

## La cuarta dimensión de la arquitectura: su interpretación en las artes

Grupo Alfarje (portavoz: Jesús León)  
Dirección: Cándido Fraile Casares

Tal como nos anuncia el tema central del Congreso, nuestra sociedad actual está marcada por su carácter multicultural. El acercamiento de las culturas, favorecido por los grandes adelantos en materias de comunicación, ha facilitado la extensión del saber humano. Paralelamente, asistimos a una creciente especialización en las distintas ramas del conocimiento. De esta forma, para la resolución de los retos que la sociedad de hoy nos plantea han de confluír, en enriquecedora colaboración, distintas disciplinas.

La *Arquitectura* participa de este carácter multidisciplinar: en la obra arquitectónica confluyen aspectos artísticos, técnicos, económicos, tecnológicos, sociológicos, etc. Basta echar una ojeada sobre el Plan de Estudios de Arquitectura para certificar este hecho.

Históricamente el arquitecto dominaba personalmente todos estos campos (no es necesario remontarse muy atrás en el tiempo para encontrarnos con la figura del arquitecto como «hombre culto», condición que se ve incluso reflejada en su etimología). Hoy día al arquitecto le resulta imposible profundizar en todas las áreas que intervienen en su labor, por lo que debe saber recoger las aportaciones de los distintos profesionales con objeto de incorporarlas al proyecto.

Dicho ésto, nuestra intención es adentrarnos ahora en el estudio de las relaciones que históricamente la Arquitectura ha mantenido con algunas de las restantes disciplinas artísticas. Podemos justificar esta elección en el hecho de que la crítica a la Arquitectura se ha centrado tradicionalmente en esta faceta.

En efecto, la Historia ha centrado sus estudios en los valores artísticos de la Arquitectura. Esto ha llevado, como recoge Bruno Zevi en su libro *«Saber ver la Arquitectura»*,<sup>1</sup> a que se la juzgue por estándares de otras Artes, como pueden ser los de la Pintura o la Escultura. Se llega así a un análisis superficial y externo, tratando a la obra arquitectónica como un mero fenómeno plástico: una composición de fachada, la forma de una planta, etc. A esto ha contribuido en gran medida los propios métodos de representación empleados por los arquitectos (los tradicionales planos de planta y alzado). La crítica arquitectónica puede emplear criterios plásticos, pero no puede limitarse a éstos.

El mismo Bruno Zevi nos concreta dónde radica el «olvido» de estos estudios: el *espacio*. Efectivamente, la Arquitectura se concibe para generar espacios, por los que el hombre penetra y camina. Una magnífica composición de fachada, unas plantas perfectamente estudiadas en cuanto a proporciones y distribuciones, no generan por sí solas una buena arquitectura.

En efecto, el estudio del espacio arquitectónico exige recorrerlo, descubrir el papel de la luz, las relaciones que se establecen entre los distintos ámbitos, las transiciones entre los distintos enclaves... Las tres dimensiones del espacio se completan con la que se

---

<sup>1</sup> Bruno Zevi. *Saber ver la Arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la Arquitectura*. Barcelona. Editorial Poseidón, 1991.

ha denominado *cuarta dimensión*: el *tiempo*, que se nos revela como un factor fundamental a la hora de estudiar la Arquitectura. El tiempo entendido como sucesión de instantes, como «desplazamiento sucesivo del ángulo visual», tomando palabras literales de Bruno Zevi.

Llegados a este punto, cabe preguntarse cómo las distintas Artes, bajo cuyos criterios frecuentemente se ha enjuiciado la obra arquitectónica, han tratado al tiempo.

Comenzamos por la *Pintura*, un arte que se expresa sobre un soporte de dos dimensiones. Ya en las primeras manifestaciones pictóricas del hombre encontramos un deseo de superar esta limitación: representación a distintos tamaños de las figuras, etc.

Con el Renacimiento llegará uno de los más grandes avances en esta investigación. En efecto, el descubrimiento de las leyes de la perspectiva cónica permitirá a los artistas representar con bastante verosimilitud la tercera dimensión. La arquitectura representada deja de ser el fondo de la acción para pasar a convertirse en su marco, los personajes se encuentran en el interior de un auténtico espacio arquitectónico.

Sin embargo, la representación de ese espacio es absolutamente estática. La pintura no puede ofrecernos más que una única visión de dicho espacio, una única vista de un ámbito que no puede ser recorrido. El tiempo está detenido, se nos ofrece la imagen de un único instante.

