía, que aunque sea de mala calidad es más creíble que el mejor de los cuadros realistas, pero cuadro al fin y al cabo. La fotografía, y con ella el cine o las sombras arquitectónicas, es una *huella de la realidad* impresa por ésta misma sobre un soporte, aparentemente sin acción del artista.

En cine y fotografía, no se trabaja con signos de la realidad (como en la escritura) sino con ella misma reflejada³⁹. Pero esta proyección de la imagen es ajena al objeto mismo, lo sustituye y se produce en un tiempo y en un lugar distintos a los de lo observado. Se separa el acto de *producir* del de *reproducir*. En cambio la arquitectura y las instalaciones, reciben sus propias proyecciones (sombras por ejemplo), sin que el objeto que las origina tenga que desaparecer, aunque también pueden alojar emisiones procedentes de otros medios. Se produce así una acumulación de lo *presente* y lo *representado*, similar al cine dentro del cine, que se carga de potencialidades al presentar juntos el objeto y su análisis.

Además, el espacio no se hace sólo de realidades físicas sino de imágenes virtuales que se incorporan a las paredes, suelos y techos. Es muy antigua la utilización de pintura y escultura en los marcos arquitectónicos, y actualmente encontramos innumerables ejemplos de paredes tratadas como pantallas en un afán de incorporar la cultura visual del *interface* a nuestro imaginario construido. Precisamente, las *instalaciones* están intentando transformar un espacio trivial en un mundo de sensaciones mediante el empleo de elementos efímeros, moldeando el entorno con luces y proyecciones. La convivencia de objeto y representación que se da en los espacios postmodernos, sirve para reflexionar sobre la realidad mediante llamadas de atención como los cambios de escala, rotaciones, traslaciones de significado, cambios de simbología, etc.

En construcción de Guerín: el cine dentro de sí.

Una película supuestamente documental⁴⁰ como *En construcción* de Guerín puede ser muy ilustrativa de cómo los sistemas de proyección sobre la pantalla *deconstruyen* la realidad para devolvérsela elaborada en forma de argumento personalísimo. En este film, además de la proyección en la pantalla de cine, se toman prestadas otras proyecciones que aparecen en la ciudad. El plástico verdoso de una valla puede ser un *ciclorama* improvisado que refleja las miradas curiosas sobre una excavación. Una pantalla de televisión que emite una película sobre la construcción de las pirámides se convierte en la proyección dentro de la proyección. Las luces de la ciudad se reflejan en las paredes desnudas de los edificios, transformándolas en improvisados elementos plásticos, y el derribo que se filma es a la vez escenificado y dibujado por unos niños sobre los muros que pronto desaparecerán.

Guerín hace una reflexión sobre los mecanismos de construcción, no de un edificio o de la ciudad, sino del propio cine. Todo el repertorio formal cinematográfico encuentra su réplica en las tareas de albañilería. Ventanas del edificio que se comportan como recuadros de la cámara, andamios que emprenden un travelling particular, focos de la ciudad que iluminan para el cineasta la escena, el símil del montaje en el edificio que se deconstruye para luego articularse con un nuevo discurso... Con todo ello *En construcción* se va convirtiendo en una película dentro de otra, en una sabia acumulación de sombras, sonidos y proyecciones.

³⁹cfr. MITRY Jean, *La semiología en tela de juicio*, Akal, Madrid 1990.

⁴⁰cfr. DIEGO ARAGÓN Israel, “*Los aledaños de la ficción*” en revista *Letras de Cine* nº 6, Valladolid 2002, pag. 45.

Tiempo, luz y sombra en Dreyer

Dreyer muestra en *Dies Irae* un temprano interés por los mecanismos de *proyección dentro de la proyección* que de por sí supone la pantalla de cine. La luz a menudo se utiliza para mostrar elementos que están fuera de campo pero anticipan su sombra sobre la escena, incrementando la densidad narrativa. Estamos ante un espacio poco reconocible en sus límites, y por tanto, de un carácter más fenomenológico que geométrico. Lo importante no es la forma, sino las sensaciones, los efectos de luz, y el entrelazamiento de planos.

La pantalla de Dreyer se construye más desde la acumulación de texturas y luces que desde la disposición reconocible de personajes y cosas en una rejilla escénica. A menudo el fondo y la figura se superponen para crear un claroscuro, una mera relación de contornos sin criterios de profundidad convencional. El encuadre pocas veces permite reconocer las aristas de la habitación. Como en las *Meninas*, cada vez que deseamos observar una esquina o establecer una referencia espacial, los personajes o las sombras tapan el lugar esperado. El contenedor escénico se desdibuja así para dar paso a la mera relación dramática de los protagonistas. Se prima la confrontación personal sobre la disposición espacial.

Al ser el escenario una habitación despojada y al emplearse con frecuencia primeros planos, los escenarios quedan reducidos a un fondo en blanco sobre el que estarán presentes luces y sombras que puntúan la situación psicológica de los personajes. A menudo se emplea la proyección de una celosía contra la pared para reforzar la opresión de los rígidos preceptos protestantes.

El espacio indecible de La Tourette.

Le Corbusier se preocupó muy pronto de explorar las cualidades de la luz reflejada en la arquitectura⁴¹. Todo su viaje a la Acrópolis en 1911 se nos relató como una experiencia de éxtasis ante los volúmenes puros bajo la luz. En los dibujos y fotografías de aquella aventura juvenil se describe la arquitectura mediterránea no en términos geométricos, sino de sombras y profundidad. Esa comprensión del plano no como algo material sino como un instrumento que recoge la proyección y la convierte en espacio, desembocaría con el tiempo en la idea de *espace indicible*, que tuvo una de sus concreciones más sobrecogedoras en los corredores del monasterio de la Tourette. Allí se entiende la *promenade* como una sucesión de atmósferas lumínicas, que va subrayando el itinerario de iniciación de los novicios, que cada vez se introducirán más profundamente en el mecanismo teológico del convento, hasta llegar a la *boîte a miracles* de la iglesia, con sus aberturas controladas hacia un nimbo de luz celestial. El recorrido arquitectónico se hace casi sólo con la luz, y es inverso al proceso de construcción habitual de la arquitectura, que parte del espacio oscuro para irlo configurando mediante la luz. Aquí se empieza en la deslumbrante realidad exterior para irlo reduciendo mediante las sombras hasta llegar a la profunda nada de la iglesia que al final se abrirá mediante estrechas troneras y una puerta náutica hacia un nuevo tipo de luz muy diferente al indiscriminado caos natural. La arquitectura será la ventana hacia una luz que ya no es de aquí.

Bibliografía:

- PALLASMAA Juanmi, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley, NY 2005 y “*Arquitectura débil*”, en revista *Pasajes*.
- PÉREZ-GÓMEZ Alberto, “*La Arquitectura de Steven Holl: En Busca de una Poética de lo Concreto*” en *El Croquis* nº 93, Madrid 2000.
- LE CORBUSIER, “*L’espace indicible*” en revista *L’Architecture d’Aujourd’hui* nº especial (enero 1946), p. 9-10.
- NAEGELE Daniel, “*Photographic illusionism and the ‘new world of space’*”, artículo en VV.AA. *Le Corbusier, Painter and Architect*, Nordjyllands Kunstmuseum, Aalborg (Dinamarca) 1995.
- RABAZAS Antonio, “*La forma como sistema*” en revista *BAU* Nº 20, 2001.
- ROWE Colin, “*Transparencia, literal y fenomenal*” en *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

⁴¹ Sobre el uso de las paredes como ventanas virtuales en la obra de Le Corbusier ver NAEGELE Daniel, “*Le Corbusier and the Space of Photography: Photo-murals, Pavilions and Multimedia Spectacles*” en la enciclopedia *History of Photography* vol. 22, nº 2, Taylor & Francis, London-Washington DC 1998, pag. 127 y “*Photographic illusionism and the ‘new world of space’*”, artículo en VV.AA. *Le Corbusier, Painter and Architect*, Nordjyllands Kunstmuseum, Aalborg (Dinamarca) 1995.

