



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ARQUITECTURA**

**El sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico:  
hacer y contar historias.**

**TESIS**

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRA EN ARQUITECTURA**

**En el campo de conocimiento de Diseño Arquitectónico**

**PRESENTA:**

**Arq. Tania María Cano Espinosa**

**TUTOR PRINCIPAL**

**Mtro. Arq. Héctor García Olvera  
Facultad de Arquitectura**

**MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR**

**Dr. Miguel Hierro Gómez  
Facultad de Arquitectura**

**Dr. Adrián Baltierra Magaña  
Facultad de Arquitectura**

Ciudad de México, enero, 2021.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura

Maestría en Arquitectura

Campo de conocimiento: Diseño Arquitectónico

Taller de Investigación:

La experiencia de la espacialidad, la habitabilidad y el diseño.

Tutor: Mtro. en Arq. Héctor García Olvera, Facultad de Arquitectura, UNAM.

Co-tutor: Dr. en Arq. Miguel Hierro Gómez, Facultad de Arquitectura, UNAM.

Co-tutor: Dr. en Arq. Adrián Baltierra Magaña, Facultad de Arquitectura, UNAM.

Sinodal: Dr. Fernando Zamora Águila, Facultad de Artes y Diseño, UNAM.

Sinodal: Dra. Federica Goffi, ASAU, Carleton University.

Presenta: Arq. Tania María Cano Espinosa

Título de la investigación

El sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico:

hacer y contar historias.

Enero 2021

**El sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico:  
*hacer y contar historias.***



## Algunas advertencias a la lectura de este documento

Sobre el alcance del trabajo. Este documento es el resultado de un proceso de investigación con un alcance de cuatro semestres, un periodo en el que se fueron identificando nuevas temáticas a partir de las ideas analizadas, haciendo que resultara imposible profundizar o siquiera ir en dirección de su estudio. Algunos de estos casos se mencionan a lo largo del documento, como una posible futura línea de investigación.

Sobre la consulta y referencia a textos en inglés, es relevante mencionar que en el caso de referirnos a una cita en este idioma, el trabajo incluirá en el cuerpo del documento la traducción al español de las referencias citadas, incluyendo para la mayoría de ellas una nota al pie con la cita textual en el idioma de origen.

Sobre los derechos sobre las imágenes y su uso en este trabajo. Es importante mencionar que los dibujos “Storyteller 2”, “Storyteller head” y “Reading Architecture” así como las notas identificadas con autoría de Marco Frascari “Notes for a lecture on gold”, “200 words”, “A short storytelling regarding the nature of architectural drawings” y “Summary storyteller WB”, son parte del archivo de Marco Frascari, propiedad de los *Architectural Archives of the University of Pennsylvania*. **Fue autorizada únicamente su exposición en este documento con fines académicos.**

Lista de abreviaciones importantes

UNAM Universidad Nacional Autónoma de México  
ASAU Azreli School of Architecture and Urbanism  
AAUP Architectural Archives of the University of Pennsylvania

*Para ustedes,  
Jesús, Leticia, Andrea, Cecilia  
y Julieta*

## AGRADECIMIENTOS

El último día del año 2019 que estuve en la Ciudad de México, me quedé sentada debajo a una gran escultura en piedra en el ingreso de la Facultad de Arquitectura. Con la única intención de disfrutar los minutos y sentir el sol de aquella tarde sobre mis piernas, me pareció buena idea hacerlo debajo de aquellas bellísimas piedras.

Contemplaba mucho de lo que pasaba a mi alrededor, cuando un profesor y su alumno se acercaron a la escultura. Fue entonces cuando el profesor pronunció la siguiente idea a su alumno: *“Todos los cuerpos reflejan de alguna manera la luz”*.

Al escucharlo decir eso, algo cobró sentido en mí y busqué anotarlo para no olvidarlo. Una duda había encontrado en aquel momento, una de sus posibles respuestas. ¿Podría ser que cada uno de nosotros, en tanto somos un cuerpo, reflejemos también la luz de otros? ¿Que hace entonces la luz en cualquier cuerpo?

Me quedé ahí, bajo el más cálido rayo de sol pensando en esta idea y concluí que a un cuerpo la luz lo ilumina, lo descubre, lo presenta, lo delinea, le muestra sus sombras y sin duda, lo hace posible y embellece.

Si esto es así, entonces, al pensar en nosotros podría decirse, que la luz que somos es reflejo de la luz de otros que nos han encontrado en el camino, ¿no es así?

*Somos uno, pero en realidad somos muchos.*

Somos uno en viajes, pero siempre seremos el ejemplo, el amor y la fuerza de muchos. Gracias a mi hermosa familia por ser mi inspiración; mi mamá Leticia, mi par, Andrea y Cecilia y la siempre presente memoria de ti, Sr. Cano. Los llevo en cada paso. Gracias también a cada uno de los que forman parte de mi numerosa familia Cano y Espinosa.

Somos uno en proyectos realizados, pero somos muchos en el sueño cumplido. Gracias Sandra, gracias infinitamente por todo, por tu compañía, por tu guía tan precisa y siempre acertada, por tus consejos y por permitirme encontrar mi casa contigo.

Somos uno, en las palabras que usamos, pero somos muchos en ideas y pensamientos. Gracias UNAM, Gracias Maestros del mejor Taller de la pertinente duda, Héctor, Miguel y Adrián. Gracias a quienes fueron asesores de muchas ideas contenidas en este trabajo, en especial al Dr. Fernando Zamora por su asesoría en muchas ideas de este documento. Un agradecimiento a la Azrieli School of Architecture and Urbanism de Carleton University, por concederme el realizar una estancia de investigación durante aquel inolvidable invierno.

Somos uno en nuestras lecturas, pero somos muchos en motivos y recuerdos. Gracias Federica Goffi, por tu guía durante la estancia de investigación en la ASAU, y por hacerme sentir bienvenida en Canadá. Gracias por compartirme tanto sobre Marco Frascari, gracias por facilitar la consulta de su archivo digital para esta investigación y gracias por todas las ideas aquí escritas. Un especial agradecimiento a Paola Frascari por su apoyo para esta investigación sobre hacer y contar historias.

Somos uno en los pasos que damos, pero somos muchos en paseos compartidos. Gracias a mis compañeros que en este proceso que se volvieron amigos. Gracias por las risas y su inolvidable compañía. Gracias por su alegría y por invitarme a descubrir tanto de ésta y otras ciudades. Gracias por los recuerdos y por todo lo que juntos nos hemos preguntado.

Somos uno en la música que escuchamos, pero, en ella somos momentos con otros. Gracias amigas y amigos de vida, son uno de mis grandes tesoros. Gracias por las pláticas a la distancia, gracias por ser siempre mi ejemplo. Gracias por los consejos y por su cariño siempre en forma de abrazos y tardes de vino. Gracias por los paseos y por la vida compartida.

*Somos uno en miedos, pero somos muchos al vencerlos.*

*Somos uno en hallazgos, pero somos muchos en la búsqueda.*

*Soy una, pero también soy muchos.*

# ÍNDICE

Agradecimientos.....	vi
Prefacio .....	x
Sobre la ruta de investigación.....	xiii
De lo que se espera del lector en este diálogo .....	xiv
<b>Introducción</b> .....	1
<b>I. De tramas e indicios</b> .....	5
1.1 Del problema de conocimiento.....	8
1.2 Sobre un posible origen del contar y hacer historias .....	14
1.3 Del homo sapiens al homo fábula.....	19
<b>II. ¿Arquitectura, con un sentido narrativo?</b> .....	25
2.1 Del ámbito profesional .....	28
2.2 Del ámbito académico.....	32
2.2.1 Marco Frascari, arquitecto, profesor y storyteller.....	32
2.2.2 Sobre la producción académica en cuanto a storytelling .....	35
2.2.3 La idea del diseño arquitectónico como algo narrativo. ....	36
2.3 Del ámbito mediático .....	39
<b>III. Arquitectura, como el acto de hacer y contar historias</b> .....	43
3.1 Sobre el uso de una analogía.....	45
3.2 Historia de la analogía lingüística .....	48
3.2.1 Distintos paralelismos .....	51
3.3 La condición histórica de la analogía linguistica desde 1965.....	59
<b>IV. Contar y hacer historias en el campo de la arquitectura</b> .....	71
4.1 Del paralelismo entre arquitectura y narratividad .....	74
<b>V. El horizonte de lo narrativo</b> .....	82
5.1 Acerca de la condición narrativa .....	84
5.2 De la arquitectura como una “estructura semio-narrativa” .....	86
5.3 Las dos tesis de la narratividad .....	92
5.4 Sobre algunos términos de lo narrativo .....	98
<b>VI. El horizonte del diseño arquitectónico</b> .....	100
6.1 Sobre el término “diseño” .....	103
6.1.1 Sobre el diseño como proceso.....	105
6.1.2 Sobre el diseño como una actividad de producción social.....	106
6.1.3 Dos 'momentos' para la comprensión del sentido narrativo en el diseño arquitectónico.....	107

6.2 El dibujo en el diseño arquitectónico.....	109
6.2.1 Sobre el tipo de dibujos en el diseño arquitectónico.....	114
6.2.2 Dibujo como Storytelling. Sobre la fase de comunicación.....	116
6.3 Sobre el diseño arquitectónico como algo narrativo. ....	118
6.3.1 Sobre la consideración de contar eventos.....	122
6.3.2 Anexo. La analogía como proceso.....	124
<b>VII. El arquitecto como aquel que hace y cuenta historias .....</b>	<b>126</b>
7.1 Sobre el arte de contar historias .....	129
7.1.1 Sobre el origen de la cantastoria.....	132
7.1.2 Sobre la idea del <i>storyteller</i> .....	139
7.2 Carlo Scarpa y el detalle delator.....	142
<b>VIII. El significado del acto de hacer y contar historias</b>	
<b>a partir de lo diseñado .....</b>	<b>148</b>
8.1 <i>Architecture is storytelling based on sapient factures</i> .....	151
8.2 <i>Facture &amp; Artifact</i> . ....	155
8.3 <i>Artefacta &amp; artefaciens</i> . ....	158
8.4 <i>Sapient factures</i> .....	160
<b>IX. El significado de lo dibujado/diseñado</b>	
<b>a partir de hacer y contar historias .....</b>	<b>162</b>
9.1 De la elaboración de la narrativa en el diseño.....	165
9.2 De las expresiones visuales. Palabras e imágenes. ....	166
9.3 De la narración oral.....	170
9.4 De la condición cultural y social del relato en el diseño. ....	172
<b>X. Sueños, dibujos &amp; palabras .....</b>	<b>174</b>
10.1 Sobre el sentido de lo imaginal y el mundus imaginalis. ....	176
10.2 La imaginación como capacidad cognitiva en el diseño. ....	179
10.3 <i>Dreams must be construed</i> -Los sueños deben ser concebidos .....	182
10.4 Sobre la enseñanza de lo narrativo y la imaginación en la disciplina arquitectónica.....	187
<b>XI. Lo narrativo del diseño arquitectónico .....</b>	<b>189</b>
Conclusiones y reflexiones sobre la investigación.....	191
Glosario.....	197
Referencias Bibliográficas.....	201

## PREFACIO

A lo largo de cuatro semestres me he dedicado a hacer distintas lecturas, las más evidentes han sido; a libros de teoría, ensayos, artículos científicos, reseñas de otros libros e incluso, a fuentes citadas por otros libros. Con el tiempo, cada una se fue convirtiendo en parte de una especie de mapa.

A la par de estas fuentes primarias seguí acudiendo a los que saben escribir, como en la entrañable «Elegancia del Erizo» de Muriel Barbary o «El libro de las Ilusiones» de Paul Auster; en ellos encontré pistas, reclamos, coincidencias y azares entre mucho de las historias que sus autores cuentan como la vida misma.

Dejé también que mis ojos se movieran con el encanto del taller coreográfico de la UNAM, que, entre piezas de Gershwin o Moncayo, entretujieron relatos hechos de movimiento. Conocí en el cine la obra de Agnès Varda, quien, desde su cámara y mirada, construye lo que muchos han llamado como “cine escritura”.

Acudí también a la música, dejé que piezas como «Mad Rush» de Philip Glass o «Hi» de Caroline Shaw me indicaran un trayecto, una secuencia de notas al piano o chelo que bien podrían anunciar un final inesperado.

Así, dejé que la receta detrás de nuevos sabores en platillos, me permitieran conocer de un lugar, de sus tradiciones, de su gente y de su inseparable historia.

Habiendo descubierto entonces, que cada una de estas vivencias se presentaron a mi experiencia en términos de una historia, me pregunto: ¿Por qué la arquitectura no haría lo mismo?



Figura 1. Bänkelsänger. Grabado en placa de cobre con aguafuerte, presumiblemente basado en L. Knaus, alrededor de 1860. Museo Alemán de Libros y Escritura. Biblioteca Nacional Alemana. Leipzig, Alemania.



En diciembre de 2019 me senté al lado del Dr. Claudio Sgarbi previo a la revisión de los avances de tesis de los alumnos de Doctorado en Arquitectura de la Universidad de Carleton. El profesor, minutos antes de iniciar con la revisión me preguntó por mi tema de investigación. Le compartí así, en una idea muy general que, en ese momento, la pregunta que permanecía constante para mí era ¿Por qué en el idioma español no es posible encontrar un término que signifique lo mismo que “storytelling”?

Me miró y se tomó un minuto para pensarlo, aparentando estar de acuerdo con mi duda, miró a la Dra. Federica Goffi, –quien estaba a su lado– y le preguntó en italiano: –Federica, ¿cómo se dice storytelling en italiano?– A lo que ella contestó: –¿Cantastoria? Desde aquel momento sentí que había encontrado un gran punto de inicio para contarles sobre esta experiencia de investigación.

«Cantastoria» es un término en italiano que significa “cantante de historia” o “historia cantada”. El acto de cantar dicha historia y lo que se canta. Es considerada como una forma tradicional oral en la que un artista cuenta o canta una historia mientras señala una serie de imágenes en un lienzo, escena que podemos contemplar en imágenes como la anterior (tabla 1).

Fue un fenómeno del que se ha reastreado su origen en India, China e Indoneasia, para luego florecer en muchas partes de Europa desde el siglo XVI, teniendo un mayor desarrollo en Italia con la figura del "cantabanco" y Alemania con la del "bänkelsänger". En el capítulo siete hablaremos a fondo sobre su tradición histórica, pero se ha escrito que este acto fue prominente en la cultura preliteraria (oral) como vehículo para transmitir noticias, patrimonio e historia; información que era transmitida teatralmente en una plaza del pueblo a través de canciones y pictogramas .

Un gesto que parecería no estar muy alejado de cualquiera de nosotros al disponernos a contar una historia; al hacerlo, sabemos que nuestra actuación irá dirigida a uno o varios destinatarios; la información que presentaremos se valdrá en su exposición, además de una estructura secuencial, de un cierto tono de voz, de un conjunto de gestos y movimientos, así como de palabras y enunciados. Acto que, al exponer una serie de sucesos, es posible designar como una narración. Sin embargo, hablar de lo narrativo en el campo de la arquitectura, y en particular en la actividad del diseño arquitectónico resulta ser de una interesante complejidad cuando se ha decidido contar lo que distintos autores, de distintas áreas e intereses han contado, a su vez, sobre los conceptos, mitos e ideas que nos permitirán conocer de este hacer narrativo en la práctica arquitectónica.

## SOBRE LA RUTA DE INVESTIGACIÓN

Una investigación sobre el acto de hacer y contar historias y su posible relación con la producción arquitectónica no podía ignorar el sentido narrativo que ha caracterizado a este estudio desde un inicio, por lo que, además de mostrar los hallazgos y sincronías de lo investigado, buscaré relatar en estas páginas la experiencia de investigación.

Con esta intención la tarea consistió en seleccionar y revisar la producción profesional y académica de numerosos autores y autoras, no solo en el idioma español sino también en el idioma inglés al querer conocer sobre el término 'storytelling', que en adelante referiremos en el idioma español, como 'hacer y contar historias', una precisión que se explicará más adelante en el documento.

Ampliar la investigación con la lectura de textos producidos en otros países de habla no hispana es algo que hoy complementa las experiencias y los conocimientos logrados. Uno de los más significativos fue haber conocido acerca del valioso trabajo de numerosos autores, destacando los escritos e ideas del Profesor Marco Frascari que se volvieron esenciales al clarificar parte de las dudas y al convertirse en base para los hallazgos de algunas respuestas en esta investigación.

Fue igualmente importante dedicar tiempo a la configuración de la estructura de este documento resultando en un texto que se organiza en once 'saltos' (capítulos o apartados) que habremos de dar juntos para poder conocer sobre lo narrativo del diseño arquitectónico. Once distintas, pero complementarias formas de conocer sobre esto. Siendo el apartado XI donde se buscará ofrecer algunas conclusiones a este trabajo de investigación.

El ejercicio de investigación consistió entonces, en la actividad constante de vincular, distanciar y relacionar distintos campos de estudio que atienden cada una de las nociones principales de la investigación, principalmente las de lo narrativo y el diseño arquitectónico, para después ir tejiendo a lo largo de estos once apartados todo aquello que se interrelaciona en uno y en otro, con uno y con el otro. Quedando por decir que, hay mucho del proceso de diseño que como arquitectas y arquitectos desconocemos, lo hacemos siendo estudiantes y lo seguimos haciendo en la práctica profesional que cada uno siga, por lo que se espera que el camino recorrido por quien escribe estas líneas sirva a otros como una posible aproximación a esta temática, que más que tratarse de algo ajeno a nosotros, se

trata de características y elementos que nos describen y nos explican, a la gran mayoría de nosotros.

## DE LO QUE SE ESPERA DEL LECTOR EN ESTE DIÁLOGO

Como lector de este trabajo espero que aquí encuentres una perspectiva general que te acompañe en tu propia búsqueda al aproximarte al estudio de esta compleja pero fascinante relación entre el arte de hacer y contar una historia y aquello que hacemos como arquitectos diseñadores.

Como yo, seguro encontrarás ideas que ya no son como las pensabas, otras, te darás cuenta de que continúan evolucionando con cada lectura, unas cuantas más, verás cómo se abren camino hacia otros campos de estudio en donde se reforzarán y afinarán tus dudas. Espero siempre encuentren la forma de volver al campo de lo arquitectónico.

Permite que también las dudas vuelvan, a su tiempo, todo encontrará su lugar. Si en algún punto las rutas que te propongo son distintas a las que tú habrías considerado, vas por buen camino, sigues conociendo.

Por último, sería decirte que espero disfrutes esta lectura, como diría Marco Frascari, «en episodios cortos», saboreando los vaivenes.

***Relata refero***, lo cuento como se me contó a mí.

Querer conocer sobre arquitectura y el acto de contar historias resultó ser la mejor historia que hoy puedo intentar contarles.

Hacemos y contamos historias, porque es resultado de nuestra evolución como especie homo del género sapiens. Ya haremos referencia a la magnífica obra de 'Sapiens', de Yuval N. Harari, quien nos cuenta cómo este homo domino el mundo con la creación de ficciones.

Hacemos y contamos historias, porque nos resulta natural, a la gran mayoría, hacerlo desde la comprensión de nuestro Ser. Ya hablaremos sobre la excepción de aquellos que se podrían considerar como 'no narrativos' de acuerdo con el filósofo Galen Strawson.

Hacemos y contamos una historia, en similitud a elaborar un relato. Sin embargo, el relato se ve sujeto a consideraciones propias de enunciación, propiamente verbal. Ya nos explicará el trabajo de Luz Aurora Pimentel el que exista otra forma de enunciación 'semi-narrativa' donde podemos ubicar muy seguramente a la arquitectura.