No debemos pasar por alto las aportaciones del Cubismo, con su singular sistema de representación de la realidad, en cuanto a la reproducción del tiempo. Las obras cubistas buscan representar simultáneamente distintos aspectos del mismo objeto, con lo que se logra interpretar el paso del tiempo. Sin embargo, no parece que éste sea tratado bajo el mismo punto de vista con que lo es en la Arquitectura.

Podemos notar que todas las características vistas en la Pintura, en cuanto al tratamiento del binomio espacio-tiempo, pueden hacerse extensivas al *Arte Fotográfico*.

Un avance en la representación de esta relación espacio-tiempo lo constituye el *Cómic*. Las limitaciones que en la interpretación del espacio provoca el soporte de dos dimensiones, tal como hemos visto al hablar de la Pintura, se ven reducidas en el *Cómic* gracias a su forma secuencial de poner en escena la acción. En efecto, mientras que la Pintura nos muestra un motivo sobre un espacio estático, captado en un instante, el *Cómic* desarrolla la acción sobre una serie de vistas del escenario. Se nos ofrece así una colección de perspectivas del espacio sobre el que el personaje se desenvuelve.

Obviamente, el marco arquitectónico en el *Cómic*, como en la Pintura, puede emplearse como un simple telón de fondo, pero también puede llegar a convertirse en parte fundamental de la acción, alzándose como referente psicológico de los personajes que en él se mueven. El problema radicará en la dificultad de establecer una secuencia de imágenes lo suficientemente cercanas, espacial y temporalmente, como para transmitir una apreciación ambiental fidedigna.

Esta dificultad parece superarse gracias al *Cine*, donde la rápida sucesión de imágenes crea la ilusión del movimiento. Así pues, la acción pasa de captarse por un conjunto discreto de imágenes, empleando términos matemáticos, a hacerse por un conjunto continuo.

A ésto se añade el hecho de que la técnica cinematográfica permite prácticamente el libre desplazamiento de la cámara por el espacio en que se desarrolla la acción. Entran en juego técnicas como los *travellings*, grúas, *stady-cams*, etc.

La cámara es entonces capaz de moverse junto a los personajes, mostrándonos cómo éstos se relacionan con el espacio por el que se desenvuelven. Otras veces se aliarán con el espectador, acompañándonos por el recorrido decidido por el director.

De esta forma logra trasmitirse al espectador bastantes más cualidades del espacio de las meramente formales: reconocemos los espacios acogedores o los agresivos; los luminosos o los opresivos; los grandiosos o los menudos...

El Cine actual no puede entenderse sin la fusión entre imagen y sonido. En efecto, la *Música* juega un papel fundamental en el Cine, colaborando a transmitir las sensaciones que la acción de los personajes esconde. Los recientes avances tecnológicos han logrado que el sonido envuelva completamente al espectador, de forma que éste se siente inmerso en la acción. La música refuerza la dimensión envolvente del espacio reproducido en las imágenes.

Hay que señalar que la *Música* por sí sola ya es capaz de evocarnos sensaciones de espacio y tiempo. La *Música* puede conducirnos de un ambiente sosegado a un instante frenético, de la agitación de un mercado a la quietud de un sueño...

Hemos señalado que el Cine logra introducir el tiempo en el espacio arquitectónico. Sin embargo, el recorrido que efectuamos por dicho espacio viene predeterminado, estamos sujetos a la inspiración del director. Al espectador no le cabe más que seguirlo. Con las *Técnicas Infográficas de 3D* se logra superar esta limitación. Aquí el protagonista del recorrido es el propio espectador, es uno mismo el que decide cómo quiere desplazarse y experimentar el espacio en el que se encuentra virtualmente inmerso. Aquí espacio y tiempo se combinan simultáneamente, el espacio puede recorrerse en tiempo real.

Un paso adelante en estas técnicas lo constituye la *Realidad Virtual*. Aquí al hecho de que sea el espectador el que decide el recorrido se suma el que puede experimentarlo físicamente: debe girar la cabeza para ver lo que hay detrás, debe andar para desplazarse por los espacios... Parece, por ello, que esta técnica puede convertirse en la más apropiada para representar la obra arquitectónica, es la que puede transmitir con mayor fidelidad los valores espaciales de la Arquitectura, la que mejor engloba a la *cuarta dimensión*.

De todos modos, siempre faltará la realidad tangible de la arquitectura: la temperatura de sus materiales, el eco en sus paredes, el tacto de sus revestimientos... ¿Quién puede querer una copia pudiendo gozar del original?