4.1 Percepción distante.

El espacio plano del cuadro.

Al analizar los métodos de formación del espacio en cine y arquitectura hemos destacado como clave el uso del movimiento. Pero ahora, paradójicamente, convendría centrarse en lo que el cine tiene de estable, y eso lo podemos apreciar en la otra gran modalidad del espacio moderno, el que se deriva de lo que hemos llamado *visión distante* por contraposición a la *visión cercana* que genera el *espacio narrativo* y el *sensorial*. Incluso en las escenas con un movimiento más evidente, seremos capaces de encontrar una serie de conformaciones planas y relacionales que pertenecen no al mundo de la generación de una *ilusión de realidad* mediante la filmación del movimiento sino a una composición abstracta de carácter visual (la *realidad hecha ilusión*), que también acaba haciendo referencia al espacio y al tiempo, o más bien a su representación.

Como se adelantó al principio, el espacio moderno se ha construido, bien reduciéndolo a relato (*espacio narrativo*) o bien trasladándolo paradójicamente sobre el plano. Se ha renunciado a las tres dimensiones (o a su apariencia) para incorporar otros valores observables en la representación plana como la verdadera dimensión, las relaciones formales compositivas, la secuenciación temporal de las vistas o el valor de la luz proyectada. Un primer método de esta reducción al plano ha sido la destrucción de la caja espacial, sobre todo en sus esquinas, con la que se han liberado los planos del prisma que se han podido relacionar entre sí dentro del espacio del *cuadro*. Después se ha sometido el triedro a la alteración de ser observado desde una *ventana* poniendo en evidencia el sujeto, el mecanismo y lo representado. Por último, las paredes que forman la caja espacial, se han disuelto, hasta convertirse en pantallas virtuales sobre las que tiene lugar la *proyección* de otras realidades o de ellas mismas. En la *proyección* se combinan, pues, las potencialidades de la *visión cercana* y *sensorial* con las de la *visión distante* de la representación geométrica. En todo caso, el objeto ha sido sustituido por su propia representación.

La nueva espacialidad moderna de las vanguardias de principios del XX se concretó en la búsqueda de un espacio fluido, y para que éste escapara hacia el horizonte, se emprendió la *destrucción de la caja* espacial (Wright), atacando su punto más débil, las esquinas, tanto desde dentro como desde fuera. Esto llevó al desmembramiento de los planos envolventes y a su nueva composición, más como relaciones sobre una superficie de fondo, que como paramentos que fugan en el espacio. El *neoplasticismo* trabajó sobre los equilibrios entre esos planos y sus aristas, mientras el *cabismo* mantuvo aparentemente unido el triedro para hacerlo plano mediante la visión axonométrica (Le Corbusier). Estas operaciones de reducción de la caja escénica perspectiva a un collage de planos, se realizaron sobre el prisma espacial, en su triple condición de *piel*, *masa* y *superficie*. Una vez conseguido el nuevo espacio relacional de dos dimensiones, que paradójicamente incorporaba el tiempo, se empezó una fructífera investigación sobre la superficie misma, a la búsqueda de nuevos tipos de profundidad que pudieran darse en ella. Además de la inicial *superficie plana* (un vacío en el que todo es posible) apareció también la *superficie profunda* similar al vidrio o al agua que absorbe reflejos y luces (Mies), y la *superficie virtual*, una pantalla sobre la que la realidad se proyecta⁴².

Las operaciones plásticas de las vanguardias sobre el espacio confluyeron, a través de Heidegger con la reflexión filosófica, hasta teorizar el espacio como *acción de espaciar* o abrir un claro habitable en la naturaleza salvaje. Así se reforzaba la condición relacional del espacio, entendido más como acción del hombre que como envolvente geométrica, y se daba paso al predominio contemporáneo del *lugar* y su derivación en los *no lugares*.

Le Corbusier: una arquitectura de dos dimensiones.

Como ya se ha indicado, la *modernidad* (y Le Corbusier en concreto) eligió, entre otros, un particular sistema para definir la nueva espacialidad⁴³. Se trataba de un hallazgo del cubismo⁴⁴ que optó por un proceso de superposición y transparencia de planos y vistas separadas temporalmente, que considera secundaria la representación del *objeto* y prefiere entender éste como instrumento para describir *relaciones*. Así se rompía con el sistema renacentista de generación ilusoria de las tres dimensiones, optando por una representación plana⁴⁵, menos verosímil, pero que al renunciar momentáneamente a la tercera dimensión, la

⁴² TROVATO Graciella, *Des-velos (Autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea)*, Akal, Madrid 2007.

⁴³ Le Corbusier se refiere expresamente en numerosas ocasiones a esta nueva espacialidad plana que él llamó *l'espace indicible*. Cfr. LE CORBUSIER, "L'espace indicible" en revista *L'Architecture d'Aujourd'hui* n° especial (enero 1946), p. 9-10.

⁴⁴ Cfr. SANCHO OSINAGA Juan Carlos, *El sentido cubista de Le Corbusier*, Munilla-Lería, Madrid 2000.

⁴⁵ Cfr. VAN DE VEN Cornelis, *El espacio en arquitectura*, Cátedra, Madrid 1981.

recupera después en forma de construcción del pensamiento (y no sólo como representación), a la vez que da noticia del tiempo⁴⁶.

Esta visión *plana afocal* cubista (alternativa de la focalidad clásica) presentaba muchas coincidencias con el modo de ver de la fotografía que comprime en el cuadro los distintos planos de la realidad. El ojo de Le Corbusier se familiarizó desde sus viajes de juventud con esta facilidad de la fotografía⁴⁷ para acumular fragmentos⁴⁸, que en él se acentuaría cuando perdiera la visión binocular por el desprendimiento de retina que sufrió en un ojo al pintar su primer cuadro *La Cheminée*⁴⁹. En especial, la fotografía se convierte en un sistema que enmarca la realidad⁵⁰, introduciendo los cuatro lados del plano en la composición y obligando a que los elementos atrapados por ellos dialoguen con el borde⁵¹. Como se irá comprobando más adelante, la propia arquitectura de Le Corbusier se encuadra a sí misma⁵² igual que lo haría una fotografía⁵³.

Le Corbusier accedió a esta nueva visión plana y temporal del cubismo, operando sobre el triedro, uno de los elementos más característicos de la espacialidad arquitectónica. En numerosos ejemplos de su producción inicial, desde Pessac a la villa Savoye, se observa un empeño por destruir la *caja* edificada sin suprimirla, por ejemplo, mediante el distinto color que se aplica en los tres planos de una esquina y sus baldas⁵⁴. De esta forma se anula la sensación volumétrica, pues el color imposibilita la gradación de tonos que asociamos a la profundidad. El espacio, antes manifestado por las distintas caras de una *caja*, se sustituye por un conjunto de trapecios pintados que ya no tienen la misión de abrigar un volumen y en los que lo importante son las relaciones mutuas⁵⁵. Estas relaciones⁵⁶ se articulan a través de las aristas, que son el imposible punto de contacto de colores disonantes. Es como si se renunciara al espacio y se pasara, de entender la arquitectura desde la planta y su volumen, a explicarla con la sección⁵⁷, entendida ésta como poderosa manifestación del tiempo adquirido con el movimiento en vertical. Como en la pintura medieval y luego en la moderna, fondo y figura se confunden. Las tensiones que antes mostraban por separado la planta y los alzados⁵⁸, confluyen en un solo plano: el de la sección.