Hacemos y contamos historias, porque de esa forma generamos un ejercicio de memoria. Sobre esto un maravilloso relato de Walter Benjamin y algunas notas de Marco Frascari nos dará más indicios.

Hacemos y contamos historias, en tanto nos damos cuenta de que podemos y comenzamos a imaginar. Sobre esto descubriremos más con Marco Frascari.

## INTRODUCCIÓN

Entre las lecturas que se hicieron para este trabajo de investigación, la propuesta de teoría narrativa de Tzvetan Todorov<sup>1</sup>, en la que se habla de cinco etapas o estados en la creación de una historia<sup>2</sup> a la par del principio aristotélico de que todo relato tiene un inicio, una parte media y un final, se convirtieron en una interesante manera de contarte la experiencia de investigación que, en gran parte, es la base de este documento.

El primer estado al inicio de una historia, según Todorov, es el equilibrio «equilibrium», y es el estado en el que se nos presenta el mundo en situación de balance. Tomando prestado este enfoque se presentará lo que hasta ese momento, en la experiencia propia, profesional y académica, estaba 'bien sabido', sin ninguna duda.

De Tramas e indicios (capítulo I) presentará el planteamiento de la pregunta de investigación, en este encontrarás un primer acercamiento al origen de las historias y al acto de contarlas desde el pensamiento de la biología evolutiva para finalmente, plantear la evolución de ciertas categorías como '*homos*', desde el '*homo sapiens*' hasta la propuesta hoy conocida del '*homo fábula*'.

El siguiente estado es el de disrupción «disruption» y este se da cuando alguien hace algo que rompe la norma. En este segundo apartado del documento mencionaré distintas situaciones del medio profesional, académico y mediático en las que se han presentado los supuestos sobre 'arquitectura' y el acto de 'contar historias', así como el de la 'arquitectura' como relato, la 'arquitectura' como texto, o incluso sobre 'los arquitectos que cuentan historias'.

Dentro del entorno académico haré referencia por primera vez al trabajo y trayectoria del Dr. Marco Frascari (1945-2013); arquitecto, profesor y *storyteller*. En el transcurso de esta historia de investigación iremos revisando gran parte de su producción teórica sobre la temática del storytelling en el campo de la arquitectura.

1 Tzvetan Todorov (1939-2017) Teórico literario búlgaro y uno de los principales divulgadores del formalismo ruso. El interés principal de Todorov en su trabajo inicial estaba en las propiedades formales de la narrativa (su trabajo es al respecto congruente con el de Genette y Greimas), específicamente su sintaxis, o las reglas de combinación. A diferencia de su colega Genette, el trabajo de Todorov continuó progresando y desarrollándose más allá de sus comienzos estructuralistas e involucrando temas distintos al puramente formalista.

2 Esta teoría se aplica a la narrativa lineal, cronológica.

Fue al construir la pregunta de ¿Arquitectura, con un sentido narrativo? en el capítulo II cuando reconcí que algo podía ser distinto a como se me enseñó y entonces me cuestioné ¿cuál sería la relación que nos permitiría estudiar este paralelismo entre la idea de ‘arquitectura’ y el acto de contar historias «storytelling»?

Al tercer estado, Todorov lo llama reconocimiento «recognition» y se da en el momento en que nos damos cuenta de la disrupción anterior. Es la etapa en la narrativa que inicia la acción. Y se desarrollará en términos del documento, en los cinco siguientes apartados de la tesis.

En el tercer apartado se parte del supuesto de la ‘Arquitectura como el acto contar y hacer historias’, en donde se evidencia el uso de una analogía en el estudio de ambas condiciones, lo que identificamos más adelante como una analogía lingüística, una condición sobre la que se elaborará una aproximación a su condición histórica, con lo que iremos construyendo nuestro conocimiento sobre la evolución del pensamiento<sup>3</sup> y la reflexión en torno a la condición narrativa en el campo arquitectónico. Definiendo cuál es el posible sentido de este tipo de analogía para la pregunta de investigación.

Así, llegamos al supuesto del ‘hacer y contar historias en el campo de la arquitectura’, (capítulo IV) la aproximación que haremos desde el relato a la arquitectura. En este apartado fueron necesarias varias lecturas a textos como el de Paul Ricoeur «Arquitectura y Narratividad» y en consecuencia, a uno del Mtro. Héctor García Olvera, para explicarnos algo que él ya habría comprendido.

Lo que se puede destacar de este análisis a partir de lo estudiado por Ricoeur e interpretado por García Olvera es la posibilidad de entrever que, en el sentido que describe Ricoeur, se hace del diseño algo narrativo, en tanto el «tiempo físico» (tres años, un día o dos horas...) se acerque al «tiempo vivido», al «tiempo sensorial» (un atardecer, las nubes avanzando...) por medio de que, el «espacio geométrico» se convierta en «espacio construido», aquel que es percibido y en donde un «sitio» se convierte en «lugar», algo que recuerdo por como lo cuento. Siendo entonces posible que hablemos de un paralelismo entre ambos, narrativa y diseño, por medio del estudio de una analogía lingüística.

Llegará entonces, el momento de preguntarnos sobre la propuesta que aquí se hace de este *hacer y contar historias* y el diseño arquitectónico, desde sus propios campos, pero sin retirar mucho la mirada de esta condición análoga. Así, me dedicaré a hablar de ‘El horizonte de lo narrativo’ (capítulo V) profundizando en la condición narrativa; conociendo más de la disciplina que se encarga de su estudio y conociendo de esta forma sobre los términos; sobre su uso, su evolución y los autores que han trabajado desde ellos.

Siguiendo la recomendación de Antonio Damasio de «no pensar en términos de palabras», proponiéndonos pensar sobre lo narrativo «en el sentido de crear un mapa no lingüístico»<sup>4</sup> analizaremos la propuesta teórica de Marco Frascari respecto a la importancia de palabras e imágenes en la condición narrativa

3 Sin llegar a profundizar en la condición histórica de esta analogía en la enseñanza de la arquitectura.

4 Antonio Damasio, *The feeling of what happens*, pp. 184-185-

que nos interesa seguir comprendiendo.

Desde este campo de la teoría narrativa se localizaron varias interpretaciones acerca del relato con las que se han comparado a distintas etapas del proceso de producción arquitectónica, como el del diseño.

Moviendo un poco el péndulo hacia el otro extremo, ‘el horizonte del diseño arquitectónico’ (capítulo VI) resultó ser el capítulo que requirió de mayor extensión en el documento. En seis subapartados me dedico a hablar sobre el término ‘diseño’, sobre el dibujo en el proceso del diseño arquitectónico, sobre la manifestación de lo narrativo en el proceso del diseño arquitectónico y sobre la consideración de contar eventos, llegando al planteamiento de una “habilidad narrativa” en la enseñanza del diseño. Es en este capítulo en donde quizá, aun permanezcan muchas dudas, mismas que son expuestas en el documento, ya que han sido distintos los supuestos que se han ido analizado en relación con este hacer y contar historias, el campo de estudio y la práctica arquitectónica.

La naturaleza de este estudio, desde un inicio, se inclinó por ser un mapeo de las distintas situaciones y reflexiones alrededor de esta temática de reciente inserción en el campo de la arquitectura, un aspecto sobre el que también se trabajó buscando que cada uno de estos hallazgos e indicios logren mostrarte más de este sentido narrativo.

Llega así el momento de analizar la idea de ‘el(la) arquitecto(a) como aquel que cuenta historias’ (capítulo VII) analizando distintos aspectos de esta consideración que resultan de interés para la investigación, cuestionando ¿Hasta dónde logra esto explicar la condición del paralelismo entre arquitectura y narrativa?<sup>5</sup> Para esto nos centraremos en un texto escrito por Walter Benjamin en 1968 en el que se dedica a analizar el trabajo del poeta Nikolai Leskov (1831-1895).

A partir dicho trabajo el filósofo identificó interesantes características de un *storyteller* [un cuentacuentos] como «una rica capacidad comunicativa y la posibilidad de compartir experiencias»<sup>6</sup>, así como importantes consideraciones como la de «diferenciar la elaboración de un relato frente a la permanencia de la información». La lectura de este texto es algo en lo que se ha profundizado en este documento, resultando en una de las experiencias de investigación más valiosas para la autora y para el trabajo.

El penúltimo estado para Todorov es llamado reparación «repair», el cual se desarrolla en los siguientes tres capítulos. Para Todorov, en esta etapa se busca reparar la alteración o disrupción que se reconoció en un segundo momento de la historia. Seguimos así, con la construcción de tres preguntas que interrelacionan lo revisado en los estados anteriores, el primero de ellos (capítulo VIII) ‘El significado del acto de hacer y contar historias a partir de lo diseñado’, en este, se reflexionará sobre un enunciado descubierto en el proceso de investigación del cual les contaré su historia, pero lo importante aquí es haber podido llegar a trabajar

5 Con esta pregunta en mente se realizó un valioso ejercicio para la investigación en el que gracias a la tutoría de la Dra. Federica Goffi, se pudo localizar un documento con notas del Prof. Marco Frascari a partir del texto del Walter Benjamin, *Illuminations* (1968), que he llegado a considerar como clave para mucho de lo aquí estudiado.

6 Walter Benjamin, *Illuminations*, p. 83-84.



## INTRODUCCIÓN

sobre conceptos como el de, «factura y artefacto» que propone Marco Frascari como base para aquello que realizamos como arquitectos(as).

La segunda pregunta es sobre ‘El significado de lo dibujado y lo diseñado a partir de contar y hacer historias’ (capítulo IX), llevando aquí el péndulo hacia lo que parecería el lado opuesto de la pregunta anterior. En este vaiven la pregunta para este apartado se construye a partir de reflexionar sobre la elaboración de lo narrativo en el diseño, lo que nos llevará a poner atención al tema de la expresión visual, a las palabras, a las imágenes, a la oralidad, y finalmente, a la condición cultural y social del ‘relato’ que se esperaría producir en el diseño. Se incluye aquí una nota en la que se induce al lector a saber más de la forma en que Marco Frascari enseñara a sus alumnos sobre esta temática, con sueños, dibujos y palabras.

La tercera pregunta de esta última sección del documento la identifiqué como ‘Architectural storytelling: sueños, dibujos y palabras’ (capítulo X) y para hablar de ella, te propongo pensar en este apartado como un *intermondo* «un espacio intermedio» en la investigación en el que hablaremos sobre el sentido de lo imaginario y el «*mundus imaginalis*», para poder plantear entonces la imaginación como una capacidad cognitiva que nos permita inferir que los sueños, en la actividad del diseño arquitectónico, deben y pueden ser concebidos.

La última etapa de esta experiencia de investigación corresponderá, finalmente, a lo que Todorov llama «nuevo equilibrio o la nueva norma» «*new realization*». El capítulo XI lo dedico para hablar de las posibles reflexiones y conclusiones a este trabajo de investigación sobre lo narrativo del diseño arquitectónico y sobre el hacer y contar historias.

Me gusta pensar este trabajo y su experiencia, hasta este momento, como eso que Todorov llama, «nuevo equilibrio» que, en mi formación y experiencia como alumna de este programa de Maestría en Arquitectura en la Universidad Nacional Autónoma de México, representa justamente eso, *un nuevo equilibrio* que espera seguir siendo estudiado y que seguramente, guiará mis siguientes pasos.

# I

## **De tramas e indicios**

*About plots and traces*

## CAPÍTULO I: DE TRAMAS E INDICIOS

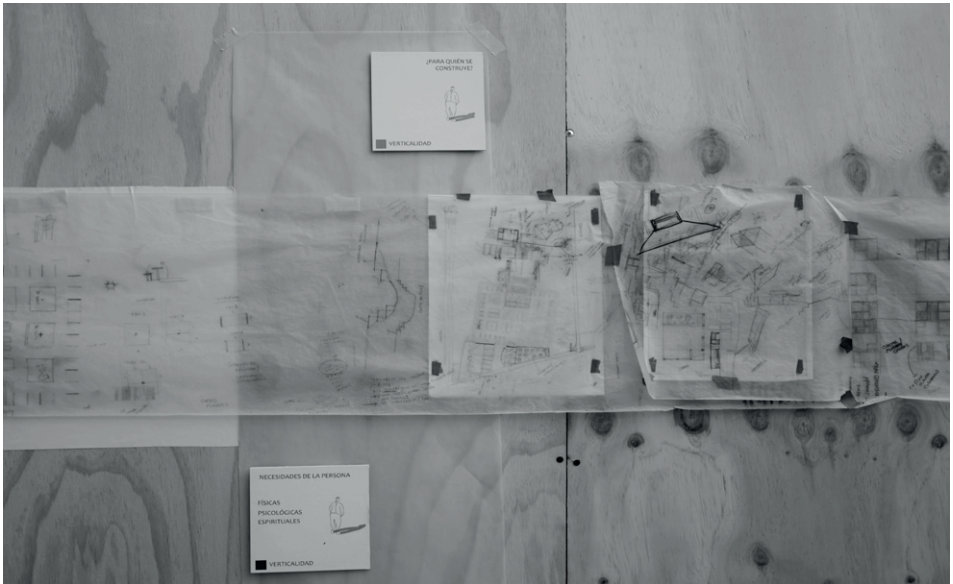


Figura 2. Imagen de la exposición 'IINDICIOS' 2017, EAAD, Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara. Fotografía: Tania Cano e Igor Ojeda.

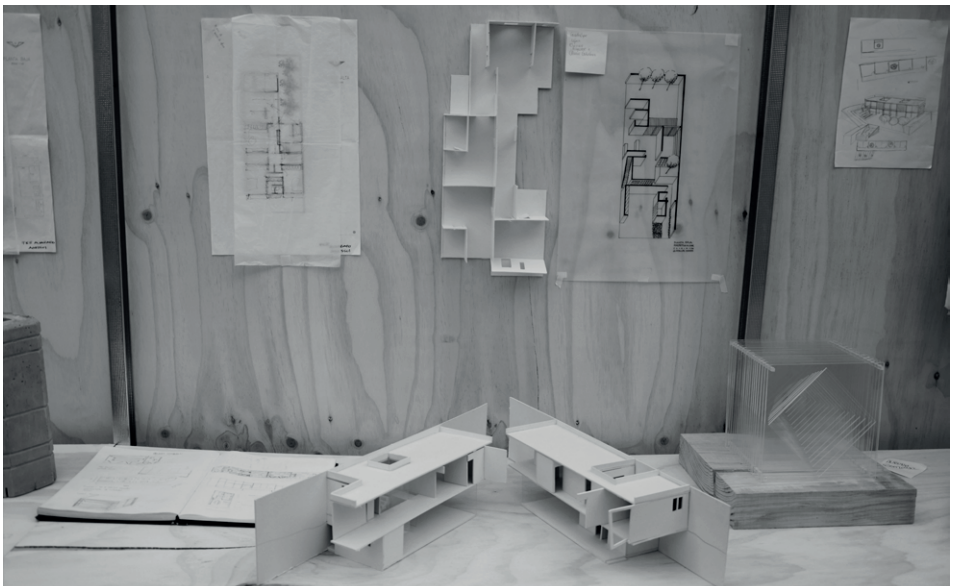


Figura 3. Imagen de la exposición 'IINDICIOS' 2017, EAAD, Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara. Fotografía: Tania Cano e Igor Ojeda.

Aprender a investigar sobre el sentido de la dimensión narrativa en el diseño arquitectónico nos acerca a conocer de distintos campos, de distintos autores, de distintas formas de redacción y pensamiento, de distintas formas de lograr un rigor en lo escrito y de distintas formas de comprender y explicar un mismo término; aspectos que hoy se cuentan entre los aprendizajes de esta investigación.

La inquietud por cuestionarme acerca de esto fue consecuencia de un fascinante ejercicio llamado «indicios» y fue precisamente, durante la construcción y el posterior análisis de este proyecto que identifiqué el interés temático para este trabajo de investigación de Maestría, que en aquel momento se delineaba con un tono intuitivo en la siguiente pregunta: ¿Por qué se ha llegado a describir al diseño arquitectónico en cierta relación de similitud con el acto de contar historias? Y por lo tanto, ¿Cuál es el sentido de esta dimensión narrativa para la actividad del diseño arquitectónico? Y por ende, para la arquitectura.

En la última década en nuestro entorno académico, profesional y mediático se ha vuelto común para nosotros el escuchar en distintos medios las siguientes frases: “Hablo de calles en que esperamos poder leer la historia de un lugar”, “esta mesa puede hablar, cuenta historias”, “necesitamos algo especial que contar”, “todo tiene que contar una historia, si no, es efímero”, “cuéntame de nuevo esa historia...”

Parafraseando aquí al filósofo Étienne Gilson es posible preguntarnos ¿Qué tiene un arquitecto que aprender de narrativa? ¿Por qué se podría decir que este estudio es de interés para el campo de conocimiento del diseño arquitectónico?

Lo que podría interpretarse como un enfoque arquitectónico a lo narrativo o un enfoque narrativo a lo arquitectónico, ha encontrado en la estructura de este documento el que, bajo los marcos de referencia (autores, posturas, etc.) aquí estudiados, lleguen a darse ambos enfoques, u otros, que complementen este estudio desde distintas, pero complementarias interpretaciones.

**La regla del juego es avanzar e imaginar.**

## 1.1 Del problema de conocimiento

Hace cuatro años, un inolvidable ejercicio sobre preguntas e historias<sup>1</sup> se volvió el punto de partida para este trabajo. En noviembre de 2016 en la ciudad de Guadalajara, México se realizó la exposición titulada “Indicios”. El ejercicio consistió en la realización, registro, análisis y exposición de cerca de 350 entrevistas realizadas a alumnos y profesores de la Escuela de Arquitectura del Tec de Monterrey. Una experiencia que me ofrecería las primeras pautas en el interés por esta temática del contar historias, tanto en la producción académica como en la formación de arquitectas y arquitectos, y en el estado de la práctica profesional.

Lo primero fue cuestionar ¿cómo podrían estar relacionados los distintos actos de contar historias con la producción de la ‘arquitectura’?<sup>2</sup> o con mayor precisión, con el proceso de diseño arquitectónico.

El ejercicio “Indicios” se planteó como la recolección de todo aquello que nos permitiera inferir o comprender la existencia de algo que no se percibe en un determinado momento y que, sin embargo, es parte de un fenómeno más grande y complejo. Tal como en algunas ocasiones podemos llegar a percibir el proceso productivo del diseño arquitectónico o incluso el de la ‘arquitectura’.

Al registrar cada uno de estos indicios, en equipo con el Arquitecto y Profesor Igor Ojeda, en conjunto con directivos, profesores y alumnos de esta Escuela de Arquitectura, se fueron buscando las pistas que, entre materiales físicos y entrevistas, construyeron la exposición, a partir de las historias que los alumnos fueron relatando sobre sus procesos; historias que tanto estudiantes como profesores compartieron, al pedirles que pensarán y expusieran lo que para cada uno(a) era su proceso del diseño arquitectónico.

Entre tanto que aconteció en la construcción de aquella exposición había algo claro; en estos 350 relatos, profesores y alumnos describieron su proceso de

1 Con el término ‘historia’, en español entendemos dos significados, el primero, el sentido de un relato, como cuando preguntamos ¿Me cuentas una historia?, pero también el registro de acontecimientos de cierta índole en cierto tiempo y lugar, como al decir “la historia de México del Siglo XVIII”. Sin embargo, en otras lenguas, como el inglés el término para ‘historia’ se bifurca en ‘story’ que designa solamente al relato que se cuenta, y ‘history’ con el que nos referiremos a aquellos acontecimientos que se dan en el curso temporal. Un detalle que resultaba pertinente mencionar antes de tratar sobre el “storytelling”.