Algo similar había propuesto El Lissitzky, cuando en sus *proun* (ciudades) utilizaba elementos tridimensionales que al ser representados en una vista axonométrica se convierten en romboides y trapecios de valor pictórico plano. De hecho es significativo que Le Corbusier prefiriese la expresión a través de sistemas perspectivos no focales como la *caballera militar* o la *caballera frontal*⁵⁹. En sus cuadros puristas la *caballera frontal* permite presentar cada objeto como resultado de una extrusión, es

⁴⁶ Esta experiencia luego ha marcado buena parte de la arquitectura moderna, desde la villa Savoye hasta ejemplos más recientes como la *Casa Moebius* de Ben Van Berkel, una cinta que se puede recorrer sin fin o la *vivienda de un minusválido* en Burdeos, de Koolhaas, donde el propietario accede a todos los espacios montado en una plataforma que sublima el movimiento precisamente de quién más privado estaba de él.

⁴⁷ Cfr. ZANNIER Italo, "Le Corbusier fotografo", en revista *Parametro* n° 143, Faenza, enero-febrero 1986, p. 18-25 y cfr. COLOMINA Beatriz, "Le Corbusier and Photography", en revista *Assemblage* 4, 1987, p.15 y ss.

⁴⁸ La *modernidad*, como se ha visto, ha optado por ver las cosas desde el desplazamiento y la visión fragmentada, algo que se detecta en el viaje a Oriente en 1911 del joven Le Corbusier. Todavía estaba formándose, y ya aprendió a ver la ciudad en términos móviles y distantes, frente a las propuestas entonces aún vigentes que tendían a concebir el espacio urbano como una sucesión de acontecimientos pintorescos, a lo Camilo Sitte. Las fotografías que se conservan de esos viajes de juventud no son postales al uso, con panorámicas turísticas representativas, sino más bien encuadres acentuados en los que los pocos motivos existentes se convierten en objetos aislados y fuertemente contrastados por la luz. Más tarde, Le Corbusier recurrió muchas veces a las secuencias de viñetas, con relatos visuales de sus edificios que se parecen mucho a un *story board*.

⁴⁹ En la formación de Le Corbusier confluyen dos grandes corrientes de pensamiento del siglo XIX: el *idealismo* (en sus dos vertientes, racionalista e intuitiva romántica) y el *positivismo*. Sobre la base idealista de la arquitectura corbuseriana han incidido algunos de los mejores estudios actuales, como los ya citados de CURTIS con el significativo título de *Le Corbusier: ideas y formas* o el trabajo de TURNER, *La formación de Le Corbusier: idéalisme et Mouvement Moderne*, también muy elocuente en su encabezamiento.

⁵⁰ Cfr. LAHUERTA Juan José, 1927. *La abstracción necesaria en el arte y la arquitectura europeos de entreguerras*, Anthropos, Barcelona 1989.

⁵¹ Algunos de estos temas los he desarrollado con más extensión en el artículo "Le Corbusier: la fotografía intencionada o una mirada bajo control", revista *Anales* n° 8, ETSAV, Valladolid 2000.

⁵² Cfr. MONEO Rafael, "Una visita a Poissy (villa Savoye, Francia)", en revista *Arquitectura* n° 74, Madrid 1965.

⁵³ Cfr. HOCHART Daisy, *Representation photographique et sauvegarde architecturale*, tesis doctoral inédita, École d'Architecture de Lille.

⁵⁴ Esta esquina pertenece al dormitorio doble que está en la planta principal junto a la escalera de caracol, pero en las plantas publicadas en la *Oeuvre Complète* no se define nada sobre ella, lo que demuestra que Le Corbusier buscó su peculiar plástica durante todo el proceso y no sólo al establecer la idea en proyecto.

⁵⁵ Cfr. NAEGELE Daniel, "The Sensation of the Objet" en revista *Harvard Design Magazine*, Fall 2001, p. 4 y ss.

⁵⁶ Las vanguardias de principios del XX, al centrarse en las relaciones, tuvieron respecto al objeto una actitud típicamente hegeliana. Se lleva al límite la condición tanto del sujeto como del objeto, mediante una sutil paradoja. El sujeto, en primera instancia, entrega al objeto todo el protagonismo, pero para ello le exige que deje de ser él mismo, y se convierta en puro elemento (recurso geométrico) al servicio del sujeto, que en su omnipotencia deriva hacia el Absoluto y lo domina todo. El sujeto da primacía al objeto pero le pide que para ello prescinda de su esencia, con lo que la razón del objeto ya sólo es ser poseído absolutamente por un sujeto.

⁵⁷ Antes la planta era prioritaria, pues daba cuenta de las relaciones funcionales del programa. Le Corbusier, a pesar de su aparente funcionalismo, privilegia las relaciones temporales, y otorga primacía a la sección porque puede reflejarlas y promoverlas más eficazmente que la planta, que a lo largo del siglo XX cada vez presentará una mayor *indiferencia funcional* como saben muy bien Kazuo Sejima o Rem Koolhaas.

⁵⁸ Un buen análisis del predominio moderno de la sección puede encontrarse en SORIANO Federico, "Hacia una definición de la planta profunda, de la planta anamórfica y de la planta fluctuante", en revista *El Croquis* n° 81-82, 1996, p. 4 y ss.

⁵⁹ Más tarde los *five* retomarían este sistema no sólo como representación sino como manera de hacer arquitectura, anunciando las posteriores experiencias deconstructivistas de Eisenstein.

decir, como huella plana del movimiento de una de sus caras, con lo que se mantienen sus proyecciones sin deformar, algo muy apropiado para una estética *de la máquina*. Además la extrusión es una de las raras posibilidades de representar físicamente el tiempo, como lo hace también un reloj de arena, pues en ambos casos el movimiento queda reflejado en una huella material. En cuanto a la *caballera militar*, tiene similares propiedades que el sistema frontal, y quizás es todavía más dinámica, al extrusionar el objeto en diagonal, y más completa, al mostrar simultáneamente tres de sus caras, frente a las dos de la *caballera frontal*. Los mismos croquis de la villa Savoye vienen a confirmar esta preferencia por la volumetría no evidente pero capturada en el plano. Le Corbusier acentúa la diferencia y superposición de los diversos planos que realmente se acumulan en cada planta mediante la utilización de fuertes sombras, que vienen a ser como una extrusión axonométrica.

Se comprende que Le Corbusier, después de sus experiencias pictóricas, tuviera a punto un sistema para representar de forma plana su arquitectura, incluso cuando ésta era construida, y así conseguir un plus de información que no sería apreciable en un mero espacio tridimensional pero no singularizado por su autor. Cuando Le Corbusier utiliza el color para transformar sus triedros en una composición pictórica está acudiendo a los sistemas que el *estructuralismo* ha reclamado para entender la realidad. Es como si convirtiera una *fotografía aérea*, muy verosímil pero indiferenciada, en un *mapa*, que renuncia a la *ilusión de realidad* para cargarse de información mediante colores, códigos y palabras. En los mapas, como en la villa Savoye, el espacio, al convertirse en plano, se hace más denso en datos y dimensiones espaciales y temporales.

Buena parte de la *modernidad* se empeñó en modificar las condiciones de la *caja*. Mientras Wright⁶⁰ y luego el neoplasticismo y Mies, la destruyeron suprimiendo sus esquinas⁶¹, Le Corbusier prefirió mantener su realidad física y disgregarla virtualmente⁶². Así, la arista pasaba a ser la protagonista bidimensional de un nuevo orden plano que sin embargo recupera las tres dimensiones porque describe muy eficazmente las tensiones entre todos los planos cambiantes de una misma entidad espacial. La arista ya no es una línea que se aleja de nosotros fugando hacia el horizonte, sino que se convierte en testigo de la confrontación de las distintas caras en las que se ha disgregado la realidad. Una realidad que al ser fragmentada se nos aparece con otras dimensiones más allá de las tres obvias. Los planos se nos muestran ahora simultáneamente, aunque pertenezcan a lugares y momentos distintos, y al actuar unos contra otros, dan noticia del tiempo. Gracias a su acumulación dentro del mismo cuadro, podemos verlos a la vez, comprimiendo muchas propiedades en un mismo tiempo y espacio. De esta forma la *caja*, además de mostrarse ella misma como tal, se transforma mediante la paradójica pérdida de lo que le es más propio (el triedro) hasta hacerse pictórica y literaria.

En los últimos años, muchas reflexiones arquitectónicas han vuelto sobre la cuestión de la *caja*, con propuestas, unas veces inmediatas y otras más sutiles. Es el caso de la Kunsthuis de Koolhaas en Rotterdam o del almacén para Ricola de Herzog y de Meuron, dos ejemplos en los que las aristas siguen siendo los elementos que dan sentido al contenedor.

Otro sistema muy frecuente en la villa Savoye es la superposición visual de distintos planos que hace saltar nuestra vista de unos a otros, acentuando la sensación de profundidad. Para conseguirlo, en primer lugar se ha negado cuidadosamente toda perspectiva *focal* clásica. En ningún momento nuestra mirada puede fluir tranquila hacia un punto del horizonte. En la rampa, por ejemplo, precisamente si suspendemos el trayecto canónico del turista, y hacemos un alto en el primer tramo, podremos recorrer con la mirada la diagonal esencial de todo el proyecto, desde el acceso hasta el cielo, pasando por la terraza-salón de la planta principal. Cruzaremos así la sección de forma oblicua, con lo que las perspectivas tradicionales serán imposibles. Una fotografía en este punto permite observar cómo no es posible la gradación focal de los planos (unos dentro de otros) y se produce una yuxtaposición por transparencia (típica del cubismo) con los distintos elementos distanciados en el espacio y el tiempo, pero superpuestos y con sus líneas de fuga cruzándose en diagonal. Los barrotes de la ventana se colocan como una rejilla sobre los dinteles de la terraza y la diagonal de la rampa niega los planos de las paredes. La vista salta del primer plano al infinito y viceversa, en una vibración temporal que multiplica las dimensiones precisamente porque no tenemos constancia directa de ellas.

⁶⁰ Sobre las operaciones de Wright para desmaterializar la *caja* ver SCULLY Vincent, *Frank Lloyd Wright*, Bruquera, Barcelona 1960; LEVINE Neil, "Projectar en diagonal" (1982) en el libro *Frank Lloyd Wright*, Stylos, Barcelona 1990 y SCULLY Vincent, "Frank Lloyd Wright y la estofa de los sueños" (1980), en el libro *Frank Lloyd Wright*, Stylos, Barcelona 1990.

⁶¹ Seguramente Le Corbusier ya había conocido hacia 1914 ó 1915 los trabajos de Wright publicados en un porfolio de la editorial Wasmuth. Ver a este respecto TURNER Paul V., "Frank Lloyd Wright and the Young Le Corbusier" en *J.S.A.H.* nº 4, vol. XLII, 1983, pag. 350 y ss.

⁶² Cfr. ROWE Colin, "Neoclasicismo y arquitectura moderna I y II" en *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*, Gustavo Gili, Barcelona 1978. *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*, MIT, Cambridge (Massachusetts) 1976, p. 119 y ss. En su etapa americana, Mies volvería también al sistema corbuseriano de respetar la realidad de la *caja* y trabajarla mediante tergiversaciones más sutiles.

Algo parecido sucede desde el exterior, especialmente cuando miramos a través de la ventana corrida de la fachada oeste que remarca para nosotros el corazón del proyecto con su rampa camino de la azotea. En el plano del cuadro formado por la trama ortogonal de la fachada se superpone la diagonal de la rampa pero también la diagonal de los forjados que fugan. Se trastoca e imposibilita la apreciación de una perspectiva convencional y se nos presentan confusamente las líneas reales del cuadro y las proyectadas.

La villa Savoye parece actuar de nuevo como lo haría una fotografía con teleobjetivo, esta vez empujando unas zonas sobre otras con la violencia de una profundidad de campo excesiva que permite ver en el mismo plano situaciones muy distantes. Como en una cámara, el aumento de la profundidad de campo se obtiene reduciendo la apertura mediante un fuerte reborde en todas las vistas. De esta forma, lo importante será conseguir la relación plástica entre las partes, en orden a causar una sensación tridimensional nueva allí donde no se puede o no se quiere dar una ilusión de profundidad tradicional. La fachada es un simple marco para encuadrar la sección interior. El autor ha decidido mostrarnos las entrañas de su proyecto, el interior de la máquina. La sinceridad *moderna* revelará lo *obsceno* (lo que está detrás de la escena), dejará ver el truco.

Así, la sección se convierte en un instrumento didáctico, encargado de explicarnos por sí mismo todo el edificio. La manifestación del carácter, antes asignada a los alzados, pasa ahora a la sección que se entiende como resumen del mecanismo. La misma planta es secundaria, como más tarde han recordado Koolhaas o Sejima con su doctrina de la indiferencia funcional. El actual rebrote de edificios sin alzado (la emisora de MVRDV o el Educatorium de Koolhaas) es un reflejo de las reflexiones corbuserianas sobre la sección como responsable del movimiento y estructuradora de todo lo demás.

En el dislocado recorrido interior por la villa Savoye hay un momento en el que la ortogonal parece imponerse con un pasillo profundo formado por la acumulación de puertas sobre un eje. Pero la sensación de focalidad es sólo aparente, porque diversos elementos llevan de nuevo a la acumulación *afocal* de planos. Cada puerta abierta se aparece junto a los planos y elementos plásticos circundantes, diferenciados por colores. Así, la aparente perspectiva empieza a transformarse en una superposición de fragmentos de color, estructura o luz, hasta generar una mezcla de diagonales y transparencias aparentes sobre el plano del cuadro en que se convierte la primera puerta de la serie. Además las líneas de fuga del virtual pasillo no son posibles, porque el pavimento no tiene una trama continua que vaya disminuyendo con la distancia. En su lugar, la parte baja del cono visual está conformada por varios tipos de pavimento con alineaciones diversas. Una acumulación construida como los *collages* de los cuadros puristas.

El método de superposición de planos también se aprecia cuando varios sistemas ortogonales y paralelos entre sí dialogan, como ocurre entre con el dameado del suelo de la terraza-salón y la mesa de fábrica paralela a él. Como estos planos están hechos para verse desde arriba (desde la rampa o la azotea), sus líneas y bordes, separados físicamente, llegan a fundirse en el mismo plano visual, como lo harían sus proyecciones. El volumen del famoso espacio exterior de la planta principal de la villa Savoye se hace así plano por el empleo de un método muy similar al que utiliza la representación isométrica cuando traslada al papel las tres dimensiones.

La pantalla plana de Dreyer.

La profundidad de campo empleada en el cine de Dreyer, permite normalmente que las personas y el fondo de la habitación permanezcan enfocados. Se desactiva así la sensación clásica de profundidad para sustituirla por una relación plástica de manchas de luz, más impresionante desde el punto de vista narrativo. Es muy frecuente la aparición de rostros superpuestos a la cuadrícula de las ventanas y al tabique en celosía, para incrementar la sensación de opresión y encarcelamiento. Paulatinamente Dreyer irá prescindiendo de un marco escenográfico de perspectiva reconocible y derivará hacia las puras relaciones entre fondo y figura, en las que el movimiento depende de la tensión narrativa más que de los desplazamientos apreciables, muy en la línea de un pintor danés casi coetáneo: Wilhelm Hammershoi⁶³.