2 El término ‘arquitectura’, será identificado entre comillas sencillas (‘ ’) cuando se quiera hacer referencia a este en el estado de imprecisión y ambigüedad con el que aún permanece en el medio profesional, académico o mediático, en los que se habla indistintamente de arquitectura como campo o disciplina, como artefacto o lo edificado o como aquello que se realiza bajo determinado proceso productivo.

diseño como una historia. Sin embargo, la intención narrativa de aquellas entrevistas no quedó en ello. Quienes fueron entrevistados, en su mayoría, trasladaron dichas historias sobre su proceso de diseño a las posibles respuestas de configuración figurativa ofrecidas en sus ejercicios de diseño arquitectónico presentados al final de aquel semestre del 2016.

Cada uno de estos elementos fueron en conjunto lo que dio forma a esta muestra, desde esta perspectiva construida tanto de colectividades como de individualidades. Así, “INDICIOS” se convirtió en una experiencia que desde ese momento continúa generando preguntas sobre algunas de las condiciones observadas en torno al desarrollo de un proyecto arquitectónico en relación con la producción y narración de historias, cuentos o relatos, ‘lo narrativo de la actividad del diseño’.

De ahí el interés y curiosidad por conocer sobre la relación entre la acción de contar historias y la actividad del diseño arquitectónico, buscando conocer ¿de qué tipo de relación se trata?, ¿cómo se puede conocer sobre ello? y ¿porqué y para qué es importante su estudio para el campo de conocimiento del diseño arquitectónico?



Figura 4. Imagen de la exposición 'INDICIOS' 2017, EAAD, Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara. Fotografía: Tania Cano e Igor Ojeda.



## CAPÍTULO I: DE TRAMAS E INDICIOS



Figura 5. Imágenes de la noche de inauguración de la exposición 'INDICIOS' 2017, EAAD, Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara. Fotografías: Tania Cano e Igor Ojeda.



Figura 6. Imágenes de la noche de inauguración de la exposición 'INDICIOS' 2017, EAAD, Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara. Fotografías: Tania Cano e Igor Ojeda.

## Sobre el título del trabajo

Admitir que el título de investigación es la pregunta de investigación, fue una labor que implicó aprender a construir dicha pregunta a lo largo de este estudio de cuatro semestres. Una pregunta que, como muchas de las ideas aquí presentadas, fue cambiando.

El enunciado que hoy aparece en la portada de este documento no ha descartado propuestas anteriores a él, por el contrario, ha evolucionado a partir de ellas, llevándonos a conocer, dudar y afinar las dudas en el camino.

Reconocer al diseño arquitectónico como una actividad fue uno de principales aprendizajes. Conocer sobre sus fases, sobre su naturaleza como sentido y finalidad, sobre muchos de los detalles implícitos en nuestra actividad como arquitectos diseñadores, sobre las ideas que forman parte de su entendimiento, sobre sus procesos de transformación y moldeamiento de la imagen y sobre la construcción de la imagen, me permitió confirmar que la investigación buscaría realizar el análisis del sentido de la dimensión narrativa en dicha actividad.

El filósofo Jean Grondin explica que el término «sentido» designa tanto «la capacidad que tenemos y que somos de sentir ese sentido de las cosas», el cual implica una vasta extensión, que «rige la coherencia y la amplitud de nuestra apertura al mundo. Un mundo con el que estamos en contacto, en primer lugar, por los sentidos, porque son ellos los que nos hacen sentir lo que es. Si sentimos las cosas por medio de nuestros sentidos, las sentimos al mismo tiempo mediante nuestra inteligencia sensitiva o sentiente.»<sup>3</sup>

Nos dice entonces, que el sentido, entendido como «capacidad de captación del sentido»<sup>4</sup>, muy naturalmente se ha convertido en otro nombre de la inteligencia y de la comprensión. Grondin agrega que «no se trata de una percepción neutra de un objeto por un sujeto, sino de un sentir interesado y animado por cierta capacidad de juzgar: aquí la inteligencia consiste en sopesar las cosas, volverlas en varios sentidos y sentir que hay algo detrás, algo bueno, útil o perjudicial.»<sup>5</sup>

Lo que directamente señalaría la naturaleza de la experiencia de investigar, que en este sentido de saborear las cosas, me ha llevado a consultar a distintos

3 Jean Grondin, *Del sentido de las cosas: La idea de la metafísica*, p. 88.

4 *Ibid.*, p. 88.

5 *Ibid.*, p. 88.



autores con nociones complementarias y en otros casos, distintas, para cada uno de los conceptos que iremos trabajando. También, ha sido importante saber tomar la debida distancia, cuando ha sido necesario, dejando que las ideas tomaran su lugar a tiempo, en la estructura de este trabajo, comparándolas en diferentes momentos con las de otros autores y al final, como se busca que lo refleje este documento, llegar a sentir que se ha logrado conocer sobre lo narrativo de la actividad de diseño arquitectónico.

## Sobre la dimensión narrativa

Como ya se ha mencionado esta investigación se centrará en el estudio de la dimensión narrativa en relación con el diseño arquitectónico, aceptando que puedan existir otras dimensiones con las que se relacione el estudio y la producción del diseño. Como punto de partida consideraremos la elaboración de una narrativa en tanto se construye un relato, sin embargo, te propongo ampliar esta perspectiva.

Referirnos a la dimensión narrativa se entenderá, en el desarrollo de la investigación, como la condición que permita el análisis y estudio de esta en relación con la producción del diseño arquitectónico. Este será el principal aspecto sobre el que se trabajará en la investigación, analizando distintos elementos de la condición narrativa como la manifestación de la narración y elaboración de historias en el proceso de diseño arquitectónico, las herramientas que los arquitectos utilizan para contar dichas historias sobre los espacios futuros, delineando poco a poco, la posibilidad de la idea del diseño arquitectónico como un proceso narrativo.

¿Por qué se dice entonces que la ‘arquitectura’ es *storytelling*? ¿Qué condiciones se presentan en la producción arquitectónica para considerarla como un ‘fenómeno’ narrativo? ¿Tiene esto algo que ver con la idea de la arquitectura como un texto, la arquitectura como un relato o con el supuesto de que esta tenga una capacidad comunicativa?

Una deducción sobre la primera pregunta recae en una declaración o cualidad de pertenencia de este “sentido” narrativo, que promete ser parte de la producción arquitectónica. Llevándonos a cuestionar ¿qué podemos entender entonces por este sentido que tiene la dimensión narrativa en la actividad del diseño arquitectónico? asumiendo como postura inicial el supuesto de que este existe y que es pertinente su estudio para el campo de conocimiento del diseño arquitectónico.

Una vez que hemos reconocido al diseño arquitectónico, en su carácter productivo, como «una actividad que se encargará de posibilitar y prever la edificación»<sup>6</sup>, y al proyecto arquitectónico como «lo que prefigurará la forma de un determinado objeto para que llegue a ser materializado en la caracterización de

6 Miguel Hierro. *La naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso*, p. 42.

que el objeto que se diseña debe proponerse para ser habitable»<sup>7</sup>, se planteará el análisis sobre la dimensión narrativa en ambas consideraciones, tanto en el planteamiento del diseño como actividad y también en la realización del proyecto arquitectónico.

Una vez que trabajemos sobre el diseño en su condición productiva sería interesante preguntarnos ¿En qué momento o momentos de este proceso es que se da este proceder por la vía narrativa?

### **Contamos una historia, pero ¿a través de qué lo hacemos? ¿Del dibujo?**

Ya sea que sigamos la idea del diseño de un proyecto arquitectónico, como un proceso en el que pensamos, imaginamos y dibujamos, a lo largo de este trabajo te iré proponiendo pensar la actividad del diseño como aquella en la que se hacen y se cuentan historias haciendo uso de nuestra voz, palabras y expresiones visuales de manera simultánea, una con la otra. No hay separación del soporte oral (verbal) y visual (imaginal) de los relatos que (nos) contamos y que configuramos para poder ser materializados. Esto se irá explicando en el desarrollo de la investigación.

Por ahora es importante mencionar que esta condición se ha identificado en gran medida en la difusión de una idea de 'arquitectura' imprecisa, que no ha buscado cuestionar su entendimiento. Sobre esto será necesario tener en cuenta dos posibilidades; habrá momentos en que me referiré al término 'arquitectura' en esta condición de universalidad, con el objetivo de analizar los supuestos tal como se obtienen del estudio de la realidad actual académica, profesional y mediática. En esos casos el término 'arquitectura' aparecerá de esta forma, entre comillas sencillas.

La segunda posibilidad que es, en parte, uno de los planteamientos del camino de esta investigación es el considerar a la arquitectura como factura «*facture*» (su hacer) o como artefacto «*artefact*» (como objeto). Dos entendimientos que forman parte de las consideraciones a las que se ha logrado llegar con la investigación de esta temática y que se señalarán cuando llegue el momento de hacerlo.

Por último, también se planteará la posibilidad de tomar en cuenta una 'idea de arquitectura' cuando se refiera nuevamente a la condición universal que se ha consolidado en el uso del término, que de reconocerlo, podríamos proceder a pensar, hablar y escribir seguramente sobre 'las arquitecturas' como los distintos, diversos e infinitos modos de producir el entorno humano edificado.

7 Ibid., p. 47.

## 1.2 Sobre un posible origen del contar y hacer historias

‘Contar una historia’ se ha convertido en un acto del que es posible rastrear un origen. Tan solo en este siglo es posible encontrar numerosas investigaciones sobre la noción de que el ser humano es un ser que cuenta historias; algunas de estas atienden la ciencia de este acto estudiando su origen y evolución, otras lo hacen desde una revisión de la historia de la humanidad y algunas más, desde una perspectiva filosófica que irremediamente nos invita a mirar hacia nuestra propia condición como seres humanos y la naturaleza de todo aquello que hacemos.

El interés hacia este sentido narrativo en la disciplina arquitectónica nace desde nuestra propia condición humana, un interés que como muchos sugieren, es tan antiguo como el *ser humano* en la búsqueda de refugio.

Al buscar identificar el campo que desarrollaría el estudio acerca del cómo contamos historias me topé con un primer supuesto acerca de que esto pertenecía únicamente al campo literario, sin embargo, esta condición hoy no solo pertenece al campo literario o al de la narratología, desprendido a su vez de la semiótica literaria. Por mencionar un ejemplo de reciente creación, el campo de los “*game studies*” ha cobrado fuerza en la investigación sobre la narrativa de los comics, o el campo de “*media studies*” en el caso de la producción cinematográfica. Una interrelación que también ha estado presente en el campo de la arquitectura.

Llevándonos a pensar que lo que podríamos considerar como algo propio de los estudios literarios, hoy se llega traslada a otros campos de investigación más amplios, sin embargo esta es una tendencia que se da en una dirección opuesta, como en el caso de la biología que en el desarrollo del pensamiento y la teoría evolutiva de nuestra especie, se ha acercado a otras áreas de lo humano, entre ellas la literatura, para plantear los orígenes evolutivos de las artes y el storytelling.

Es justo en este planteamiento que el autor Brian Boyd<sup>1</sup> (1952-) hace un recorrido por diferentes nichos en los que nuestra especie *Homo sapiens* ha evolu-

1 Brian Boyd, (1952-) es profesor en el Departamento de English, Drama and Writing Studies, University of Auckland, es considerado como el mayor experto en los trabajos de Nabokov. En su libro publicado en 2009 *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction* se comenta que el autor ofrece la primera descripción completa de los orígenes evolutivos del arte y la narración. Brian Boyd explica desde esta perspectiva por qué contamos historias, cómo están formadas nuestras mentes para comprenderlas y qué diferencia tiene una comprensión evolutiva de la naturaleza humana en las historias que amamos.

cionado en un mundo de eventos<sup>2</sup>, así es como nos relata el paso de nuestros antepasados en su evolución, hasta el desarrollo del lenguaje y de la narrativa. Para esto nos habla del nicho mimético, del nicho narrativo y por último, del nicho de la ficción, la religión y lo científico. Por ahora, es interesante mencionar lo que el autor ha estudiado sobre el posible origen de este acto, sobre su finalidad y sobre el sentido de contar historias desde las cualidades de nuestra especie, a la par de cómo estas se forman en nuestras mentes para entenderlas y qué diferencia genera un entendimiento evolutivo sobre las historias que contamos.

En su investigación, el autor argumenta que «la narración ficticia [*fictional storytelling*] es en sí misma una adaptación humana, no solo un subproducto de las características para las que el genoma humano fue diseñado adaptativamente»<sup>3</sup>. De acuerdo con Boyd, nuestros antepasados sintieron una fuerte necesidad de comunicar eventos y tenían cierta capacidad para hacerlo incluso antes del lenguaje.

La narración ficticia, entonces, se desprende de la necesidad de contar eventos, a partir de la cual se desarrolla una capacidad para hacerlo con algún tipo de lenguaje, nos aventuraremos aquí a decir que no necesariamente verbal. Desde un campo distinto, el escritor Mario Vargas Llosa nos diría que:

Inventar y contar historias es tan antiguo como hablar, un quehacer que debió nacer y crecer con el lenguaje, cuando de los gruñidos, los murmullos, la gesticulación y las muecas, nuestros antepasados, esos seres primitivos, ya no simios, pero todavía no humanos, comenzaron a intercambiar palabras y a entenderse de acuerdo con un código elemental que con los años se iría sutilizando hasta grandes extremos de complejidad.<sup>4</sup>

Contar y elaborar historias es entonces un acto del que se puede rastrear su origen y sobre esto Boyd comienza a trazar algunas interesantes preguntas para la investigación, como la distinción entre lenguaje y narrativa, la cuestión de lo verbal frente a lo visual o lo pictórico y la importante condición de ser humanos por comunicar eventos, tres indicios que iremos encontrando en este estudio desde el campo de la arquitectura en relación con lo narrativo del diseño.

Hasta ahora esto puede parecer algo aislado, pero utilizando un ejemplo, Boyd nos comenta que hoy, el mimo moderno, el cine mudo y las novelas gráficas sin palabras –pensemos aquí en el dibujo arquitectónico–, muestran que incluso ahora «las narrativas pueden funcionar sin lenguaje<sup>5</sup>, aunque ahora las habilidades para construir historias e inferir historias adquiridas en nuestra exposición a las narrativas con palabras, ha generado que la narrativa verbal adquiera una viveza más allá de las palabras a través de los modos de presentación de drama,

2 Brian Boyd, "The origin of stories. Advanced Review. The evolution of stories: from mimesis to language, from fact to fiction", p. 1.

3 *Ibid.*, p. 12.

4 Mario Vargas Llosa, "Contar historias"

5 Se infiere por la lectura completa del documento que autor hace aquí referencia al lenguaje propiamente verbal.

pantalla y cómics.»<sup>6</sup>

El párrafo anterior nos sugiere varias cuestiones, en un inicio, la importancia de aclarar los términos, por ejemplo, aclarar a qué se refiere el autor con el término narrativa [*narrative*]. Y si se trata entonces de que de la narrativa hoy burle fronteras del código lingüístico propio de la palabra<sup>7</sup>, como lo plantea Pimentel en su estudio de teoría narrativa, llevándonos a inferir que las narrativas se puedan construir también, desde lo visual.

Lo que es alentador para nuestro estudio es que el autor exponga que se genera una habilidad para «construir historias e inferir historias», es decir, que esto sea algo que se aprende y por lo tanto, se enseña. Un aspecto que también se tendrá en cuenta en la investigación.

Por último, el autor de esta publicación sobre el origen de las historias nos invita a profundizar en el significado de una narrativa verbal y una no verbal, que para nosotros será base para conocer cómo se relacionan cada una de estas con la práctica del arquitecto diseñador.

Boyd nos dice que, hasta que no se desarrolló el lenguaje [articulado], el impulso narrativo de los homínidos no tenía una salida eficiente. Otro autor citado por Boyd, Merlin Donald, reconocido neurocientífico cognitivo, sugiere que «la narrativa es el producto natural del lenguaje»<sup>8</sup> y que el lenguaje es «básicamente para contar historias». Como explica también Boyd, «una consecuencia de nuestra evolución ante la necesidad de contar eventos.» Lo cual nos habla de una relación en ambos sentidos entre estos dos conceptos, que la narrativa sea un producto natural del lenguaje, y que el lenguaje, en el sentido amplio que maneja el autor, tenga cómo finalidad el contar historias. Lo interesante aquí será ir descubriendo cómo fueron evolucionando uno con el otro. Quizá en el uso y traslado de lo oral a lo verbal o a lo pictórico, como 'lenguaje', y en tanto 'narrativa' como narrativa no verbal, verbal, o visual.

Aceptando que cada uno de nosotros tenemos experiencias diferentes, Boyd comenta que la narrativa «nos permite ir más allá de los límites de nuestras vidas, nos da acceso a la experiencia de los demás, al pasado, lo privado, lo imaginado.»<sup>9</sup> Es en este último rubro de lo imaginado, en el que se ha encontrado uno de los principales hallazgos de este estudio de la condición narrativa en relación con la disciplina arquitectónica, sin embargo, el argumento de que la narrativa nos da acceso a la experiencia propia y la de los otros, será una característica a la que pondremos especial atención a partir de un texto de Walter Benjamin, y de algunas notas de Marco Frascari, en los que se menciona, que aquel que cuenta historias, logra contar experiencias.

Nos dice Boyd entonces que, «si el lenguaje se desarrolla para instruir la imaginación sobre lo que podría estar en la cabeza de una persona, pero que no podría estar en la de otros, sin palabras como claves, entonces se acerca al núcleo

6 Bryan Boyd, op. cit., p. 6.

7 Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva*, p. 13.

8 Boyd, op. cit., p. 6.

9 *Ibid.*, p. 6

de la narrativa.»<sup>10</sup> Lo que le da rumbo al sentido de esta investigación desde el estudio de la narrativa en relación con la actividad del diseño arquitectónico.

Finalmente, el texto de Boyd argumenta que, «a medida que el lenguaje comenzó a permitir la notificación de eventos, diferentes personas habrían tenido diferentes niveles de esta habilidad. Aquellos que manejaran mejor la construcción o incluso la comprensión de la narrativa habrían sido seleccionados, ya que informar eventos produce ciertas ventajas en un entorno social.»<sup>11</sup> Considerando entonces el contar e inferir eventos o historias como una habilidad que claramente desarrollaron nuestros antepasados y que hoy es parte de cada una de nosotras y nosotros, en mayor o menor medida, resulta válido revisar su desarrollo en la práctica arquitectónica, de la cual hemos comprobado que no es ajena.

### Storytelling y ‘arquitectura’

En un inicio de la investigación se reconoció una cierta cercanía entre estos dos conceptos, el de ‘contar historias’ y el de ‘arquitectura’, hasta ese momento, sin aclarar a qué nos referíamos con cada uno de estos, sin embargo, la necesidad por aclarar la naturaleza de esta relación requirió mirar con sospecha a ambos términos, que a lo largo de este estudio continuarán generando varias posibilidades para su uso y entendimiento.

Es interesante que cuando muchas publicaciones presentan este acto de ‘contar historias’ como un fenómeno de moda, alegando el que quizá nunca haya dejado de serlo, en áreas como la teoría evolutiva, que se discutió anteriormente, se continúan generando estudios sobre el origen evolutivo de este ‘contar historias’, expuesto como *storytelling*.