Tintín: marco y contenido.

Ya se ha visto como el *plano*, en el cine, intentó no ser una mera reproducción de la boca de un escenario en el teatro, y lo consiguió moviéndose él en vez de recuadrar una escena que se mueve. Algo similar sucede en el cómic, con el uso de prime-

⁶³Cfr. VARIOS AUTORES, *L'univers poétique de Vilhelm Hammershoi*, Ed. Réunion des Musées Nationaux, París 1997.

ros planos, contraplanos, picados o travellings. Aunque aquí además, el contorno geométrico de la viñeta, se convierte a veces en un nuevo elemento para configurar la acción.

La parte inferior de la viñeta, será en muchas ocasiones, no sólo el límite inferior del dibujo, necesario para lotificar la página, sino también el suelo por el que discurra la acción de los personajes. Así, ficción y soporte se funden, y no se acaba de saber dónde empieza el dibujo (realidad ficticia) y dónde acaba la realidad (el espectador y el papel). Entramos y salimos de la pantalla como en *La rosa púrpura del Cairo*. Una persecución por los pasillos de un trasatlántico en *Los cigarros del Faraón* se sirve del borde inferior de las viñetas, que hace de suelo, para trabar toda la acción. Por él corren en un sentido u otro los diversos personajes. También permanece casi fija la barandilla del barco, que sólo se interrumpe para saltar de una viñeta a otra pero es siempre la misma y atraviesa todos los recuadros consecutivos sirviendo de trabazón a la escena. Es un curioso travelling en el que el marco de la viñeta se desplaza sobre el suelo del barco para seguir una carrera.

En una espectacular serie de *Stock de coque*, se emplea la posición relativa del marco respecto a las líneas del dibujo interior para transmitir la sensación de que estamos dentro de un barco que se balancea. El marco de la viñeta permanece estable y ortogonal, pero las líneas de las puertas, la mesa y los catres del camarote, se descuadran ligeramente respecto al borde, en cada viñeta hacia un lado.

En otras ocasiones se recurre al conocido método de empalmar varias viñetas para crear una de proporciones desacostumbradas, por ejemplo muy larga, con lo que se puede conseguir una toma a medio camino entre el plano secuencia, la panorámica y el travelling. Es lo que ocurre cuando todos caminan hacia el Himalaya en *Tintín en el Tibet*. Lo interesante es ver cómo se varían las dimensiones allí donde más se necesita. Así ocurre en el ataque de unos aviones a la barca de Tintín en *Stock de coque*. En esta escena aparece un medio nuevo, el aéreo, con movimientos particulares, y para la ocasión se varía el sistema habitual de recuadros. Se intentan potenciar las tomas verticales, *en picado invertido* para que tengamos la misma sensación que los personajes. Esto se refuerza puntuando las viñetas con elementos como el mástil y las jarcias, que aumentan la sensación de verticalidad. No vale el horizonte fugado habitual y se intenta reflejar la visión dinámica que crean los aviones. Incluso cuando éstos se aproximan, la toma se hace desde la misma altura de los aeroplanos, siguiendo su desplazamiento.

Bibliografía:

- ARNHEIM Rudolf, *La forma visual de la arquitectura*, Gustavo Gili, Barcelona 2001.
- NAEGELE Daniel, "The Sensation of the Objet" en revista *Harvard Design Magazine*, Fall 2001, p. 4 y ss.
- SANCHO OSINAGA Juan Carlos, *El sentido cubista de Le Corbusier*, Munilla-Lería, Madrid 2000.
- SORIANO Federico, "Hacia una definición de la planta profunda, de la planta anamórfica y de la planta fluctuante", en revista *El Croquis* nº 81-82, 1996, p. 4 y ss.
- ZAPARAÍN Fernando, "Barragán y el sentido cubista", en el libro *4 Centenarios: Luis Barragán*, UVA, Valladolid 2002, pag. 126 y ss.
- TROVATO Graciella, *Des-velos (Autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea)*, Akal, Madrid 2007.

4. Percepción distante.

El espacio profundo de la ventana.

Quizás el método preferido de la *modernidad* para desplazar, fragmentar y multiplicar la mirada haya sido la ventana, especialmente la configurada por la cámara fotográfica. Esa cámara, al secuenciar la realidad, se hace narrativa, pero además, reduce lo percibido a un plano y busca nuevos sistemas de profundidad. En el cine, la ilusión de tridimensionalidad depende más del deslizamiento de un marco respecto a otro y de la acumulación de ventanas unas dentro de otras, que de la perspectiva reconocible.

La operación clave que realiza una ventana es la de **encuadrar**. Con ella selecciona una porción de realidad y la pone en relación con una nueva realidad generada por la cámara, contrapuesta a lo elegido, que se denomina *fuera de campo*. El *fuera de campo* es la gran aportación de la ventana, que al segregar, reúne en sí misma de forma dialéctica tres realidades: el objeto captado, el sujeto que lo percibe y el mecanismo empleado para acotar la realidad (para *racionalizarla*). Así, se superpone algo artificial a lo real, para analizarlo y proponerlo subjetivamente. Se pasa de la mera observación al enunciado.

Con todo esto, la ventana segrega y genera un espacio *virtual*, que no sólo se limita a lo mostrado, sino a lo sugerido. Así, el *fuera de campo* permite construir espacios que no existen sin llegar a realizarlos físicamente. Más allá de la presencia del espacio real, tanto en cine como en arquitectura existen otros sistemas de construcción del tiempo y el espacio. Éstos no pasan por la mera existencia de un marco físico, sino que implican procesos de selección⁶⁴, continuidad o montaje con los que se definen un tiempo y un espacio *representados*, elaborados desde la subjetividad del creador. Así, lo que no se muestra empieza a ser tan definitivo como lo presentado⁶⁵.

Superposición de ventanas.

La famosa película de Hitchcock puede servir para analizar las diferencias entre los distintos espacios virtuales generados mediante ventanas: el espacio teatral, el arquitectónico y el cinematográfico. Esas diferencias tienen que ver con los diversos sistemas narrativos que emplea cada medio. El teatro se centra en el texto y le proporciona un espacio apropiado en el escenario, fuera de cuyo marco no hay nada. En cambio en el cine, el marco de la pantalla sólo es una determinada acotación de una realidad que se supone más amplia⁶⁶. La cámara está destinada a moverse por el mundo, como intuyó Griffith, y superar con su mirada dinámica el escenario focal clásico del teatro renacentista y barroco. En películas como la que se propone, nuestra mirada pasa continuamente por diversos planos, desde la butaca del espectador hasta la profundidad del espacio escénico, siempre en torno al límite⁶⁷ de la pantalla.

También pueden considerarse en *La ventana indiscreta* las relaciones entre los espacios *filmicos* y *profilmicos*, que rodean a la pantalla: la realidad, la proyección y el fuera de campo. A su vez, será interesante referirse al papel de puertas y ventanas en la experiencia artística, que se ha venido consolidando desde el Barroco, con temas ya clásicos como *el cuadro dentro del cuadro*⁶⁸. Este último aspecto permitiría reflexionar sobre temas como las citas del cine dentro del cine o la arquitectura *mueble* dentro de la arquitectura *inmueble*, o la peculiar inclusión del espacio arquitectónico y de otros referentes plásticos dentro del cine⁶⁹.

⁶⁴Cfr. VIRILIO Paul, "La arquitectura improbable" en revista *El Croquis* n° 91, 1998, pag.4.

⁶⁵Cfr. HEIDEGGER Martin, "El arte y el espacio" en revista *Eco*, Tomo 122, Bogotá 1970, pp. 113-120, traducción de Tulia de Dross.

⁶⁶Cfr. BAZIN André, *¿Qué es el cine?*, Madrid 2001.

⁶⁷Cfr. GOROSTIZA Jaime, "El viaje por el límite. Exterior-interior del espacio construido" en revista *Nosferatu* n° 16, 1994, pag. 42.

⁶⁸Cfr. SOLANA Guillermo, "Figuras de interior" en revista *Arquitectura Viva* n° 49, 1996, pag. 68.

⁶⁹Cfr. VILA Santiago, *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra, Madrid 1997, pag. 22.

La ventana como *puesta en abismo*.

Le Corbusier, en su camino para encontrar representaciones cambiantes de su arquitectura, recurrió con frecuencia al uso de la *puesta en abismo*, un antiguo mecanismo utilizado en la escenografía teatral y luego recogido por el cine y algunas expresiones plásticas contemporáneas como las *instalaciones*. Se consigue así que la representación incluya los artificios utilizados para realizarla. La *escena* aparece junto a lo *obsceno* (lo que está detrás de la *escena*). Se multiplican los puntos de vista y se da noticia a la vez de la realidad, de su manifestación formal y del proceso de ficción empleado para construirla y analizarla. Es lo que ocurre en algunos finales cinematográficos (por ejemplo en *El sabor de las cerezas* de Kiarostami) cuando la cámara se aleja de la escena y permite ver que ésta consistía en una construcción artificial. Aquí el cine ya no muestra una realidad sino que se enseña a sí mismo como sustituto de ella.

Algo similar se aprecia en las *instalaciones*, que no buscan tanto la representación de la realidad sino la expresión de un sistema de trabajo. Por ese motivo muestran a la vez los resultados y el proceso y los elementos empleados para llegar a la forma final. Así se comprueba en la obra *Vessels: The Cult of the Mother* (1996) de Eulàlia Valldosera⁷⁰ centrada en unas representaciones de lo femenino que se consiguen con las sombras de envases de productos utilizados por la mujer. La proyección y los materiales usados en ella aparecen juntos en la sala, en una mezcla de fines y medios.

Toda la villa Savoye es un mecanismo de control de las percepciones, que no quedan a la libertad del usuario, sino que se ofrecen matizadas previamente por la propia arquitectura del autor. Esta gestión de la realidad se da en la obra de Le Corbusier con diversos sistemas, y principalmente mediante el uso de ventanas y puertas⁷¹. Para clasificar las distintas maneras de recuadrar la realidad que aparecen en la villa Savoye, se podría acudir a una fotografía de la Casa Church en Ville d'Avray, de 1928-29. Es una vista que ha sido hábilmente comentada⁷² para demostrar la visión dinámica que Le Corbusier tenía y nos hacía tener de sus edificios. Quería incitar a las personas a comportarse como *visitantes* más que como *habitantes* y para ello dejaba siempre abiertos en sus vistas de interiores, horizontes y ventanas hacia los que seguir moviéndose⁷³. Empujaba así a desplazarse por sus edificios⁷⁴, concebidos más como recorrido educativo que como un acogedor lugar de estancia⁷⁵. Esta fotografía contiene fuertes paralelismos con los *cuadros dentro de otros cuadros*⁷⁶ tan propios del Barroco⁷⁷ y que luego encontramos en las fotografías de *puertas a través de puertas* de la época de juventud de Le Corbusier⁷⁸.

Estas formas de ver a través de la arquitectura⁷⁹ (a través de sus puertas y ventanas) pero sin llegar a tener un dominio total de la situación, las exploraría más tarde Le Corbusier en los espacios que construyó. Siempre nos guiará la mirada⁸⁰, de manera que son sus edificios los que predominan, dejando cada vez menos espacio para el hombre de carne y hueso. Hasta los exteriores se convierten en interior, pues los elementos de la naturaleza (una nube, el sol, el horizonte) *flotan* dentro del marco definido por el edificio⁸¹.

⁷⁰ Cfr. MARÍ Bartolomeu y ENGUITA MAYO Nuria, *Eulàlia Valldosera. Obres 1990-2000*, Fundació Antoni Tàpies y Witte de With, Barcelona-Rotterdam 2000 y RABAZAS Antonio, "La forma como sistema. Eulàlia Valldosera: tres cuadernos 1994/1996", en revista *BAU* N° 20, Madrid 2001.

⁷¹ Sobre el uso de las paredes como ventanas virtuales en la obra de Le Corbusier ver NAEGELE Daniel, "Le Corbusier and the Space of Photography: Photo-murals, Pavilions and Multimedia Spectacles" en la enciclopedia *History of Photography* vol. 22, n° 2, Taylor & Francis, London-Washington DC 1998, pag. 127 y "Photographic illusionism and the 'new world of space'", artículo en VV.AA. *Le Corbusier, Painter and Architect*, Nordjyllands Kunstmuseum, Aalborg (Dinamarca) 1995.

⁷² cfr. COLOMINA B., "Intimidad y espectáculo", en revista *Arquitectura Viva* n° 44, Madrid 1995, pag. 18 y ss.

⁷³ cfr. FRANÇOIS Arnaud, *Voir et habiter*, tesis doctoral inédita, La Sorbona Nueva (París III), 1994, pag. 16 y 29.

⁷⁴ Cfr. LE CORBUSIER "Esprit de vérité" en revista *Mouvement* n° 1, junio 1933, pag 10-13, luego traducido y republicado en revista *Abel*, "French Film Theory and Criticism", n° 113. Este temprano artículo de Le Corbusier sobre el cine y la fotografía intenta explicar su visión del mundo desde el *objetivo* artificial.

⁷⁵ cfr. FERNÁNDEZ-GALIANO Luis, "La mirada de Le Corbusier: hacia una arquitectura narrativa", revista *A&V* n° 9, 1987, pag. 32 y ss.

⁷⁶ Sobre el tema del *cuadro dentro del cuadro* consultar PEREC Georges, *El gabinete de un aficionado*, Anagrama, Barcelona 1989. Esta acrobacia literaria describe un lienzo que representa una habitación llena de cuadros, uno de los cuales es el propio lienzo inicial con la estancia y sus cuadros, con lo que se repite hasta el infinito el cuadro dentro del cuadro, y todo como excusa narrativa para describir una colección inventada y atraparnos en un mundo infinito del que no se puede salir.

⁷⁷ El interés por las *representaciones de la representación* continúa en nuestra época, como manifiesta el uso de la ventana en el cine. Ver a este respecto la película *La ventana indiscreta* de Hitchcock y el capítulo "La mujer en la ventana" del libro BALLÓ Jordi, *Imágenes del silencio (Los motivos visuales en el cine)*, Anagrama, Barcelona 2000.

⁷⁸ Sobre el tema del *cuadro dentro del cuadro* ver GORLIN Alexander, "Gost in the Machine: Surrealism in the Work of Le Corbusier" en revista *Perspecta* n° 18, 1982, pag. 51 y ss.

⁷⁹ Cfr. TEYSSOT Georges, "Sull'intérieur e l'interiorità" en revista *Casabella* n° 681, 2000, p. 26 y ss.

⁸⁰ Rafael Moneo ha recordado cómo aprendió de Le Corbusier a prever la manera en que el edificio enmarcaría la realidad circundante. Cfr. revista *El Croquis*, n° 98, 1999, pag. 11. Juan Navarro Baldeweg no duda en explicar sus edificios como una secuencia de encuadres, al modo en que se construyen las películas (conferencia en las Jornadas de museología, Valladolid, marzo 2002).