De la misma forma que el análisis del término italiano de *cantastoria* me planteó una forma de introducirme a estudiar lo que implica el *storytelling* en su relación con la arquitectura, me di cuenta de que el término *storytelling*, un concepto que ha nacido y se ha desarrollado dentro de la cultura anglosajona, trabajado en una lengua distinta a la de su origen, [en español] generaría en esta investigación otras interpretaciones sobre lo que éste término puede ofrecer a la disciplina arquitectónica.

Siendo así, a inicios de este estudio, el término *storytelling* se consideró como el acto o el arte de contar historias. Sin embargo, en el transcurso del texto se irá cometando cómo al aclarar la relación de este acto con la arquitectura, refiriéndonos a esta como actividad o proceso productivo del entorno humano edificado y en especial a la fase del diseño arquitectónico, se llegará a hablar de *storytelling* en esta disciplina, pero no sólo se tratará de contar historias.

Si hablamos de *storytelling* o del acto de contar historias en la actividad arquitectónica, bajo este concepto, en nuestro idioma [español], tendremos que considerar no solo el acto de contar, sino el acto de narrar, que contemplaría el hacer, «*making*» o «*facere*», de estas historias.

10 *Ibid.*, p. 6.

11 *Ibid.*, p. 6.

Una posibilidad que surge de la reflexión que se hará desde el campo de la narratología o el conjunto de estudios y propuestas teóricas sobre el relato. Lo que Gerard Genette, teórico francés que en adelante será una referencia desde este campo, haría notar el relato, como «un análisis lógico o semiológico del contenido narrativo, haciendo caso omiso de su forma de transmisión (oral, escrita, cinematográfica, etc.); mientras que otros son análisis formales del relato atendiendo al modo o situación de enunciación.»<sup>12</sup>

Este primer planteamiento de Genette sobre el relato fue clave en el planteamiento del «hacer y contar historias» en la arquitectura. Genette divide el estudio del relato en «la historia», es decir, el significado o contenido del relato, y «el mundo narrado», es decir, lo que se cuenta. Mientras que, «el discurso», sería la manera de hacer llegar esta historia al destinatario.<sup>13</sup> Conocer esto desde el campo de la narratología me llevó a ensayar la posibilidad de que algo muy similar sucediera en el uso del término *storytelling* en el campo de la arquitectura, teniendo que hablar no sólo de la historia que se cuenta, sino del cómo se cuenta dicha historia en el proceso del que forma parte.

Desde los estudios de teoría narrativa hasta los de teoría de la arquitectura, y desde la teoría de la arquitectura hacia los de teoría narrativa, este estudio acudirá principalmente a estas dos consideraciones para ofrecer explicaciones a nuestra pregunta de conocimiento: ¿Cuál es el sentido de la dimensión narrativa en la actividad del diseño arquitectónico? para así llegar a plantear ¿Cómo se desarrollaría esta habilidad de hacer y contar historias para el arquitecto(a) diseñador(a)?

12 Luz Aurora Pimentel, *El Relato en perspectiva*, p. 8.

13 Iván Carrasco, "Análisis de la narración literaria según Gerard Genette", p. 1.

### 1.3 Del homo sapiens al homo fábula

Sobre el origen del contar y hacer historias desde un punto de vista histórico

Respondiendo a este interés por el origen de las historias, el historiador y filósofo Yuval Noah Harari, nos dice en su obra «Sapiens» que «los biólogos clasifican a los organismos en especies». Las especies que evolucionaron a partir de un ancestro común se agrupan bajo la denominación de «género»<sup>1</sup>. Así, los biólogos llegaron a denominar a los organismos con un nombre latino en dos partes, el género y la especie. *Homo sapiens* corresponde a la «especie» *sapiens* del «género» *homo*.

En esta interesante reflexión, Harari continúa explicando que «La cuna de la humanidad continuó formando numerosas especies nuevas, como *Homo rudolfensis*, "hombre del lago Rodolfo", *Homo ergaster*, "hombre trabajador", y finalmente, nuestra propia especie, a la que de manera inmodesta bautizamos como *Homo sapiens*, "hombre sabio".»<sup>2</sup>

Dicha clasificación, *Homo Sapiens*, fue el modo en que Carl von Linneo clasificó a la especie humana en su Sistema de la Naturaleza de 1758. Un hecho que redefinió la biología moderna al proponer etiquetar, nombrar y, sobre todo, categorizar.<sup>3</sup> Una actividad que ha continuado vigente a lo largo de los siglos XX y XXI en que hemos llegado a saber de nuevas clasificaciones de este '*homo*' de acuerdo con determinadas características.

Una de las clasificaciones que resultó de mayor interés para este estudio se da a conocer por el gran folklorista alemán Kurt Ranke (1908-1985) quien introdujo el concepto de «homo narrans» o «el ser humano que cuenta historias» en un artículo presentado en Praga en 1966 y publicado al año siguiente.

Se sabe por palabras de su alumno, Albrecht Lehmann que, para Ranke, el relato de historias fue «una necesidad humana básica de percibir el mundo en la plenitud de sus contenidos y dimensiones funcionales para poder hablar de ello. Toda investigación narrativa debe partir de esta precondition humana universal.»<sup>4</sup> Este último supuesto se continuará revisando en el quinto apartado.

1 Yuval Noah Harari, *Sapiens. De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad*, p. 12.

2 *Ibid.*, p. 17.

3 Michael Bhaskar, *Curaduría: El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 165.

4 Albrecht Lehmann, "Cultural anthropology and narratology", p. 76.





Figura 7. Pintura. "Grandfather telling a story" por Albert Anker. 1884. Oil on canvas. Height: 74 cm (29.1 in); Width: 109 cm (42.9 in) Colección del Museum of Fine Arts Berne.

### **Del homo sapiens al homo fábula.**

Fue a finales del siglo XX, doscientos años después de la clasificación de Von Linné de 1758, que Giovanni Sartori en 1997, en su libro "La Sociedad Teledirigida" argumentaría que, «la única característica con la que ha sido posible diferenciarnos de los animales es nuestra capacidad simbólica»<sup>5</sup>, característica que Aristóteles designaría como el «*bios*» que nos otorga la posesión del lenguaje.<sup>6</sup> Una capacidad simbólica que resuena sin duda en cada uno de nosotros con cada experiencia y definición de nuestro conocimiento del mundo.

Partiendo de esta observación, Sartori nos invita a considerar la transformación de este «*homo sapiens*» en un «*homo videns*» producto de la cultura escrita y la televisión, para el cual la palabra es relevada por la imagen. Condición en la que todo termina siendo visualizado, lo visible sobre lo inteligible, llevándonos a ver sin entender. Bajo esta idea de lenguaje, Sartori considera que éste no es sólo un instrumento de comunicación, sino también de pensamiento.<sup>7</sup>

Dos décadas después, en el siglo XXI encontramos una nueva categoría a partir de la idea de que "ser humanos es contar historias", es decir, que el acto de hacer una 'narrativa' o contar historias, hoy nos hace miembros de la especie

5 Giovanni Sartori, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, p.23.

6 Alberto Pérez-Gómez, *Lo justo y lo bello*, p. 257.

7 Giovanni Sartori, *op. cit.*, p. 11.

«*homo fábula*», ya que residimos en las realidades construidas de fantasía que son parte de la cultura humana<sup>8</sup>.

Esta idea es el sentido de la investigación detrás de la compilación de textos en el libro "*Confabulations: Storytelling in Architecture*," una publicación del 2017 bajo la redacción de tres profesores arquitectos, que han seguido trabajando en muchas de las aportaciones del profesor Marco Frascari en el tema del Storytelling en la Arquitectura.

Para lograr esto organizan el libro en cuatro capítulos; el primero llamado, Arquitectura de las historias (Architecture of stories), el segundo, Historias de la arquitectura (Stories of architecture), el tercero, Historias de la teoría (Stories of theory) y un cuarto y último llamado, La práctica de las historias (Practice of stories). Es presentado como una investigación sobre narrativas arquitectónicas. [*An insightful investigation into architectural narratives*] Entendiendo por 'confabulación', un «dibujar a través de la narración. Fundamental para nuestra percepción, memoria y pensamiento es la forma en que unimos experiencias fracturadas para construir una narrativa»<sup>9</sup>.

En la introducción que titulan "Homo Fabula" nos dicen que:

Cualquiera que sea el origen del lenguaje, cualquiera que sea el origen del refugio, es en la narración [storytelling], que se unen, y en la narración [storytelling] que nos volvemos claramente humanos. Ser humanos es contar historias (...) Los humanos somos, hasta donde se puede decir, únicos en nuestra manera de contar. Somos el animal narrador. Roland Barthes subraya la ubicuidad de la historia: "la narrativa está presente en todas las época, en todos los lugares, y en todas las sociedad; inicia con la historia misma de la humanidad."<sup>10</sup>

La universalidad de la narrativa nos convierte en miembros de la especie homo fabula y nuestras historias nos conectan, incluso cuando nos distinguen unos de otros y del mundo. Junto al mundo físico, residimos en las realidades construidas "imaginarias" [make-believe] que son la cultura humana. No se nos enseña narrativa; más bien, la narrativa surge de nuestra ontología intuitiva, nuestro encuentro y actuación en el mundo.<sup>11</sup>

Bajo esta categoría del «*homo fábula*» los autores de este texto nos proponen la

8 Paul Emmons, et. al. *Confabulations: Storytelling in Architecture*, p. 1.

9 Confabulation is a drawing together through storytelling. Fundamental to our perception, memory, and thought is the way we join fractured experiences to construct a narrative.

10 Whatever the origin of language, whatever the origin of shelter, it is in storytelling that they cohere, and in storytelling that we become distinctly human. To be human is to tell stories. (...) we humans are, as far as can be told, unique in our telling ways. We are the storytelling animal. Roland Barthes underscores the ubiquity of story: "narrative is present in every age, in every place, and in every society; it begins with the very history of mankind. (Ibid., p. 1.)

11 The universality of narrative makes us members of the species homo fabula and our stories connect us to, even when they distinguish us from, each other and the world. Alongside the physical world, we reside in the constructed "make-believe" realities that are human culture. We are not taught narrative; rather, narrative issues from our intuitive ontology, our encountering and acting in the world. (Ibid., p. 1).

idea de que el(la) arquitecto(a) elabora confabulaciones, una palabra que contiene a su vez el término 'fábula' [*fable*] el latín para historia o narración que en el contexto del libro sugiere que «la narración arquitectónica está mucho más cerca de la adivinación que de la comunicación» El sufijo '-bula', refiere al significado herramienta o medio. Así, elaborar una fábula, confabular, es por lo tanto, «hablar astutamente, elaborar un discurso de manera "artesanal"». <sup>12</sup> Las fábulas, de acuerdo con los autores de este texto, son un tipo de historias que tienen entre sus características:

Ser compactas, establecer una secuencia de eventos que no anuncian directamente su propio significado; debiendo ser interpretadas, apoyando el poder continuar contándolas indefinidamente. El estado epistemológico de las fábulas es el de un enigma, un discurso no analítico en cifras, que requiere que el lector construya puentes entre lo conocido y lo desconocido. Las historias son entonces, constitutivas, ofreciendo una manera de ver lo que no está disponible para otros modos creativos. <sup>13</sup>

Confabular nos ofrece entonces, de acuerdo con este texto, «un modo de ver y de representar lo que es visto, partiendo de nuestra intuición plegada de significados connotativos y denotativos que precisan del uso de nuestra imaginación, ya que ésta como capacidad cognitiva, nos permite percibir algo que no está simplemente allí, ante nuestros sentidos» <sup>14</sup>; las cosas imaginativas serán así ensamblajes de cualidades que permiten a los homines superar «lo invisible, lo incognoscible y lo imprevisible» <sup>15</sup>.



Figura 8. Cuevas de Lascaux, Francia en la actualidad, con pinturas que datan c. 17,000 - c. 15,000 AC del periodo Paleolítico Superior, descubiertas en 1940. Imagen del film "Cave of Forgotten Dreams" by Werner Herzog in 2010.

12 Ibid., p. 2.

13 Ibid., p. 4.

14 Ibid., p. 4.

15 Ibid. p. 4.

Teniendo en cuenta la idea del *Homo fábula*, los autores proponen obtener una mejor comprensión de «todo lo que la narración de cuentos tiene para ofrecer a la arquitectura»<sup>16</sup> como algo que esta investigación irá aclarando como una herramienta, una metodología, una vía de acceso al conocimiento, o quizá como algo más. Sería interesante cuestionar también aquí ¿Hasta dónde esta categoría del *homo fabula*, establece una noción del individuo que se quiere conocer, como protagonista de ese complejo proceso de producción arquitectónica?

Lo anterior nos habla de varios aspectos que serán trabajados en adelante en este trabajo. Nos dicen que confabular «nos ofrece un modo de ver y representar lo que es visto», lo que podríamos vincular con momentos del proceso de diseño, pero que también nos habla de lo verbal frente a lo visual o incluso, de lo imaginario.

Sobre la condición de «la imaginación como capacidad cognitiva», acudiremos al trabajo de Marco Frascari sobre esta temática, sin embargo, el hecho de que se mencione que estas cualidades le permiten al arquitecto diseñador, en la figura de este *homo fábula*, superar «lo invisible, lo incognoscible y lo imprevisible» claramente, nos refiere a aquello que da sentido a la actividad del diseño en su naturaleza previsiva, anticipatoria, casi «adivinatoria», como mencionan los autores de este libro.

16 Ibid., p. 2.

## Nota adicional para el lector que tenga la misma curiosidad.

Si llegaras a preguntarte sobre ¿Por qué continuar clasificando a la especie y al género humano bajo estas distintas categorías, posteriores al sapiens? Es interesante contarte sobre los resultados de la investigación realizada por el científico de la computación Paul Key y el psicólogo Terry Regier en 2003.

En su artículo<sup>17</sup> mencionan que ambos buscaron medir empíricamente el espectro de luz que el ojo humano puede percibir. Para esto compararon el significado del nombre los colores en los idiomas de los países desarrollados, así como en 110 lenguas no escritas de pequeñas comunidades, pidiendo en cada uno de estos que nombraran los colores que se les presentaban en una gama de 330 colores con todas las variaciones de brillo y saturación. Los resultados reportaron que cada cultura utiliza 11 nombres o categorías para nombrar lo que aquí llamamos, rojo, amarillo, verde, azul, violeta, marrón, naranja, rosa, negro, blanco y gris. Sólo habiendo dos lenguas que usan 10 nombres y no 11, en culturas donde el azul y el verde se agrupan en una misma categoría y no se distingue entre el rosa y el naranja.

Considerando que de 7 mil 715 millones de seres humanos<sup>18</sup>, reconocemos que no existen dos personas iguales. ¿Qué razones nos llevan a reducir el género humano a ciertos tipos de especies? ¿Y cómo esto puede hacer válido nuestro estudio? Por ahora podemos decir que eso le otorga vigencia y relevancia al concepto de categorización. Sobre lo que, el escritor de una nota periodística sobre el experimento comenta que “salvo esas minucias, parece ser que todos los humanos utilizamos el mismo calzador para categorizar el magma indiscernible de la realidad”<sup>19</sup>.

17 Paul Kay, Terry Regier, “Resolving the Question of Color Naming Universals”

18 Ver cifras actuales de población total según las Naciones Unidas.

19 Javier Sampedro, “¿Cuántos colores tiene el arco iris?”

## II

### **¿Arquitectura, con un sentido narrativo?**

*Architecture with a narrative sense?*



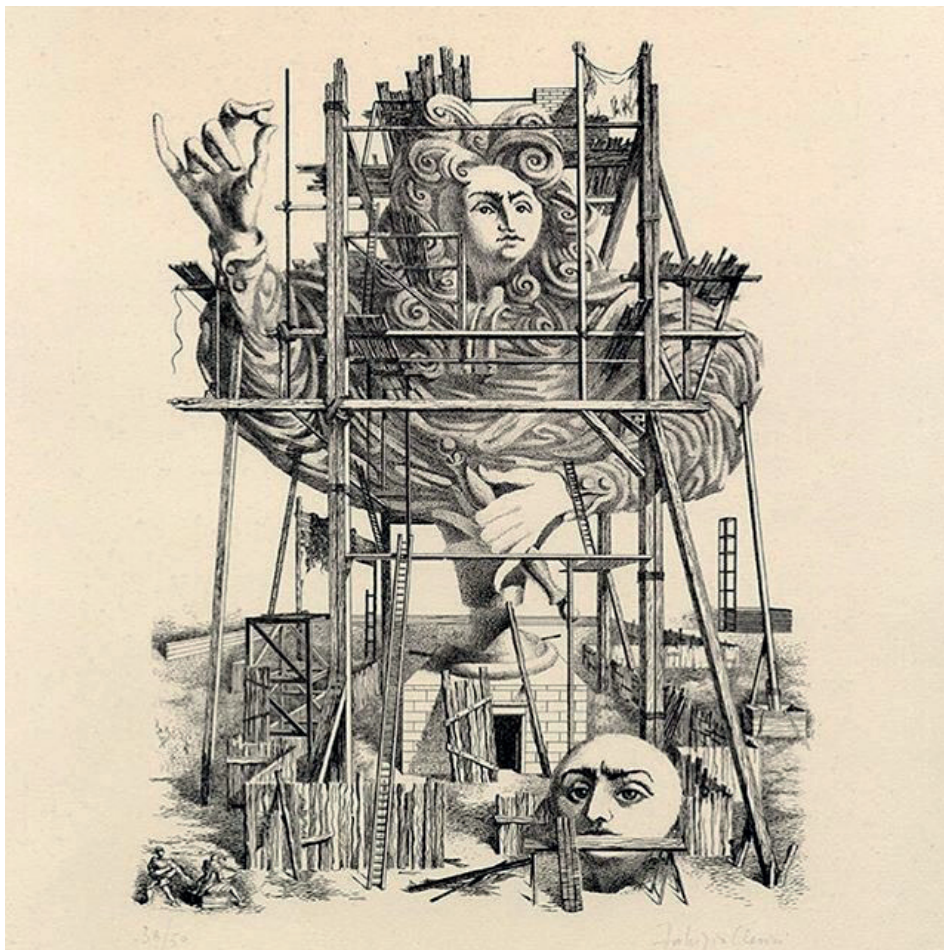


Figura 9. Pintura. Monumento in costruzione por Fabrizio Clerici, 1946.

Como una muy precisa recomendación en una revisión de este trabajo el Profesor Adrián Baltierra me sugirió pensar en el título de este apartado en una cualidad de pregunta, para quizá encontrar así, una perspectiva más clara y amplia de lo que se sigue aprendiendo a investigar. Al hacerlo, la primera deducción recae en una condición de pertenencia o de cualidad, de un sentido narrativo en el campo de la arquitectura.

Es pertinente mencionar que la intención de presentar el término 'arquitectura' de esta forma se identificará que la condición de universalidad a la que sigue sujeta el término en muchas ocasiones se continuará revisando en este capítulo.

Habiendo mencionado esto, en términos muy generales, ¿Qué podemos entender entonces, por aquello que de narrativo tiene la idea de arquitectura?

Piensa por un momento ¿Cuál sería para ti la relación más evidente entre 'arquitectura' y el acto de hacer y contar historias o *storytelling*? ¿Cómo pensarías a este acto de hacer y contar historias en la actividad del diseño arquitectónico?, ¿cómo una herramienta de conceptualización, como una herramienta para una mejor comunicación del proyecto, como una forma de visualización gráfica, como un recurso en la formación de un discurso que acompañe la idea del proyecto o quizá, como una habilidad que todo arquitecto(a) debería lograr?

Más allá de una posible respuesta, es importante reconocer que cada una de estas ideas han estado presentes en el ámbito profesional, académico y mediático de la práctica arquitectónica de los últimos años. Eventos, opiniones, publicaciones e ideas que serán revisadas en este apartado.

Presentar los siguientes hechos de la realidad profesional, académica y mediática del ámbito arquitectónico, implica hacer una revisión a algunos de los 'relatos' que arquitectas y arquitectos han expuesto acerca de su práctica profesional, acudiendo también a mi propia experiencia. Se trata de ejemplos que se han podido rastrear en el curso de esta investigación y que nos ofrecen una idea de la temática hoy en día frente a la pregunta de investigación sobre la dimensión narrativa en la actividad de diseño arquitectónico.



## 2.1 Del ámbito profesional

*Future of Storytelling* [FoST] es un evento que ha reunido a personas que se desempeñan en el mundo de los medios, la tecnología y las comunicaciones, y que están explorando cómo evoluciona la narración de historias en la era digital. Practicantes de diversos campos que están dando forma al arte, la ciencia y los negocios de la narración en el siglo XXI.<sup>1</sup>

En la edición del año 2014 la organización anunció la participación del arquitecto Bjarke Ingels mencionando que en su participación durante el evento este discutiría algunos de sus proyectos, a los que se refiere como «híbridos promiscuos», proyectos que «combinan elementos aparentemente dispares y convierten la ficción en realidad.»<sup>2</sup> Hablando también sobre «cómo se desafía a sí mismo y a los demás a pensar más allá del status quo y a soñar en grande.» El sitio web del evento despliega el siguiente texto en el que se detalla la participación del arquitecto danés en el que se menciona lo siguiente:

Los edificios modernos a menudo están diseñados en torno a la eficiencia: grandes bloques de cemento que funcionan como contenedores de espacio. Pero el arquitecto Bjarke Ingels piensa en la arquitectura como una herramienta para hacer realidad la ficción, para transformar ideas oníricas en realidad cotidiana. En lugar de reafirmar el status quo replicando lo que ya existe, el trabajo de Ingels toma múltiples elementos deseables y los reúne. ¿Cómo pueden existir casas con jardín junto a edificios de gran altura? ¿Cómo puede funcionar una central eléctrica como pista de esquí? Los “híbridos promiscuos” de conceptos aparentemente dispares alteran los hechos de lo que es posible en nuestro mundo, y ajustar el status quo puede crear nuevas realidades. De la misma manera que las personas acuden en masa a la construcción del mundo en el ámbito virtual, Ingels sugiere que la arquitectura es una oportunidad para la construcción del mundo fantástico de la vida real. El conocimiento y la tecnología pueden permitir que el sueño más surrealista se convierta en nuestra nueva realidad.<sup>3</sup>

La siguiente imagen muestra al arquitecto de BIG en su participación para el

- 1 Future of Storytelling. Descripción del proyecto en el sitio web.
- 2 Bjarke Ingels, "Worldcraft" [video]
- 3 Ibid. "Worldcraft"

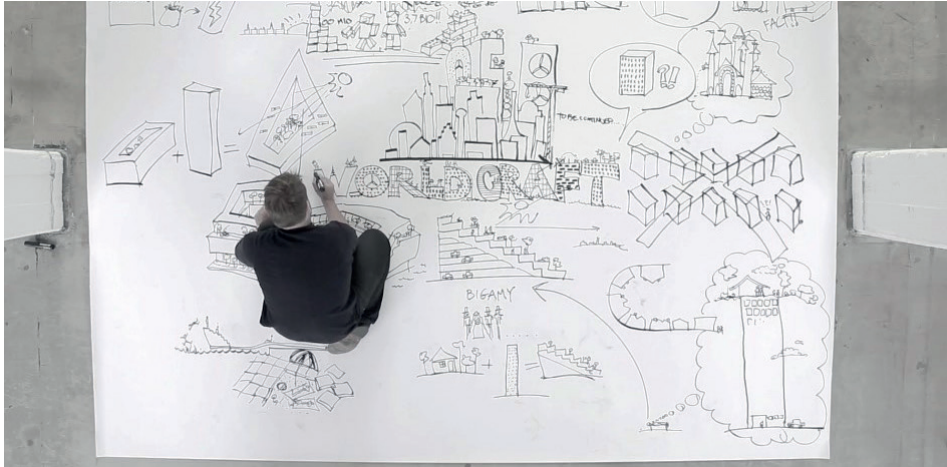


Figura 10. Cuadro de una escena del video. "Worldcraft", Bjarke Ingles, Future of Storytelling Summit, 2014.

evento de FoST dibujando sobre un gran lienzo en blanco, una escena que forma parte del video con el que participa el arquitecto en el evento. El video comienza con un primer plano del arquitecto mirando a la cámara mencionando que, «si un documental, es documentar nuestro mundo tal como es, la ficción es fantasear sobre cómo podría ser.» En ese sentido de producción cinematográfica, la arquitectura, para Ingels, es «la ficción del mundo real, entonces, es convertir los sueños en realidad concreta con ladrillos y mortero. La arquitectura es el lienzo para las historias de nuestras vidas»<sup>4</sup> afirma el arquitecto danés en esta grabación de seis minutos.

Estos mundos ficticios capacitan a las personas con las herramientas para transformar sus propios entornos. Esto es lo que la arquitectura debería ser (...) La arquitectura debe convertirse en *worldcraft*, el arte de hacer nuestro mundo, donde nuestro conocimiento y tecnología no nos limitan, sino que nos permiten convertir los sueños surrealistas en espacios habitables. Convertir la ficción en realidad.<sup>5</sup>

Bjarke Ingels nos habla aquí de varias cuestiones que nos interesan. En primer lugar, en su participación vuelve a evidenciar un sobre entendido del término 'arquitectura', sobre lo que ya se ha hecho una referencia previa en este documento. En segundo lugar, menciona que, «la arquitectura es la ficción del mundo

4 Ibid. "Worldcraft"

5 Future of Storytelling Summit 2014, "Bjarke Ingels: Worldcraft [video]" Trad.: These fictional worlds empower people with the tools to transform their own environments. This is what architecture ought to be "Architecture must become Worldcraft, the craft of making our world, where our knowledge and technology doesn't limit us but rather enables us to turn surreal dreams into inhabitable space. To turn fiction into fact." Ver también el artículo "Bjarke Ingels' "Worldcraft" and Why Architects Need to Be Better Storytellers.

real, convirtiendo los sueños en realidad concreta»<sup>6</sup>

Bjarke Ingles afirma lo anterior, como si en la idea de arquitectura como proceso se pudieran convertir los sueños, asociados comúnmente con el mundo ficcional, en realidad concreta, es decir con lo construido. Un proceso que queda fuera de la fase proyectual y que, sin embargo, es contemplado dentro del proceso productivo de la arquitectura. Ingels se refiere con certeza a que esta forma de hacer mundo 'worldcraft' se lleva a cabo en la medida que se construye lo diseñado.

Su propuesta sobre entender la 'arquitectura como *'worldcraft'*, nos deriva a dos posibles cuestionamientos que nos gustaría explorar:

- Si se considera arquitectura como 'factura', como su hacer, podemos relacionarlo con la propuesta filosófica de hacer mundo [*world-making*] de Nelson Goodman, con la que se han relacionado otros planteamientos que serán revisados en la investigación.
- Si considera arquitectura como 'artefacto', como el objeto construido, bajo la propuesta de Bjarke, como 'lienzo que posibilita las historias'<sup>7</sup>, nos estaríamos acercando a la idea de que por medio de este hacer en dicho lienzo se cuenten historias.

Tendríamos entonces dos condiciones que se irán relacionando en mayor o menos medida con este sentido narrativo del diseño arquitectónico del que nos interesa conocer.

Es interesante volver a poner atención al término de «*worldcraft*» y mencionar que esta es una palabra compuesta en el idioma inglés, que contiene a su vez las palabras '*world*' (mundo) y '*craft*'. Este último término, '*craft*', existe como sustantivo para 'labor artesanal', una actividad en la que se hace algo usando una destreza o habilidad, especialmente manual. También es considerada en su significado como arte u oficio. Que en su significado también aceptado como verbo se referirá a cuando algo es hecho o producido con cuidado, con habilidad o con ingenio. *Craft* deriva de la raíz, *cræft*<sup>8</sup> en inglés antiguo para fuerza o habilidad; similar al término alemán *kraft* *strength* (fuerza).

El significado de '*craft*', contenido en la conformación de este término '*worldcraft*', como sustantivo y como verbo, nos refiere de nuevo a la doble consideración de pensar la arquitectura como artefacto, lo que se produce, y como factura, el como se produce, lo que vuelve a relacionar la pertinencia de este concepto con la idea de la narrativa como una habilidad, que habremos de seguir analizando.

Otra interesante noción a la que se hace referencia en este video es la de ficción. Especialmente cuando se menciona que «la ficción es fantasear sobre cómo

6 Ibid. "Worldcraft"

7 Bjarke Ingles, "Worldcraft" trad.: "If documentary is to document our world as it already is, fiction is to fantasize about how it could be. In that sense, architecture is the fiction of the real world. So, turning dreams into concrete reality with bricks and mortar. Architecture is the canvas for the stories of our lives."

8 Consulta del término "craft" <https://www.merriam-webster.com/dictionary/craft>

podría ser algo»<sup>9</sup>, y que, en este sentido la arquitectura, Bjarke la consideraría como «la ficción del mundo real». La forma que podría asoptar el mundo real.

Sobre la idea de ficción, Bjarke Ingels se aproxima en mucha similitud al planteamiento de los autores de ‘Confabulations...’ que describen al ser humano como un *homo fábula*, al residir en realidades construidas de fantasía, o incluso, con la posición del filósofo Harari quien nos dice que «los seres humanos hemos vivido en una red de narraciones, para lo que el tipo de cosas que creamos a través de esta red de narraciones son conocidos en los círculos académicos como ficciones, constructos sociales o realidades imaginadas.»<sup>10</sup>

Lo que nos indica que habremos de poner especial atención al aspecto de lo imaginal en la conformación de esta red de narraciones en las que vivimos, y que formamos en el proceso productivo de la arquitectura.

¿Cómo interpretar entonces, la opinión en esta participación de Bjarke Ingles como la realidad de la práctica profesional que nos interesa analizar? Hasta el momento podríamos decir que en lo expuesto por el arquitecto danés este considera ‘arquitectura’ como una herramienta que posibilita la creación de mundo que él llama, «worldcraft». Partiremos de esta idea hacia la revisión ahora de los ámbitos académico y mediático en los que el arquitecto ha tenido una especial presencia, en especial en el mediático con este tipo de participación en el evento FoST.

9 Ibid. video Bjarke Ingels.

10 Yuval Noah Harari, Sapiens..., p. 49.

## 2.2 Del ámbito académico

Describir el panorama académico del campo de la arquitectura con relación a la temática narrativa, ha sido una tarea constante en la investigación. Con esta intención decidimos revisar la producción teórica de algunos profesores investigadores de la disciplina arquitectónica.

Se podría incluso decir que este fue el ámbito del que pude obtener más información, con autores y textos que continúan sumándose al corpus de ideas y nuevas referencias hacia y desde la temática de lo narrativo en el campo del diseño arquitectónico.

Comenzaremos diciendo que los artículos, capítulos y libros que se han referido a este tema desde la campo teórico de la arquitectura, son numerosos, lo que hace evidente un fuerte interés de la academia especialmente, en estas dos últimas décadas, por lo narrativo, con una mayor presencia y frecuencia en el caso de las publicaciones en inglés que hacen referencia al concepto de *storytelling*.

En este subapartado buscaré introducir principalmente el trabajo del profesor Marco Frascari en la producción de conocimiento en esta temática, hablando sobre las principales razones por las que propongo profundizar en su trabajo como profesor e investigador, siendo esto una importante guía para este trabajo de investigación.

### 2.2.1 Marco Frascari, arquitecto, profesor y storyteller.

Resulta una tarea casi imposible el lograr describir en unas cuantas líneas el pensamiento, la producción teórica y la forma de enseñanza de Marco Frascari (1945-2013). Conocer sobre ello, fue para esta experiencia de investigación algo cercano a lo que el escritor mexicano Jorge F. Hernández llama “agua de azar”, en el sentido de ser uno de esos hallazgos que se convirtieron, dos años después, en una estancia de investigación, en la guía y asesoría de la Prof. Federica Goffi y en mucho que continuaré dialogando después de este trabajo, con los escritos, audios e inagotables dibujos de este memorable arquitecto italiano.

<sup>1</sup> Si se desea consultar una referencia biográfica más amplia, se recomienda revisar el libro *Marco Frascari's Dream House. A theory of imagination*, en el que su editora la Dra. Federica Goffi elabora una reseña más detallada.

Marco Frascari nació el 29 de marzo 1945 en Mantova, Italia en donde creció rodeado de arquitectura renacentista, arte e historia. Falleció en la ciudad de Ottawa, Canadá, el 02 de junio de 2013.

Recibió su primer título de Professore di Disegno en la Accademia di Belle Arti en Venecia y en 1969 su título de Dottore en Architettura, in el IUAV (Istituto Universitario di Architettura di Venezia). Mudandose a la finalización de este último a Verona donde fue contratado para trabajar con Arrigo Rudi por un periodo de tres años, en los que ocasionalmente viajaba a Venecia para ayudar como profesor asistente a Rudi en el grupo liderado por Carlo Scarpa, de quienes se convertiría en aprendiz, iniciándose en la práctica de la arquitectura antes de establecer su propia firma en Verona.

En 1975 se muda a los Estados Unidos donde decide continuar con sus estudios en la Universidad de Cincinnati donde en 1978 obtiene un grado de Maestría en Arquitectura (Master of Science) y posteriormente, en la Universidad de Pensilvania, en 1981, su grado de doctorado con la tesis "*Sortes Architectii In The Eighteenth-Century Veneto*."<sup>2</sup>

La Dra. Federica Goffi comenta que, al graduarse, Frascari se unió a la Facultad en la misma escuela y pasó diecisiete años de su carrera en este entorno académico. De 1997 a 2005, ocupó la posición del G.T. Ward Professor en el Washington-Alexandria Architecture Center en Virginia Tech, donde estableció un programa de doctorado centrado en la representación arquitectónica y la educación. Una trayectoria que paralelamente lo llevó a enseñar y dar conferencias en las principales instituciones de arquitectura del mundo<sup>3</sup>; como crítico internacional e investigador fue invitado con frecuencia a brindar cátedra a la comunidad arquitectónica.

En la biografía que se incluye en su libro *Marco Frascari's Dream House*, se menciona que «las ponencias y clases de Frascari inspiraron a estudiantes, académicos y profesionales a través de su atractivo estilo para contar historias, sus críticos, pero lúdicos dibujos, y su profundo entendimiento sobre arquitectura. Un escritor verdaderamente erudito y prolífico.»<sup>4</sup>

En 2005 asumió la dirección de la Azrieli School of Architecture and Urbanism en Carleton University en Ottawa, Canadá<sup>5</sup>, donde desarrolló nuevamente, un programa de doctorado que hasta la fecha se desarrolla siguiendo muchas de las propuestas de Frascari, llevando a cabo varios ejercicios diseñados por él mismo para los alumnos.

En la misma publicación que hemos citado se menciona que el trabajo de

2 Ver "Marco Frascari, Director of The Azrieli School Of Architecture And Urbanism: 1945-2013. Canadian Architects".

3 Incluyendo la AA, la Universidad de Columbia, la Universidad de Harvard, la Universidad de Pennsylvania, la Universidad de Penn State, el Instituto Politécnico Rensselaer, la Tecnología de Georgia, la Universidad de Nottingham, la Escuela de Arte y Diseño de la Universidad de Auckland, y muchas otras.

4 Marco Frascari, *Marco Frascari's Dream House. A theory of imagination*, p. xxi.

5 De nov. 2019 a feb. 2020 tuve la oportunidad de hacer una estancia de investigación en esta Universidad en la escuela de la que Marco Frascari fuera director en los últimos años de su vida, con lo que pude comprobar la vigencia de su pensamiento en el diseño y contenido de los programas de estudio y en la particularidad de algunos de los ejercicios que continúan desarrollando los alumnos en torno al dibujo, la imaginación y los sueños.

Desde su traslado de Italia a los Estados Unidos, Marco Frascari se dedicó a formar a otros investigadores, lo que llevó precisamente a la publicación años después del libro “*Confabulations: Storytelling in Architecture*” en el que los autores mencionan seguir en él muchas de las enseñanzas de Frascari quien dedicara su labor académica a la investigación y enseñanza de «la arquitectura como storytelling» en distintas Universidades. Una enseñanza que no solo se puede encontrar en sus textos, por palabras de Federica Goffi y por algunos audios de sus clases, hoy se puede decir que esta sería una habilidad que Frascari representaba en cada una de sus presentaciones y clases, siendo reconocido por muchos como un gran narrador [storyteller]. Posterior al fallecimiento del Profesor Frascari se han organizados algunos eventos que honran su trabajo, entre ellos se cuentan cuatro simposios en su nombre, y un quinto programado para marzo 2021 en Montreal<sup>6</sup>.

En distintas publicaciones se ha escrito que Marco Frascari se distinguió como un educador excepcional y un eminente teórico y erudito, siendo considerado como uno de los autores más influyentes en la teoría arquitectónica contemporánea en los países de habla inglesa. Su biblioteca fue donada en el año 2013 por su esposa Paola Frascari al Centro de Arquitectura Washington-Alexandria en Virginia Tech.

La Prof. Federica Goffi comenta que el trabajo teórico de Marco Frascari «nacía en sketches y dibujos, antes que en la palabra escrita.»<sup>7</sup> Fue un creador [maker] que dio forma a la idea de arquitectura a través de una amalgama de constructos materiales e intelectuales, haciendo del estudio de la imaginación, un proyecto de vida. También nos dice que Frascari «nunca comenzó y terminó realmente un artículo o un libro como una pieza autónoma, más bien, el proceso de concebir era una corriente continua que vinculaba todos sus escritos y dibujos publicados y no publicados.» El libro del Dream House, por ejemplo, se convirtió en «un lugar para regresar y para dibujar»<sup>8</sup>

Por último, la editora de este libro, hace una bella comparación del estilo de escritura de Frascari con «un nudo gordiano: apretado, al grano, enigmático y breve, como las novelas del poeta estadounidense Edgar Allan Poe, e imaginativo como el de Italo Calvino, uno de sus autores favoritos.»<sup>9</sup> Esto será algo que podrás comprobar si decides acercarte a sus escritos. Se trata de un arquitecto y un académico que en sus escritos te invita a acompañarlo en el camino. No te intimida, como lo hacen algunos autores del campo teórico, no hay limitaciones en su lectura. Se toma el tiempo de introducir las palabras y la forma en que estas componen ciertos enunciados, de ahí su interés por la filología, más que por la etimología. Frascari, no te dirá tan fácil las respuestas, sin embargo, de acompañarlo en sus indagaciones, te enseñará a pensar con palabras, con sueños y con dibujos.

6 Ver sitio web... Marco Frascari <https://www.marcofrascaridreamhouse.com/> en la sección de eventos se puede conocer detalles y enlace a cada uno de estos.

7 Marco Frascari's Dream House. Nota de la editora en la introducción al libro.

8 Ibid., p. 2.

9 Ibid., p. 7.

Sobre su trabajo en la temática del storytelling y la arquitectura como hacen referencia otros autores, podemos decir que Marco Frascari no hablaba de storytelling en la arquitectura, más acertadamente podría decirse que Frascari hablaba y pensaba sobre storytelling, haciendo storytelling desde la arquitectura. En distintas fuentes encontramos que aprendió y logró personificarlo en la forma de impartir sus clases, en la forma de presentar una ponencia y claramente, en la manera tan única de desarrollar sus escritos y de soñar en sus cada uno de sus fascinantes dibujos.