⁸¹ cfr. GORLIN Alexander, *op. cit.*, pag. 52.

Para nuestro propósito podemos distinguir en la fotografía de la Casa Church tres tipos de ventana, tres maneras de enmarcar la realidad con la propia arquitectura. Dentro del marco general de la fotografía se incluyen otros marcos que insinúan nuevas posibilidades de avance y mundos que están más allá del edificio, pero que éste domina. A la derecha, los amplios ventanales de suelo a techo, remarcan el mundo exterior idealizado y representan el intento de fusionar la naturaleza con la nueva arquitectura, sin que haya discontinuidades. En el centro, aparece el marco de un cuadro que, en el fondo, contiene una ventana, en un intento más explícito de convertir la casa en reborde ideal desde el que contemplar la vida. A la izquierda está un espejo que refleja la cámara que ha hecho la fotografía, pero sin la imagen del fotógrafo, que ya se ha ido. Es la huella del espectador, al modo del espejo que muestra a los reyes que contemplan la escena de *Las Meninas* de Velázquez, sólo que aquí ese espejo está vacío. Le Corbusier se marcha y hace que nosotros nos vayamos detrás, antes de poder ser habitantes de un espacio ideal que podemos ver, pero del que no nos podemos apropiar. Esta falsa ventana convertida en espejo refleja la situación de una arquitectura que incluso cuando parece abrirse hacia afuera, se muestra a sí misma. Es lo que ocurre en el teatro cuando enseña sus mecanismos de conformación y siembra la duda de si está reflejando la vida o está haciendo una representación de sí mismo⁸².

Le Corbusier se alejó cada vez más de la relación pasiva con la naturaleza, propia de la primera *ventana-horizonte* de la Casa Church y derivó hacia el control más artificial típico de la segunda *ventana-cuadro* y de la tercera *ventana-espejo*. En la villa Savoye encontraremos ejemplos de estos tres tipos de ventana. En principio la *ventana-horizonte* (típica también de Mies) se encuentra en la gran cristalera de suelo a techo del salón que distorsiona las dimensiones del espacio y prolonga el interior hacia la terraza, pero nunca directamente hacia la naturaleza, que sólo aparece en segundo plano. La fluidez es precaria porque el ventanal no da directamente hacia el exterior, y en su borde derecho presenta el dintel y el peto de la terraza como si fueran reflejos especulares o prolongaciones de la ventana corrida lateral del salón. La arquitectura se hace omnipresente y controla hasta sus reflejos. Las famosas *fenêtres en longueur* de la fachada norte de la sala de estar de la villa Savoye tampoco son demasiado diáfanos. La fuerte masa de sus petos y dinteles hace que el verde horizonte que remarcan aparezca fuertemente rodeado por elementos arquitectónicos. Es algo similar a lo que anunciaba el alto antepecho del apartamento de Charles Beistegui, que se empleaba como auténtico instrumento urbanístico con el que aplicar una *tabula rasa* a la silueta de París, hasta dejar que sobresalieran sólo los accidentes más notables como el Arco del Triunfo o la torre Eiffel.

La *ventana-cuadro* aparece con profusión en la villa Savoye, tanto desde fuera como desde dentro. La falsa *fenêtre en longueur* de la fachada oeste, que da hacia el vacío de la terraza, incluye entre sus objetivos, como ya se ha visto, el de recuadrar la rampa y las fachadas interiores. Especialmente llamativas son las ventanas triangulares de la rampa interior sobre la terraza, tratadas con unas divisiones horizontales que se convierten en una rejilla superpuesta a los elementos de la terraza, para aumentar el conflicto de diagonales que se acumulan sobre el plano de la ventana al más puro estilo cubista.

En cuanto a la *ventana-espejo*, en la villa Savoye se hace especialmente inquietante, porque Le Corbusier lleva al extremo su artificio. En la villa Church había utilizado el espejo como una falsa ventana que sólo reflejaba la cámara pero no al autor de la fotografía. Cuando queríamos fugar por ella hacia el infinito nos encontrábamos con la representación redundante del interior de la propia arquitectura, convertida así en horizonte necesario. En los lavabos del vestíbulo y del baño principal de la villa Savoye, ni siquiera encontramos un espejo que refleje la arquitectura. Ha sido suprimido y en su lugar se ofrecen a nuestra vista los propios elementos arquitectónicos en los que la imagen del visitante es todavía mucho menos visible. Con nuestra mirada perpleja a los *no-espejos* de la villa Savoye, culmina el proceso de transformación del habitante en visitante, una despersonalización necesaria para que la arquitectura sea la única protagonista y se entienda prioritariamente como movimiento. El recurso a una ventana inexistente refleja bien la importancia del *fuera de campo* en la obra de Le Corbusier, porque se emplean como aperturas infinitas recuadros que ni siquiera existen. El poder de evocación y la dimensión espacio-temporal se llevan al límite, sin necesidad de construir nada para lograrlo. ¿Alguien da más?

Los espejos inexistentes de la villa Savoye, y otros elementos que se adivinan pero no se ven, son ejemplos de la utilización arquitectónica de la *elipsis*, un sistema literario que en el cómic y en el cine ha cobrado una importancia definitiva. Estos medios no pueden hacer una representación analógica de toda la realidad y necesitan seleccionar muy bien los elementos mínimos necesarios para reproducir el transcurso del tiempo y del espacio, de forma que tan importante es lo que se representa como lo que no se cuenta (un silencio vale más que mil palabras). Así, los *espacios en blanco* (las cesuras) se convierten en determinantes para la viabilidad narrativa.

⁸² El paralelismo entre vida y teatro es básico en el sentido barroco, como demuestran títulos del tipo *La vida es sueño* o *El gran teatro del mundo* de Calderón de la Barca. Walter Benjamin reflejó muy bien en su obra la atracción que el sistema barroco ejerció sobre el hombre moderno. Ver a este respecto LUCAS Ana, *El trasfondo barroco de lo moderno (Estética y crisis de la Modernidad en la filosofía de Walter Benjamin)*, UNED, Madrid 1992.

Todo esto es un mero reflejo de lo que ocurre a nivel general. Para que la realidad sea abarcable necesitamos *racionalizarla*, segmentarla en *razones* que nuestro sistema de pensamiento pueda gestionar secuencialmente. Un instrumento clave en esa *racionalización* ha sido el establecimiento cuidadoso de discontinuidades⁸³, que antes se lograban con la separación física y ahora se establecen con la *interrupción* electrónica de la transmisión⁸⁴. Nuestro sistema discontinuo de representación de la realidad motiva que lo representado sea tan necesario como el vacío que lo secuencia, algo que reflejaba bien Debussy cuando decía “*la música no está en las notas sino entre ellas*”. El arte moderno, al preferir las *relaciones* a las *esencias* ha dado enorme valor al vacío que hace posibles esas conexiones, como estableció Heidegger en su conferencia “*El Arte y el Espacio*”⁸⁵. En la villa Savoye hacen falta las ventanas reales para generar sensación de movimiento y profundidad, pero también se recurre a la ausencia de un espejo para conseguir el mismo objetivo.

Ventanas y puertas en Dreyer.