### 2.2.2 Sobre la producción académica en cuanto a storytelling

La mayoría de los profesores-investigadores que se han identificado en este trabajo pertenecen en su mayoría al grupo académico que ha continuado profundizando y difundiendo las investigaciones y enseñanzas del profesor Marco Frascari, quien en el texto de *Confabulaciones* es identificado como “el padre del storytelling en la arquitectura”. Sin embargo, otros se han ido sumando a la temática desde otras perspectivas, instituciones e idiomas.

En el texto de *Confabulaciones* se menciona que Frascari “corrige la incompreensión de los requisitos de Vitruvio para que la educación del arquitecto de “historias... noverit” signifique, en lugar de “conocer la historia”, “contar eventos”, y esto sugiere que puede haber o puede que haya habido un género de narrativa arquitectónica generativa”<sup>10</sup>. Ante esto, quedaría revisar a detalle mucho de lo que esta cita propone, como aquello de que se hable de un género de narrativa arquitectónica generativa. Debiendo cuestionar lo que se estaría entendiendo por generativa, y esto a qué condiciones se podría atribuir en la producción arquitectónica.

Se señala que Frascari afirmaba que existía una estrecha relación entre la arquitectura y el arte de contar historias. Comparando esta afirmación con la del filósofo Nelson Goodman, reconociendo a ambas como, formas fundamentales de “hacer-mundo”<sup>11</sup>. Una relación que ha sido localizada en la base de otros planteamientos y aparecerá en el resto del planteamiento de este trabajo de investigación.

Después de hacer una revisión a muchos de los textos de Frascari y compararlos con el resto de los documentos que se consultaron es posible decir que el profesor italiano pudiera ser de los primeros en utilizar el término ‘storytelling’ en la teoría de arquitectura. Comienza con un texto publicado en 1988, un artículo con el título *Lume Materiale* y en el que analiza mucho del trabajo de Carlo Scarpa. El cual se presenta con la siguiente introducción:

This an ontological storytelling of Architectural events, a theoretical reflection, a na-

10 P. Emmons, M. Feuerstein, C. Dayer, *Confabulations: Storytelling in Architecture*, p. 1.

11 *Ibid.*, p. 1.



ration of a technological mythos where stones change themselves in light through architecture.<sup>12</sup>

Desde 1960 se registró el trabajo de otros arquitectos académicos que desarrollaron teoría y proyectos desde esta postura de que la creación de significado en la arquitectura parte de una analogía lingüística, como Diana Agrest, Peter Eisenman, Kenneth Frampton o Bernard Tschumi. Sin embargo, en los textos de los autores anteriores no se refiere al término 'storytelling' de la misma forma que Frascari lo hace. Bernard Tschumi, por ejemplo, en "*Questions of Space. Lectures on Architecture*" (1990), escribe sobre varios de los términos relacionados con esta investigación, como lenguaje, narrativa, discurso o evento.

Durante la estancia de investigación realizada en ASAU, se pudo acceder al archivo digital de Marco Frascari consultando una serie de audios de varias clases de teoría de arquitectura que impartiría el profesor en el año 2000. En estas se puede escuchar a Frascari no solo hablando de storytelling, sino contar una infinita cantidad de historias al impartir sus clases. Lo que nos habla de su talento como storyteller y la forma en que empleo esta habilidad como una de sus formas de enseñanza. "*Enacting the term. Not only speaking about it, but within it*". Como nos advertiría en otro de sus documentos acerca de no hablar acerca de arquitectura, sino hacerlo a partir de ella. Un sentido que del que hemos intentado aprender en esta investigación y que ha sido la base para algunos de los planteamientos.

### 2.2.3 La idea del diseño arquitectónico como algo narrativo.

Las profesoras Cristina Ampatzidou<sup>13</sup> y Ana Molienda, le apuestan a la idea del "proceso de diseño arquitectónico como algo narrativo", de manera un tanto distinta a la idea de "la arquitectura como herramienta" que revisó en el ámbito profesional con el trabajo del arquitecto Bjarke Ingels.

En el artículo de ambas profesoras "*Building Stories – the architectural design process as narrative*" presentan al diseño arquitectónico como storytelling. Centrándose en la práctica arquitectónica y en la manifestación de este hacer narrativo a través del diseño arquitectónico, con un enfoque especial en nuevas dimensiones para la práctica que fueron posibles gracias a la introducción de los medios digitales.

En este artículo las profesoras nos hablan de una analogía entre los procesos de *storytelling* y diseño espacial, exponiendo tres categorías de herramientas de diseño que narran diferentes tipos de historias. No se profundizará aquí en ellas, pero es relevante mencionar que las autoras nos dicen que «La

12 Marco Frascari, "The Lume Materiale in the architecture of Venice", p. 1.

13 Cristina Ampatzidou, es una investigadora y escritora radicada en Rotterdam con experiencia en Arquitectura y Urbanismo y fundadora de Amateur Cities. Actualmente cursa su doctorado en la Universidad de Groningen sobre el tema de los juegos y la complejidad urbana.

arquitectura siempre se ha considerado una portadora de mensajes.<sup>14</sup> Historias y edificios han sido atados juntos desde el comienzo de la formación consciente del espacio y los primeros intentos de entender el mundo que nos rodea»<sup>15</sup>.

Relacionan así la narración de cuentos con los edificios, al ser ambos portadores de ideas y pensamientos. En otro momento del mismo artículo mencionan que «la arquitectura puede entenderse como una narración de cuentos [como actividad], no porque sirve como «un conjunto de argumentos y un contenedor de ellos, sino también porque se convierte en un tema de análisis histórico»<sup>16</sup>.



Figura 11. Fotografía. Biblioteca Central UNAM, Juan O'Gorman. 1942-52.

Deduciendo que con ‘arquitectura’ las autoras se refieren a una actividad. Ambas nociones, arquitectura y diseño, las describen a partir del campo de lo narrativo diciendo que «si bien la arquitectura es capaz de contar historias sobre el pasado y el presente, el diseño arquitectónico es, por definición, una historia sobre el futuro y su construcción».<sup>17</sup>

Correspondiendo con la idea anterior, Alberto Pérez-Gómez en su libro "Lo justo y lo bello" menciona que:

Dotados de lenguaje los humanos siempre se han preguntado sobre el propósito de la

14 Considerar la arquitectura como portadora de mensajes, irónicamente, me hizo pensar en la Biblioteca central de la UNAM como un buen ejemplo para analizar en él, las posturas narrativas que vayamos elaborando.

15 Ampatzidou, Molienda. "Building stories: the architectural design as narrative" [publicación en línea]

16 Ibid., "Building Stories..." [recurso en línea]

17 Ibid. "Building Stories..." [recurso en línea]

existencia. Esta pregunta fundamental y otras conexas han influido de manera explícita o implícita en lo que hacemos y decimos, incluida nuestra habilidad de hacer promesas y la forma de las respuestas que somos capaces de ofrecer. Nuestras respuestas articuladas por medio de palabras, actos y artefactos, en prosa y en poesía, han sido infinitamente diversas<sup>18</sup>.

Lo que nos daría más pautas para suponer que la producción de un proyecto arquitectónico está en cercanía con la idea del lenguaje y por lo tanto, las respuestas o productos de esta actividad diseño arquitectónico pretenderían ser interpretados desde el mismo territorio lingüístico.

Por último, valdría la pena cuestionarnos ¿Cuál es la situación actual de esta temática en la enseñanza de la disciplina arquitectónica? Como alguna vez me cuestionara mi Mtro. Héctor García Olvera «¿Se nos enseña sobre narrativa?»

En México si bien la temática aparenta ser de reciente interés, se han encontrado textos muy valiosos como el del propio Mtro. Héctor García Olvera en el que reflexiona sobre la perspectiva narrativa en la producción arquitectónica en un fascinante dialogo con el texto del filósofo Paul Ricoeur “Arquitectura y narratividad” que habremos de revisar más adelante.

18 Alberto Pérez Gómez, *Lo justo y lo bello*, p. 259.

## 2. 3 Del ámbito mediático

De acuerdo con la tesis de Doctorado del Prof. Adrián Baltierra, el contenido mediático es aquello de lo que tratan los productos generados por los medios masivos de comunicación.

Los contenidos que los medios masivos de comunicación generan a través de los productos que manufacturan, determina, en cierto sentido, la manera en que debe conocerse, interpretarse y valorarse la actividad de la arquitectura. Esto influye en los contenidos temáticos que configuran el imaginario de ideas que promueven o legitiman el ejercicio de la profesión.<sup>1</sup>

El ámbito mediático de lo arquitectónico presenta múltiples estímulos que inciden sobre nuestra percepción y que se canalizan por los productos que se manufacturan: publicaciones impresas (libros, revistas), conferencias, exposiciones, programas de radio y televisión, películas, páginas de Internet, etc.<sup>2</sup>

Uno de los ejemplos que más nos ha interesado en el desarrollo de este estudio es la plataforma BlankSpace<sup>3</sup>, la cual comenzó sus actividades en el año 2010. Una plataforma digital que anualmente lanza la convocatoria para el concurso “*fairy-tales*” que año con año recibe gran cantidad de aplicaciones. En la descripción que ofrece el sitio web se dice que BlankSpace es:

Una plataforma en línea para la arquitectura, fundada en 2013 por Matthew Hoffman y Francesca Giuliani. Matthew es un arquitecto que cree que la arquitectura puede ser más interesante, más divertida y más social. Francesca es un periodista que cree que la comunicación es omnipresente, y que una buena comunicación ayuda a las grandes ideas a cambiar el mundo. A través de competencias, publicaciones y proyectos, descubrimos el verdadero poder de la arquitectura creando nuevas oportunidades de diseño para entrar al público.<sup>4</sup>

1 Adrián Baltierra Magaña, La construcción mediática de lo arquitectónico. p. 28.

2 Ibid., p. 29.

3 Ver descripción de la plataforma "BlankSpace" sitio web: <https://blankspaceproject.com/>

4 Ibid. Blankspace web.

En la edición de 2019, BlankSpace anunció en sus redes sociales a los ganadores del sexto concurso anual de “fairy-tales” la edición de ese año. Con trabajos de 65 países se menciona que, las propuestas ganadoras «exploran eventos actuales y el proceso creativo a través de historias y artes maravillosamente creadas».

Es interesante observar cómo en la sección de contacto de la página del colectivo BlankSpace, su presentación muestra, como encabezado, el título “La arquitectura puede hacer más”. Exponiendo «Queremos pensar en BlankSpace como una oficina para pensar la provocación, desafiando la arquitectura para retener su papel en la sociedad hablando de cosas con las que todos podemos relacionarnos». Nuevamente, los fundadores de esta iniciativa sobre entienden el término ‘arquitectura’, sin ofrecernos una descripción de lo que se entenderá.

Si se recorre el sitio en el que se promociona la convocatoria, tanto de Fairy tales, como la más reciente de OUTER SPACE 2020, se puede apreciar que la imagen tiene un papel primordial en el sitio. Imágenes que no ubicaríamos precisamente en el terreno de lo realista, sino que nos rememoran más un cuadro surrealista. Sobre esta última convocatoria en el sitio se anuncia lo siguiente:

Los requisitos de envío son simples: cada entrada combinará 5 imágenes de 11 " x 17 " (horizontal o vertical) con una breve descripción de 800-1400 palabras. Las narrativas pueden ser ficticias o no ficticias; no son una simple explicación de la propuesta, sino que deben ser tan inmersivas como las 5 imágenes. Las mejores narrativas se leen como un solo texto coherente y no 5 secciones cortas asociadas con las 5 imágenes.

Se anima a los participantes a estudiar las nuevas tendencias tecnológicas y utilizarlas como columna vertebral para sus presentaciones. Tome tecnología, teorías y ciencia de vanguardia y úselas para impulsar una visión arquitectónica. No hay requisitos programáticos o de ubicación para las presentaciones, depende completamente de usted elegir la ubicación, el tiempo y la escala de su proyecto.<sup>5</sup>

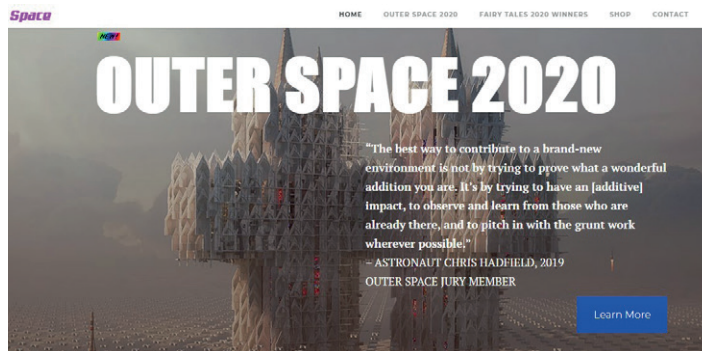


Figura 12. Convocatoria. Concurso OuterSpace 2020. BlankSpace website

<sup>5</sup> The submission requirements are simple – each entry will combine 5 11"x17" images (landscape or portrait) with a short narrative of 800-1400 words. The narratives can be fictional or non-fictional – they are not a simple explanation of the proposal but should be as immersive as the 5 images. The best narratives are read as a single coherent text and not 5 short sections associated with the 5 images. Entrants are encouraged to study new technology trends and utilize these as the backbone for their submis-

Aquí un fragmento de texto que presentó la propuesta "Toll":

*Érase una vez, que un niño bastante peculiar nació. No era un bebé niño o una niña, tampoco un pequeño cachorro. Era un peaje. Este pequeño edificio llegó humildemente al mundo. No hubo una cuchara de plata de un padre arquitecto de la firma, y hubo poca celebración a su llegada, aparte de un puñado de trabajadores de la cabina de peaje felices de tener un lugar para sentarse. Era simplemente un peaje. Aunque es un edificio valioso, útil en el concurrido sistema de autopistas de alto tráfico, y robusto, con proporciones decentes y un color azul bastante elegante; era de puro uso práctico. No tenía calidad espacial para hablar y no era de ninguna manera glamoroso. Las proporciones del edificio eran justas, pero sus detalles eran pobres y estaba hecho de materiales humildes. Su acristalamiento acrílico ya estaba rayado y brumoso. Sin embargo, esta naturaleza diminuta le impedirá soñar. Y con cada vehículo que pasaba, el peaje se preguntaba en qué otro tipo de edificio podría convertirse..."<sup>6</sup>*



Figura 13. Concurso "Fairy tales" proyecto "Toll" Finalista. 2017. Sean Cottengim & Alex Gormley.

En una entrevista realizada a los arquitectos detrás de esta propuesta, se les cuestionó: ¿Cuál fue su proceso en términos de desarrollo de la narrativa y construcción de imágenes? Ellos respondieron que: Tanto la narrativa como la planificación de las imágenes se desarrollaron al mismo tiempo, pero la narrativa estaba más avanzada antes de que realmente profundizáramos en las imágenes. Como estábamos limitados a cinco, tuvimos que pensar en dónde usar las imágenes para poner énfasis en la narrativa y también para ser cohesivos entre sí como conjunto. Una vez que hicimos el guión gráfico de las imágenes basadas en el texto, comenzamos la construcción."<sup>7</sup>

En la descripción de su proceso ambos arquitectos nos ofrecen algunos interesantes indicios sobre la producción de narrativas en el diseño de un proyecto. Nos hablan de desarrollar la narrativa, el contenido y el texto, casi

sions. Take cutting-edge tech, theories and science and use them to power an architectural vision. There are no programmatic or location requirements for the submissions, it is completely up to you to choose the location, time and scale of your project. [Requisitos obtenidos del sitio web de la plataforma "BlankSpace"]

6 Propuesta "Tool" por los participantes Sean Cottengim y Alex Gormley.

7 "Once upon a time, a rather peculiar child was born." Interview with Sean Cottengim & Alex Gormley.

a la par de las imágenes, pero reconocen que la narrativa estaba avanzada antes de comenzar a construir las imágenes físicas. Lo que nos refiere a la condición de formación de lo mental, lo imaginario y lo imaginal, tres aspectos que serán analizados en el documento.

Por ahora será interesante cuestionarnos, si las historias o narrativas, como aquí las identifican los fundadores de la plataforma BlankSpace, ¿las hacen los y las arquitectos(as)? como parecen sugerirlo. Y en dicho caso ¿se nos enseña sobre esto en nuestros años de preparación académica?

### III

## **Arquitectura, como el acto de hacer y contar historias**

*Architecture as storytelling*





Figura 14. Pintura. *Discord of Analogy*. por Michael Cheval (1966-) 30" x 36", oil on canvas, 2014.

### 3.1 Sobre el uso de una analogía

Marco Frascari escribió que «arquitectura es contar historias [*architecture is embedded storytelling*]» Un enunciado al que volveremos con mayor detenimiento pero que ha sido inspiración hacia muchas de las búsquedas y hallazgos en esta experiencia de investigación. Por ahora, es posible decir que ambos conceptos [*arquitectura y storytelling*] han sido relacionados de distintas formas por diferentes autores en la práctica teórica y en la práctica técnica, como apuntaría el historiador Peter Collins, pero ¿cómo se llega a esta idea? ¿Qué precedentes podríamos encontrar para esta relación?

Pierre Macherey podría sugerirnos aquí pensar en la condición, es decir, en «el principio sin el cual ese proceso no podría ser conocido» ya que, «conocer las condiciones de un proceso es el verdadero programa de una investigación» Así que adaptando lo que nos dice Macherey valdría la pena cuestionar ¿Qué tipo de condición encontramos entre ambos conceptos y prácticas que nos pueda permitir su estudio?

Por ahora la respuesta será: una analogía, más específicamente, una analogía lingüística. Por analogía, nos referiremos a cuando se establece una relación de similitud entre conceptos, al ser estos asociados por ciertas propiedades o elementos.

Un texto del profesor José Zamora Salamanca<sup>1</sup> presenta la tradición histórica y el panorama actual de la discusión sobre este concepto. Su autor nos dice que «La analogía es la semejanza en las palabras (o pensamientos) semejantes» según la definición de Aristóteles.

En el diccionario de Filosofía del Maestro Nicola Abbagnano encontramos que el término ‘analogía’<sup>2</sup> (lat. *analogia*; ingl. *analogy*; franc. *analogie*; alem. *Analogie*) tiene dos significados fundamentales:

- 1) El sentido propio y restringido, requerido por el uso matemático (para el que vale proporción) de igualdad de relaciones.

1 Francisco José Zamora Salamanca, autor del texto “La tradición histórica de la analogía lingüística” es académico por la Universidad de Valladolid, España. Con trabajo sobre socio lingüística e historiadados de la lengua castellana.

2 Nicola Abbagnano, *Diccionario de Filosofía*, p.67.

2) El sentido de extensión probable del conocimiento mediante el uso de semejanzas genéricas que se pueden aducir entre diferentes situaciones.

El término fue usado por Platón y Aristóteles en el primer significado, y aún hoy es usado por la lógica y por la ciencia. En su segundo significado, el término ha sido y es adoptado por la filosofía moderna y contemporánea. El uso medieval del término sirve de transición entre uno y otro significado.<sup>3</sup>

Siendo este segundo significado el que hemos encontrado en los ejemplos provenientes de los tres ámbitos que se revisaron en el capítulo dos, por lo que sería oportuno profundizar un poco más sobre lo que elabora N. Abagnano en relación a este segundo significado.

Nos dice que este 'sentido de extensión' es «el paso de una proposición que expresa una determinada situación a otra que expresa una situación genéricamente similar, o como extensión de la validez de una proposición de una determinada situación a una situación genéricamente similar» lo que era conocido por los antiguos con el nombre de "procedimiento por semejanza"<sup>4</sup>.

Una operación que presentó posturas que negarían la validez de esta, como la de Euclides de Megara que definiría que «si se vale de las cosas similares, es mejor dirigirse hacia las cosas mismas», a diferencia de los epicúreos que defendían la validez de esta lógica de semejanza, al relacionarla con el postulado de «la uniformidad de la Naturaleza»<sup>5</sup>.

La tradición histórica de este término trasladó rasgos de esto último en la propuesta de Locke, quien siglos después, propone la idea de analogía como «la única ayuda de que disponemos para lograr un conocimiento probable (...) de "seres materiales que, ya por su pequeñez en sí mismos, ya por su lejanía a nosotros, nuestros sentidos no sean capaces de advertir", (...) la manera de operación en la mayor parte de las obras de la naturaleza" que se ocultan a la experiencia humana directa».<sup>6</sup>

Un sentido que es posible que haya permanecido en gran parte del uso que hoy tendría una analogía como condición en el conocimiento de dichas relaciones de semejanza en ideas como la de la arquitectura y la del storytelling. Algo que nuestros sentidos no sean capaces de percibir y que requiera de ser descrito e interpretado con este tipo de procedimientos. Abagnano nos dice que los *hombres* de ciencia de los siglos XVII y XVIII hicieron gran uso de la analogía.

Una última postura hacia el término que vale la pena comentar es la de Kant, quien expone que en filosofía, la analogía «es la igualdad entre dos relaciones "cualitativas", (...) lo que significa que dados tres términos de la proporción, el cuarto término no viene dado con esto, sino que lo único dado, es cierta relación con ellos». Convirtiendo esta relación en una "regla" para buscarlo (el cuarto tér-

3 Ibid., p. 67.

4 Ibid., p. 69.

5 Ibid., p. 69.

6 Ibid., p. 70.

mino) en la experiencia y un "signo" para descubrirlo.

La 'analogía' mantiene su significado como igualdad entre relaciones, pero tales relaciones son denominadas "cualitativas" en el sentido de que por medio de ellas no se dan los objetos, sino que solamente permiten descubrirlos y situarlos en el orden universal de la Naturaleza (ordenarlos en unidad).<sup>7</sup>

Será importante mantener a la vista las posturas anteriores para la 'analogía', tanto en su significado como una igualdad entre relaciones cualitativas, que a la vez será regla para buscar algo que no advierten nuestros sentidos en la experiencia directa humana y como un signo para descubrirlo y para ordenarlo en el orden universal de la naturaleza, así como su uso como un procedimiento para lograr un conocimiento de algo que se oculta a la experiencia humana directa.

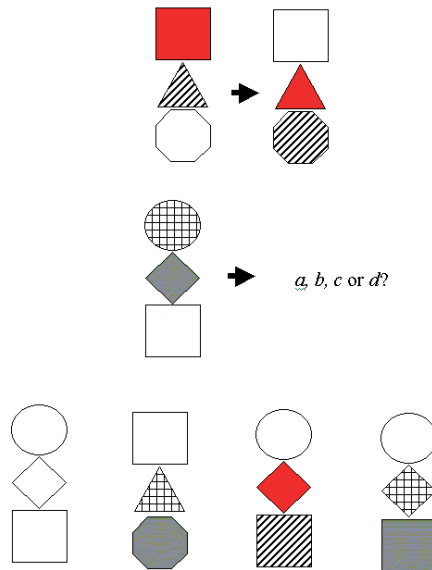


Figura 15. Esquema de un problema por analogía "Global attribute matching". Artículo "Analogy, and the like" Intelligent and Graphical Systems Research Group.

7 Ibid. p. 70.

### 3.2 Historia de la analogía lingüística

#### *Un primer acercamiento*

Para nuestra sorpresa, en 1965 el arquitecto e historiador, Peter Collins nos dice en su libro *Changing ideals in modern architecture, 1750-1950* que, «La analogía entre arquitectura y lenguaje ha sido menos popular en los últimos años que desde mediados del siglo XVIII hasta mediados del siglo XIX»<sup>8</sup>.

El autor comenta que «La afición de los arquitectos de finales del siglo XVIII por las alusiones históricas, las justificaciones analógicas, el paisaje asimétrico, los detalles brutales, los prototipos orientales y las técnicas pictóricas no los separa simplemente de la tradición de siglos anteriores; los relaciona íntimamente con los arquitectos de hoy, y es esto lo que da unidad al período 1750-1950, y nos permite tratarlo como una sola época arquitectónica»<sup>9</sup>. Aquí un posible puente hacia la condición contemporánea sobre el uso de esta analogía.

El estudio que realiza este teórico, en gran parte, se dedica a describir desde un ejercicio de crítica este paralelismo o condición análoga exponiendo, además de sus principales características, qué ventajas se consideraba que tenía, frente a esta semejanza, *p.e.* el lenguaje frente a la arquitectura y viceversa, hablando tanto de posturas a favor como en contra del uso de este tipo de analogía y su importancia en la interpretación de las Bellas Artes.

Es interesante notar que, el año en que se publica este texto de Peter Collins [1965] sobre los ideales de la arquitectura moderna, corresponde con el año del que partirá el trabajo de Kate Nesbitt en su libro "*Theorizing a new agenda for architecture. An anthology of architectural theory 1965-1995*," en el que la autora coincide también en el estudio de esta analogía lingüística, pero a partir del estudio de cinco paradigmas que han caracterizado el posmodernismo, encontrando entre ellos nuevamente el de la Teoría Lingüística, en donde la autora identifica, a su vez, otros cuatro momentos; semántica, estructuralismo, post estructuralismo y deconstructivismo.<sup>10</sup>

A diferencia de Collins, que lo hace a partir del estudio de la historia del pensamiento moderno durante el funcionalismo, en donde ubica el estudio de

8 Peter Collins, *Changing ideals in modern architecture, 1750-1950*, p. 173..

9 Ibid., p. 15.

10 Kate Nesbitt, *Theorizing a new agenda for architecture. An anthology of architectural theory 1965-1995*, p. 13.

cuatro tipos de analogías; la mecánica, la biológica, la lingüística y la gastronómica. En donde explica la analogía lingüística comparándola en algunos aspectos con el resto. Mencionando, por ejemplo, a favor del lenguaje lo siguiente:

Después de todo, el lenguaje tiene una gran ventaja sobre las analogías biológicas y mecánicas, en que ninguna de las últimas nos dice nada sobre las emociones humanas o la forma en que se experimentan estas emociones. Estas indudablemente, dan a los teóricos de la arquitectura pistas sobre la naturaleza de la estructura y la función; pero son inútiles a la hora de resolver los problemas estéticos que constituyen, y siempre han constituido, el principal dilema de la época moderna.<sup>11</sup>

Collins identifica aquí una relación cualitativa al hablarnos de las emociones humanas, y la forma en que se experimentan dichas emociones. Lo que nos recuerda la postura de Locke frente al uso de la analogía. como única ayuda para lograr el conocimiento de algo que nuestros sentidos no sean capaces de advertir. Pero también advierte de sus limitaciones. En el siguiente párrafo ya nos habla del "paso a la otra proposición que expresará una situación similar o como extensión de validez" que en esta relación es la arquitectura, mencionando que el lenguaje como la arquitectura, es funcional y emocional.

El lenguaje, por otro lado, a diferencia de la biología y la ingeniería mecánica, pero como la arquitectura, es funcional y emocional. Tiene un propósito funcional básico, que es satisfacer las necesidades de comunicación; pero al satisfacer esta necesidad, se puede lograr un poder emocional que eleve el lenguaje a las filas de las Bellas Artes.<sup>12</sup>

Frente a ambas posturas, es interesante contrastar lo que Marco Frascari expresara en 1981 cuando publica sus tesis de doctorado con el siguiente argumento<sup>13</sup>.

Será útil establecer una analogía que se base en el siguiente silogismo: dado que todo lenguaje está formado por palabras y todas las palabras son signos, todas las cosas formadas por signos deben ser lenguajes. La arquitectura está hecha de signos y por tanto, es un lenguaje. Es una obsesión de nuestro siglo explicar todo con la analogía del lenguaje. En el siglo XVIII, la obsesión era la analogía mecánica. Todo entonces

11 Peter Collins, op. cit., p. 173.

12 Ibid. p. 173.

13 It will be useful to set an analogy which is based on the following syllogism: since all language are made up of words, and all words are signs, all the things made up of signs must be languages. Architecture is made of signs and therefore is a language. It is an obsession of our century to explain everything with the language analogy. In the eighteenth-century the obsession was with the mechanical analogy. Everything was then explained on the bases of ropes, pulleys, springs, and levers. However, the language analogy in architecture is not an offspring of the above-mentioned twentieth century obsession with language, neither is the result of the eighteenth-century language analogy based on the French literary production, it is instead a very old analogy, perhaps pre-Socratic. The terms of this ancient analogy are very different from the modern ones. Language was expressed in term of a *techne* (rhetoric) and architecture in its Greek meaning, is the chief *techne*. The pre-Socratic did not see any difference between *episteme* and *techne*, and as a consequence the role recognized as architecture was the one of building knowledge. [Marco Frascari, *Architectii In The Eighteenth-Century Veneto* Sortes, p. 231. ]

fue explicado a base de cuerdas, poleas, resortes y palancas. Sin embargo, la analogía del lenguaje en la arquitectura no es un descendiente de la obsesión del siglo XX por el lenguaje antes mencionada, ni es el resultado de la analogía del lenguaje del siglo XVIII basada en la producción literaria francesa, sino que es una analogía muy antigua, tal vez pre-Socrática. Los términos de esta antigua analogía son muy diferentes de los modernos. El lenguaje era expresado en términos de una *techne* (retórica) y la arquitectura en su significado griego, es la *techne* principal. Los presocráticos no veían diferencia alguna entre *episteme* y *techne*, como consecuencia, el rol reconocido como arquitectura fue el de construir conocimiento.

Tenemos así, tres posturas sobre esta posible relación análoga entre arquitectura y lenguaje, lo interesante es que en las tres referencias los autores se dedican a elaborar la definición del periodo de tiempo en que esta analogía estaría inscrita, Collins lo define en el periodo de doscientos años de 1750 a 1950, cuando Nesbitt se concentra en el posmodernismo, a partir de 1965, mientras que Frascari,<sup>14</sup> es el que quizás contempla un rango más amplio del posible origen de la analogía con el lenguaje, proponiendo que esta se remonta a tiempo pre-Socráticos.

Hasta aquí comienzan a presentarse ya algunas preguntas producto de lo expuesto hasta ahora sobre esta analogía, entre ellas ¿Qué más podemos decir sobre su función para la disciplina arquitectónica? ¿Qué otras proposiciones se han argumentado con el uso de esta analogía? ¿Desafiaban algo? ¿Por qué se llegó a recurrir y se continúa recurriendo a esta analogía lingüística?

Pero antes de buscar responder a la pregunta sobre la función de dicha analogía, es pertinente preguntarnos si ésta ha sido la misma, y de descubrir que no lo es, describir cuáles son los precedentes sobre la idea de arquitectura en semejanza con el *storytelling*. Ya que en los dos documentos que hemos consultado en este capítulo, se hace referencia a la relación entre arquitectura y lenguaje en esta condición de analogía lingüística, pero ¿ésta se refiere a las mismas condiciones de origen y estudio que al hablar de arquitectura y *storytelling*?

El primer enunciado de este capítulo acerca de la arquitectura como *storytelling*, se presenta como una idea que no ha permanecido ajena a la evolución de los conceptos y las ideas que representan los mismos, por lo que sería importante considerar que, producto del transcurso de distintas épocas; sus cambios, teorías, actores e influencias, la analogía lingüística que hoy se ha identificado, no ha sido la misma. Cada uno de los paralelismos que se han localizado en el transcurso de la investigación, parten del mismo precedente de identificarla dicha analogía como una analogía lingüística, por originarse en el nicho del estudio del lenguaje, de donde se han derivado el estudio de otras dimensiones como la

14 Un detalle que llamó nuestra atención en esto que escribe Frascari es darnos cuenta de la evolución de pensamiento, en relación con el corpus de textos que se han revisado para este trabajo, en el sentido de que en el desarrollo de esta idea se refiere al lenguaje verbal, aquel que corresponde a la palabra, a lo intelectual a lo enunciativo. A diferencia de sus últimos escritos en que se dedica más a lo visual, lo imaginativo, desarrollando incluso, una teoría de la imaginación. Pero la idea que nos presenta en este escrito amplía de forma muy pertinente nuestra perspectiva sobre el origen y la evolución de la analogía lingüística en el campo de la arquitectura.



semántica y la sintáctica y en el caso de nuestro estudio, la narrativa.

Por lo que vale la pena identificar aquí ¿cuales son las posibles analogías que se han encontrado desde el terreno de lo lingüístico, entre la arquitectura y el lenguaje? Sin buscar ir a fondo en cada una de ellas, por ahora, se mencionaran como referencias a tener en cuenta. En los capítulos siguientes retomaremos su análisis.

Desde 1750 en adelante, los arquitectos se sintieron motivados por una serie de nociones que anteriormente habían jugado poco o ningún papel en la formación de sus ideales, y estas nuevas nociones no se sucedieron simplemente como una secuencia evolutiva; debían repetirse continuamente, en diversas combinaciones y con diversas expresiones, durante los dos siglos siguientes. La afición de los arquitectos de finales del siglo XVIII por las alusiones históricas, las justificaciones analógicas, el paisaje asimétrico, los detalles brutales, los prototipos orientales y las técnicas pictóricas no los separa simplemente de la tradición de siglos anteriores; los relaciona íntimamente con los arquitectos de hoy, y es esto lo que da unidad al período 1750-1950, y nos permite tratarlo como una sola época arquitectónica.<sup>15</sup>

### 3.2.1 Distintos paralelismos

#### Arquitectura || lenguaje (como justificación)

Tomemos como punto de partida el periodo que analiza Peter Collins, de 1750 a 1950, un periodo de doscientos años, que el autor identifica como "una sola época arquitectónica". En esta se identifica la referencia en varios arquitectos hacia una analogía entre arquitectura y lenguaje. Pudiendo mencionar entre las razones para esto, dos principalmente, la primera el que se consideraran todas las

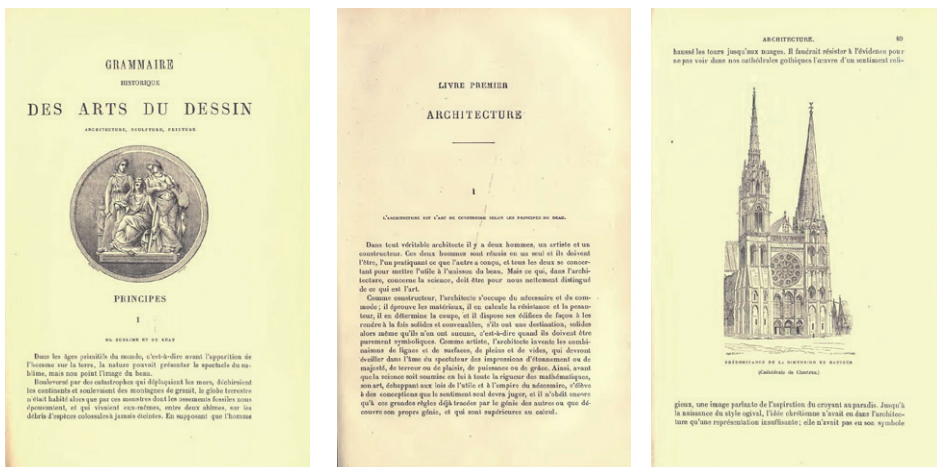


Figura 16. Páginas del libro. A Historical Grammar of the Arts of Drawing. 1867. Charles Blanc.

15 Ibid., p. 15.



artes como elocuencia. "Su virtud (...) no está ni en la forma producida, ni en el objeto creado. Si en la emoción que la produce y en la intensidad y sinceridad con la que se logra la expresión". Exponiendo que "El propósito de la arquitectura era más comparable al de la elocuencia, en el sentido de que debe ser útil además de agradar"<sup>16</sup>.

Existen ciertos aspectos de la literatura que muestran un estrecho paralelismo con la arquitectura, por lo que la analogía lingüística ha demostrado ser un catalizador útil en la formulación de ciertas ideas arquitectónicas.

...desde que Benedetto Croce rehabilitó la filosofía del historiador de mediados del siglo XVIII Giambattista Vico al afirmar que todo arte es una forma de lenguaje, ha sido costumbre que los escritores de estética, como RG Collinwood, consideren todas las artes como una especie de elocuencia, por lo que su virtud no está tanto en la forma producida como en la emoción que la produce; no en el objeto creado sino en la intensidad y sinceridad con las que se logra la expresión.<sup>17</sup>

La segunda razón, nos hablará de otra forma en la que encontramos la presencia de este tipo de analogía, con su uso para la distinción entre vocabulario y composición. Peter Collins nos dice por ejemplo que, el término 'gramática del diseño' fue popularizado por primera vez por Charles Blanc en su libro titulado *A Historical Grammar of the Arts of Drawing*, (...) publicado en 1867. Pero, a diferencia de otros autores, Blanc, "habló del 'lenguaje de la arquitectura', pero en general, dejó al lector deducir la noción de que en arquitectura, como en literatura, hay una distinción entre vocabulario y sintaxis, entre el uso correcto de unidades elementales y la forma correcta en que se unen".<sup>18</sup>

Collins hace entonces una aclaración sobre la época en que Charles Blanc escribiera ese texto y la sobre en la que él escribía el suyo. Comparando que en el tiempo de Blanc había reglas gramaticales que ninguna persona educada se atrevía a romper, al igual que había un diccionario autorizado que establecía los significados que se atribuían a las palabras".

A diferencia, de la época de Collins (1965) en que "los poetas más populares han abandonado las reglas de la gramática, así como los lexicógrafos han abandonado la noción de que las palabras tienen un uso "correcto" que puede diferir de su uso común"<sup>19</sup>. Razón por la que, la noción de una gramática del diseño ya no resultaba tan popular hacia la segunda mitad del siglo pasado, como lo era hace un siglo (1867), aunque en opinión de Collins "con el reciente aumento en la estandarización de los componentes de construcción, la analogía podría resultar más fructífera que antes".<sup>20</sup>

16 Ibid. p. 181.\*

17 Ibid., p. 179.

18 Ibid., p. 179.

19 Ibid., p. 180.

20 Ibid., p. 180.

Otro aspecto que Collins elabora en su texto es la evolución y difusión de la idea de dicha analogía con el desarrollo de ciertas formas de divulgación, como las revistas, mencionando algunos ejemplos de mediados y finales de S. XIX.