En línea con la tradición barroca del *cuadro dentro del cuadro*, Dreyer multiplica la dimensión virtual de sus estrechos interiores mediante la inclusión de ventanas y puertas que anuncian un espacio mucho más complejo. Crea así un *fuera de campo* dentro de la pantalla, además del *fuera de campo* habitual definido por los bordes de la toma. De esta manera los personajes entran y salen de la sala y de la pantalla en recorridos de gran tensión dramática, normalmente de izquierda a derecha. Pero además, se mueven en perpendicular a la pantalla al perderse entre las celosías y puertas del fondo de la habitación, o al fugar con el deseo por las ventanas de la fachada. Por tanto, el uso particular de los elementos visibles y los intuidos, ayuda a construir un espacio muy articulado sin necesidad de fabricarlo realmente ni de describirlo en su totalidad. La influencia de su compatriota, el pintor Wilhelm Hammershoi, es evidente y mucho más inmediata en el tiempo que la del resto de los pintores que se le han vinculado (Rembrandt, Vermeer o Caspar David Friedrich, por ejemplo). Ambos se deleitan en la profundidad de una vivienda en la que se suceden las puertas y ventanas, pero en la que el marco de la estancia de primer plano vela las vistas hacia la naturaleza o hacia el siguiente interior.

Cómic: *atajos* narrativos y espacios en blanco.

El cómic, por su extensión limitada, ha tenido que desarrollar hábiles sistemas de utilización del fuera de campo y la elipsis. Hergé llegó a la maestría en el empleo de lo no dibujado. Para él, el borde de la viñeta es en muchas ocasiones como la boca de un escenario o como un plano fijo. Se establece así una zona visible e iluminada y se dan a entender otras zonas que están detrás o a los lados y que quedan fuera del alcance de nuestra vista pero están ahí. De esta forma se amplía a placer el espacio escénico, acentuando las dimensiones o aumentando la expectación y el misterio, al no poder abarcarlo todo. Otra vez es *Stock de coque* el álbum que proporciona un buen ejemplo con una viñeta en la que conversan nuestros héroes mientras se superpone un felino —al que no vemos— que persigue a Milú. Todos miran hacia fuera de la escena, a la izquierda, de donde viene un terrible rugido. Milú pasa rápido y se dirige hacia la derecha, intentando salir cuanto antes del encuadre de la cámara. Lleva en su boca un hueso cuyo robo sugiere la más que probable causa del enfado del felino. Ampliando virtualmente los límites de la escena, haciendo trabajar a algunos personajes desde fuera, se consigue relatar en una viñeta una larga acción para la que un principiante habría necesitado varios dibujos o un costoso formato especial.

Como se acaba de ver, los *atajos*, sirven para contar más cosas en menos espacio, resumiendo en el instante de una sola viñeta el paso de mucho tiempo o reflejando en el espacio limitado del recuadro el desplazamiento por una extensión considerable, sin necesidad de presentar todos los pasos intermedios de una acción. Con ellos se busca no sólo aprovechar al máximo la siempre limitada extensión de una viñeta o un álbum, sino conseguir la mayor intensidad y emoción que permita el medio. A veces, cuando se quiera transmitir calma, (lo contrario de intensidad) se detendrá el ritmo habitual de las viñetas para incluir un dibujo que ocupa varias tiras y apoderarse de todo el tiempo y el espacio que a ellas correspondía. Es el caso de las portadas, o de altos en el camino como el que se produce en la magnífica panorámica en la que Tintín encuentra el avión de Tchang estrellado en el Himalaya.

⁸³ Cfr. VIRILIO Paul, “*La Arquitectura improbable*” en revista *El Croquis* n° 91, 1998, pag. 9. Si el espacio en el cine se desglosa mediante el corte y posterior montaje de los distintos planos, en la arquitectura el espacio se desglosa mediante líneas y superficies, como se ha recordado antes, al hablar de la importancia de las aristas. En el cómic la discontinuidad se resuelve mediante el espacio en blanco que hay entre las viñetas.

⁸⁴ *Ibidem*, pag. 10.

⁸⁵ Cfr. HEIDEGGER Martin, “*El Arte y el Espacio*” (1969) en revista *Eco* tomo 122, Bogotá 1970, pag. 113-120.

Entre las viñetas que Hergé consideraba mejores no se cuentan las de dibujo preciosista o las más documentadas, sino aquellas que se convertían en verdaderos *atajos narrativos*, lo cual deja claro dónde pensaba él que está la clave del cómic. Una de ellas se encuentra en *El cangrejo de las pinzas de oro*, cuando el capitán Haddock se enfrenta a los beduinos que les disparaban desde unas dunas. El capitán viene por la izquierda, pero no se le ha dibujado. Sabemos que es él por su característica serie de imprecaciones. Se representa así a una persona con unas palabras, y la duna se prolonga virtualmente hacia la izquierda, por donde viene Haddock. Este alarde no es nada en comparación con lo que se hace para describirnos en una sola viñeta la secuencia de movimientos de un beduino levantándose y huyendo. Se emplea a toda la fila de bandidos para que cada uno aparezca en una fase del movimiento individual, y juntos completen el proceso que cada uno ha seguido para ponerse en pie. Para ello se emplea también el marco geométrico de la viñeta. El primer beduino aparece abajo a la izquierda, representando la posición de tumbado tras la duna. Los demás se van reduciendo de tamaño y variando de posición, mientras describen un *arco* —geométrico y narrativo— hacia el extremo superior derecho, por el que huyen. Se escapan, prolongando la dimensión virtual de la viñeta, esta vez por la derecha. Un pequeño recuadro nos relata toda la carrera del capitán Haddock —sin dibujarle siquiera— y la de sus perseguidores ahora perseguidos. Unos cuantos minutos de acción y un buen trozo de desierto en los reducidos límites de un dibujo. Parece difícil hacer más con tan pocos medios.

Personalmente, creo que es el propio Hergé quien da más todavía en una viñeta de *Tintín en el Tíbet*. En ella se nos cuentan varias horas de la vida del Yeti y sus jocosas relaciones con el capitán Haddock, pero sin dibujar al misterioso Hombre de las Nieves. O más bien dibujando su vida y su recorrido en un soporte imposible como es la nieve. La inmensidad blanca que invade todo este álbum, es en principio enemiga del dibujo, es como el negativo de la famosa *línea clara* que institucionalizó Hergé. Dibujar nieve, en un cómic, equivale a no dibujar nada, dejando el espacio en blanco. En el más difícil todavía, se marcan aquí sobre ese soporte blanco las últimas peripecias del Yeti. Podemos asistir, siguiendo sus huellas, a su hallazgo de la botella perdida por Haddock. Tiempo más tarde vienen las consecuencias en forma de borrachera y caída, seguida de la huida con pasos vacilantes hacia la montaña lejana. En el extremo izquierdo de la viñeta Haddock vociferando; en el extremo derecho el Yeti que se ha ido, presente sin necesidad de ser representado. De una esquina a otra del dibujo, muchos kilómetros de Himalaya trasladados para nosotros a un pequeño recuadro por la genialidad de Hergé. Entre medias, la inmensidad blanca del no-dibujo de la nieve.

Bibliografía:

- BALLÓ Jordi, *Imágenes del silencio (Los motivos visuales en el cine)*, Anagrama, Barcelona 2000.
- GOROSTIZA Jaime, “El viaje por el límite. Exterior-interior del espacio construido” en revista *Nosferatu* n° 16, 1994, pag. 42.
- PALLASMAA Juanmi, “The Geometry of Terror (Rear Window)” en el libro *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley, NY 2005
- RABAZAS Antonio, “La forma como sistema. Eulàlia Valldosera: tres cuadernos 1994/1996, en revista *BAU* N° 20, Madrid 2001.
- SOLANA Guillermo, “Figuras de interior” en revista *Arquitectura Viva* n° 49, 1996, pag. 68.
- ZAPARAÍN Fernando, “Tintín: atajos en el tiempo y en el espacio” en *Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, Barcelona marzo 2001.