En el epílogo del libro, el autor menciona que este trabajo es el intento por rastrear la historia de las ideas de los arquitectos y críticos de estos doscientos años. Con ese precedente Collins se dedica a planterarnos tanto, posturas a favor como en contra y las razones en cada uno de los casos. Aquí un ejemplo que no valida la relación entre arquitectura y lenguaje:

Leonce Reynaud, en el ensayo sobre "estilo" que aparece en su Tratado de Arquitectura (1850) concluyó que las diferencias eran mayores que las similitudes. La arquitectura, pensó, no permitía la misma claridad de expresión que el lenguaje; tampoco había dado lugar a las mismas diversidades que se iban a fundar en el habla vernácula, o en los cambios resultantes de la evolución de lenguas durante el pasado. Además, las formas tectónicas elementales "que son para la arquitectura lo que las palabras para el habla", no eran arbitrarias, como en el lenguaje, sino derivadas de leyes científicas universales y permanentes.<sup>21</sup>

Collins nos explica también como se percibía esta relación de acuerdo con las nociones de ciertos conceptos en dicho periodo histórico, nos hablar así, por ejemplo, del concepto de belleza, mencionando que en cuando esta fue considerada como una cuestión de proporción, por ejemplo, en un tiempo en que la artesanía tradicional era la base de la construcción vernácula, «la analogía lingüística fue utilizada como una especie de guía para lograr edificios bellos».

Tiempo más adelante, a mediados de siglo XIX, cuando la noción de belleza se transformó, cuando la artesanía tradicional fue disminuyendo, cuando se abandonó la teoría clásica y cuando la poesía también se redujo a otro tipo de expresión más espontánea y personal, entonces «la analogía dejó de ser guía para la creación de una nueva arquitectura en el sentido de crear un lenguaje tectónico natural universal, alentando a una expresión sin cuidado por la armonía ambiental».<sup>22</sup>

La conclusión que Collins obtiene de esta transformación es que el uso de analogías resultó «engañoso y decepcionante para los teóricos de la arquitectura del siglo XIX». Ya que la única manera de razonar convincente sobre la arquitectura es por referencia a estructuras que se han construido realmente. De acuerdo con el autor «el impulso más poderoso no vino de la teorización análoga respecto a otras artes y ciencias, o del estudio de los edificios del pasado, sino del estudio del trabajo de quienes estaban creando nuevos tipos de estructuras en la época en que se produjo toda esta especulación»<sup>23</sup> hablandonos aquí del trabajo de ingenieros civiles y militares, manifestaciones que formaron lo que se conoce como racionalismo, un tema que no forma parte de los alcances de este docu-

21 Ibid., p. 176.

22 Ibid., p. 181.

23 Ibid., p. 182.

mento.

### ***Arquitectura || lenguaje (para crear significado)***

Kate Nesbitt menciona que, «a menudo la creación de significado en la arquitectura ha sido estudiada por medio de una analogía lingüística»<sup>24</sup>.

Señala que en un desafío al funcionalismo moderno como determinante de la forma, del cual ya hablamos sobre muchas de sus características con el trabajo de Peter Collins, se argumentó desde un punto de vista lingüístico que «los objetos arquitectónicos no tienen un significado inherente, pero pueden desarrollarlo a través de la convención cultural»<sup>25</sup>.

Paralelo a esto nos dice Nesbitt que se ha identificado que esta analogía parece haber cobrado fuerza en el medio de la arquitectura contemporánea.

### ***Obra arquitectónica || texto narrativo***

Conforme se fue avanzando en la investigación se localizaron múltiples artículos y documentos dedicados al tema de la 'arquitectura' en los límites del lenguaje y en particular, en la descripción e interpretación de la obra arquitectónica como un texto.

Lo anterior, lo podemos comparar con la condición que estudiaremos en el próximo capítulo, en donde se identifica que, al hablar de lo narrativo, o de la narratividad en general, «no se trata solamente de relatos hechos por un narrador»<sup>26</sup>, como nos dice la profesora Luz Aurora Pimentel, siendo posible encontrar medios en los que se habla «del contenido narrativo o de la(s) línea(s) narrativa(s) de un ballet, de un cuadro, o de una escultura»<sup>27</sup>, o en este posible caso, de una obra arquitectónica.

Lo valioso en este punto de la investigación es la conexión que se ha encontrado hacia la teoría narrativa con la teoría de A. J. Greimas citada por Pimentel, sobre llegar a identificar la 'arquitectura', como un medio y un sistema de significación distinto a la obra literaria, es decir como una «estructura semio-narrativa», bajo la cual, una obra arquitectónica pudiera ser leída como un texto narrativo. Pero ya hablaremos con mayor detalle sobre esto.

### ***Arquitectura || narratividad***

Esta analogía la encontramos a partir de la propuesta de Paul Ricoeur. En palabras del Maestro Héctor García Olvera, quien dialoga en otro texto con el filósofo sobre aquel paralelismo entre el campo narrativo y el de la arquitectura, nos adelanta la posibilidad de que en esta consideración «el objeto o la edificación

24 Kate Nesbitt. "Theorizing a New Agenda for Architecture..." p. 32.

25 Peter Collins. op. cit. p. X.

26 Luz Aurora Pimentel, El relato en perspectiva, p. 12.

27 Ibid., p. 12.

resultante del diseño, pudiera ser una especie de “escritura”, contenedora de un “lenguaje”, el conjunto y sistema de signos que expresan y comunican ideas o sentimientos, y que eso, en buena lid, sea objeto IMAGEN de sensible LECTURA y hasta interpretación»<sup>28</sup>.

Ricoeur explica entre otras condiciones que, bajo esta analogía, la arquitectura sería para el espacio lo que el relato es para el tiempo, es decir una operación “configuradora”. Un paralelismo, por un lado, entre el acto de construir, es decir edificar el espacio, y, por otro lado, el acto de narrar, disponer la trama en el tiempo.

### ***Diseño arquitectónico || narrativa***

Otra posibilidad sobre estas "justificación analogas" como las llama Peter Collins, la encontramos en la comparativa entre diseño arquitectónico y narrativa. Esta postura la estudiaremos en el capítulo seis apoyándonos del artículo “*Building stories...*”<sup>29</sup> en donde se describe e interpreta este tipo de relación analógica.

Las autoras de este texto mencionana que mientras el contar una historia es la construcción de una historia, al organizar una serie de eventos en una línea de tiempo, como también lo llegaría a mencionar Frascari, el diseño estaría basado en «la construcción de una narración física al organizar relaciones espaciales que definen la acción humana»<sup>30</sup> Tanto el concepto de evento, como el de la construcción de un relato serán otras ideas que revisaremos en el capítulo cinco desde disntintos apuntes sobre narratología.

En este escrito también se comenta que «naturalmente, la arquitectura puede ser entendida como “storytelling”, no solo porque sirve como escenario para las tramas y como un contenedor de ellas, sino también porque se convierte en sujeto de un análisis histórico.»<sup>31</sup>

### ***Arquitectura || Storytelling***

Para Marco Frascari, esta analogía se volvió un tema central en su producción teórica. Probablemente el primero momento en el que nos habla de este hacer y contar historias [storytelling] es un texto de 1988 en el que hablaba de la obra de Carlo Scarpa. A lo largo de su producción de artículos, libros, clases y conferencias, fue sumando experiencias para poder cuestionarse sobre la naturaleza de esta habilidad y herramienta de pensamiento y world-making, como proponía en base al trabajo de Nelson Goodman.

En el trascurso de los años, Frascari llego a hablarnos del origen del storytelling, en relación con la comunicación humana. Se apoyó en la disciplina de la neurociencia, con el trabajo de Damasio para comprender cómo es que se da este

28 Héctor García Olvera, p. 69.

29 Cristina Amptzidou, Ana Molienda, "Building Stories: architectural design as narrative" [recurso en línea]

30 Ibid., Building stories... "

31 Ibid., "Building Stories..."

acto de *storytelling* en el origen no verbal de la consciencia humana. Invitándonos a reflexionar sobre la forma en qué pensamos sobre eventos y como estos son registrados mentalmente. Frascari identificó también el papel de las emociones, afirmando que estas no se interponen en el camino del pensamiento racional. Adicionando estas a la naturaleza del *storytelling*, diciendo que este es una habilidad esencial y emocional, una herramienta por medio de la cual nuestros cerebros interpretan minuto a minuto la vida.

Con su investigación continua Frascari llegó a identificar que hablar de *storytelling* implicaba hacer en ocasiones una historia sobre ello. Así nos cuenta la historia de Dinócrates al presentarse con Alejandro Magno para presentarle su idea de Macedonia<sup>32</sup> y que este por sus grandes dotes narrativos lo eligiera como el arquitecto de la futura ciudad. Frascari, elige así, de vez en cuando, ejemplos desde la literatura y la arquitectura, pero no en una relación de semejanza o de proporción, sino para explicar cómo nos podemos relacionar creativamente con esta forma de hacer y contar historias. Como en el caso de Khan y su dialogo con un ladrillo. Sugiriendo que el rol del arquitecto(a) es posiblemente, el de ser un narrador [*storyteller*].

Frascari también nos comenta sobre el estado contemporáneo de la práctica del *storytelling*, no solo en el campo de la arquitectura; admitiendo que este ha tenido poco reconocimiento, ya que llega a ser considerado como sospechoso cuando se utiliza fuera del campo del entretenimiento<sup>33</sup>.

Hablándonos aquí del principal antagonismo frente al *storytelling* con el pensamiento cartesiano en el esfuerzo por reducir todo el conocimiento a un pensamiento analítico. Exponiendo la contraparte de esto para la arquitectura al decirnos que, la regla en la que podríamos enmarcar el pensamiento analítico en la arquitectura es, el reconocimiento de que los edificios que erigimos, reflejan y transforman nuestra propia consciencia humana.

Las experiencias que el profesor Marco Frascari trae a la mesa, cuando analiza el uso de este tipo de habilidad en la actividad del diseño y la comunicación de un proyecto, son parte de lo que lo ha caracterizado como un gran *storyteller*. Nos habla, por ejemplo, de la forma en cómo son presentados actualmente los proyectos por parte de los alumnos utilizando medios digitales, como imágenes renderizadas y modelos 3d, recurriendo en esto a que la imagen que se presenta ya no sea estática, sino dinámica, generando que estas se disuelvan entre el resto de componentes o que desaparezcan de su conjunto en el momento de su presentación.<sup>34</sup>

Con un tono de nostalgia, Frascari nos lleva a recordar y pensar en las presentaciones de nuestros proyectos arquitectónicos, en que las imágenes llegaron a estar al lado del arquitecto narrador, quien tenía el control de la historia al tiempo que los cliente o constructores o cualquier otro involucrado, podía nave-

32 Marco Frascari, "An architectural good-life.." p. 227.

33 Ibid., p. 225.

34 Marco Frascari, "An architectural good-life.." p. 229.

gar libremente por la serie de dibujos y modelos.<sup>35</sup>

Sobre el proceso de diseño nos dice que "la verdadera manufactura en la arquitectura es la manufactura de una buena historia, la cual dependerá de historias previas acerca de ciertas formas de manufactura artesanal, esto es, ciertas formas de ensamblar materiales constructivos, y de mostrar y contar sus facturas".<sup>36</sup> Pero entonces, ¿Cómo hacerlo?

La narración [*storytelling*] implica el proceso de desarrollar conexiones entre las experiencias pasadas de uno y las de otros.<sup>37</sup>

Al facilitar el pensamiento tanto humanista como científico, la narración también nutre una visión integradora y orientada a los sistemas de concebir la arquitectura; un sistema que, al centrarse en las conexiones entre personas, procesos y materiales, crea el escenario para una "creación cultural". La narración, mediante el uso de un mundo de creación concebido de manera más amplia, la *cosmopoiesis*, abarca tanto el ámbito natural como el cultural.<sup>38</sup>

A diferencia de otros de los autores y autoras que hemos consultado para esta investigación, Marco Frascari parece no centrarse en la interpretación de esta relación analógica, tampoco pretende llegar a explicarla desde la teoría semiótica o lingüística en general. Frascari por el contrario, se centra, en ofrecer una perspectiva sobre la unión o amalgama de la creatividad arquitectónica y la comunicación.

En cambio, este ensayo aspira a sugerir y encarnar posibles formas de comprensión para practicar la dualidad enmarañada de la narración y la creatividad. Lo hace yuxtaponiendo escenarios contrastantes pero interconectados o implicando múltiples historias y narradores. En otras palabras, el ensayo es en sí mismo una narración.<sup>39</sup>

Sería interesante por último preguntarnos ¿a que otras ideas ha llevado este tipo de analogía? Una respuesta sería indudablemente la publicación del texto *Confabulations: Storytelling in architecture* en 2017, en donde se presenta la idea del *homo fábula*, una propuesta a partir del supuesto de que, «ser humanos es elaborar historias», y que derivó en la consideración de pertenecer a esta categoría al «residir en las realidades construidas de fantasía que son parte de la cultura

35 Ibid., p. 229.

36 Ibid., p. 227.

37 Ibid., p. 231. [Trad: Architectural storytelling involves the process of developing connections between one's past experiences and those of others.]

38 Ibid., p. 224. [Trad: By facilitating both humanistic and scientific thinking, storytelling also nurtures an integrative, systems-oriented view of conceiving architecture; a system that, by focusing on the connections between people, processes, and materials, creates the setting for a 'cultural making'. Storytelling, by using a more broadly conceived world of making – cosmopoiesis– encompasses both the natural and cultural realms.]

39 Ibid., p. 225. [Trad: Instead, this essay aspires to suggest and embody possible ways of understanding for practising the tangled duality of storytelling and creativity. It does so by juxtaposing contrasting yet interlinked scenarios or entailing multiple stories and tellers. In other words, the essay is in itself a storytelling.]

humana», hecho que hemos confirmado con la teoría y perspectiva histórica de Harari. Y que los autores lo vinculan con la actividad del arquitecto y en la producción arquitectónica, aceptando que la compilación de textos sigue el trabajo que realizó Marco Frascari sobre esta temática.

Adaptando una pregunta<sup>40</sup> que Gottfried Boehm hace en su libro “Cómo generan sentido las imágenes” podríamos preguntarnos ¿Qué es lo que le da fundamento a esta identidad narrativa en general, qué es lo común en estas diversas ideas, entendimientos y expresiones, de manera que se pueda hablar de una “narrativa arquitectónica, como se ha llegado a sugerir?”

El mismo G. Boehm, nos propone que ciertos parámetros interpretativos alrededor de un concepto nos llevan a la idea de que el intento de someter en este caso la idea de 'arquitectura' y del 'diseño arquitectónico' a 'lo narrativo' o 'lo lingüístico' podría por lo general, «transformar también la manera de vivirlo»<sup>41</sup> El estudio de la comparación entre arquitectura y lenguaje, con sus distintas variaciones hasta la analogía entre arquitectura y storytelling, nos ha llevado en nuestro caso, a establecer su posible origen, conociendo cómo es que el término ha evolucionado con el paso del tiempo.

En uno de los audios de las clases de teoría del 2000 nos dice algo muy interesante para nuestro estudio:

La teoría de la arquitectura no tiene nada que ver con la teoría literaria ni con ninguna otra teoría, es una disciplina en sí misma. Y esta disciplina es, si puedo decirlo en un término muy simple, una procesión, porque se pasa por ese juego analógico de un desarrollo paralelo pero luego siempre termina con un baile. Y el baile es la construcción de la edificación.<sup>42</sup>

Un baile, que se propone tener en mente de ahora en adelante.

40 Gottfried Boehm, *Cómo generan sentido las imágenes*, p. 54.

41 *Ibid.*, p. 54.

42 Transcrip del audio [MF-2000-02-17 Architectural Writing NORMALIZED] clase de teoría de la arquitectura de Marco Frascari. © Architectural Archives of the University of Pennsylvania (AAUP). "The theory of architecture has nothing to do with literary theory or any other theory, it's a discipline in itself. And this discipline is, if I can put it in a very simple term, a procession, because you go through this analogical game of a parallel development but then is always ending with a dance. And the dance is the making of the building."

### 3.3 La condición histórica de la analogía lingüística desde 1965

En esta parte del capítulo nos concentraremos en el periodo de 1965-1995 en el que Kate Nesbitt identifica cuatro disciplinas dentro del paradigma posmoderno de la Teoría Lingüística a partir de la década de 1960 que son, Semiótica, Estructuralismo, Post estructuralismo y Deconstructivismo. Siendo que para Nesbitt «la reestructuración del pensamiento bajo paradigmas lingüísticos ha provocado un cambio en las preocupaciones de la crítica cultural postmoderna»,<sup>43</sup> reconfigurando incluso, muchas disciplinas, incluyendo entre ellas la arquitectura.

#### Semiótica

La semiótica, término elegido por Charles Sanders Peirce, o semiología, término de Ferdinand de Saussure “se aproximan al lenguaje de forma científica, como un sistema de signos con una dimensión estructural (sintáctica) y otra de significado (semántica)”. La semiótica es entendida como la ciencia de los diferentes sistemas de signos, siendo importante a la vez, el estudio del “lenguaje”, el sistema del lenguaje, como el estudio de uno solo de los diversos sistemas semióticos.<sup>44</sup>

De acuerdo con la autora, «la lingüística fue adoptada por los arquitectos postmodernos como una forma de codificar el significado arquitectónico dentro de un sistema». <sup>45</sup> En conjunto, todos estos paradigmas, tuvieron como resultado una gran influencia en el pensamiento durante la década de 1960, trayendo consigo un nuevo interés por la significación y el simbolismo en la disciplina.

A manera de establecer un marco temporal para la evolución de este concepto a partir de la segunda mitad del Siglo XX, la propuesta de Nesbitt marca como punto de partida el “Coloquio Internacional sobre Lenguajes Críticos y Ciencias Humanas”, un evento que representaría la introducción significativa de la teoría europea a la audiencia norteamericana, que tuvo lugar en 1966 en la Universidad Johns Hopkins y, en el que estuvieron presentes Jacques Derrida, Roland

43 Kate Nesbitt. op. cit. p. 54.

44 Ibid. p. 114.

45 Ibid., p. 54.



Barthes y Jacques Lacan, entre otros. Producto de este encuentro se menciona la producción de un texto titulado "*The Structuralist Controversy*" en el que se publicaron las ponencias presentadas en aquel Coloquio del '66, y en el que se detalla que «este evento reunió por primera vez en Estados Unidos a los representantes del estructuralismo parisino»<sup>46</sup>. Paralelo a este evento, la autora nos plantea que en ese momento:

Los arquitectos estudiaban cómo se daba el significado en el lenguaje y aplicaban ese conocimiento, mediante la "analogía lingüística" a la arquitectura, con lo que muchos se cuestionaron ¿hasta qué punto la arquitectura llega a ser convencional, como el lenguaje?, y si la gente fuera de la arquitectura entendería cómo dichas convenciones construyen significados.<sup>47</sup>

Un claro ejemplo de estas inquietudes teóricas por la analogía lingüística en el campo arquitectónico, se presentan en el trabajo de Diana Agrest y Mario Gandelsonas, especialmente en dos artículos; "Semiótica y Arquitectura"<sup>48</sup> y "*Linguistics and Architecture*" publicado por Gandelsonas en 1973.

En general, la teoría y la práctica de Agrest y Gandelsonas han estado influenciadas por la lingüística, en opinión de Nesbitt «ambos han encontrado en la somiotica una forma de leer la arquitectura como un campo de producción de conocimiento».<sup>49</sup> Siendo pertinente agregar que, ambos arquitectos recibieron una educación en arquitectura por la Universidad de Buenos Aires y posteriormente, estudiaron lingüística estructural en París, a finales de los sesenta.<sup>50</sup> Lo que determina que sus escritos presenten una base sólida sobre la temática, tanto en lingüística como en semiótica.

En 1973 en el artículo que publicaron en conjunto<sup>51</sup> sobre semiótica y arquitectura, ambos autores hacen mención sobre «una confusión común en el campo arquitectónico sobre elementos pertenecientes a la teoría de la comunicación y los de la semiótica. Llevando a una aplicación cuestionable de la teoría semiótica por parte de arquitectos y críticos».<sup>52</sup> Mario Gandelsonas continúa desarrollando este argumento, con el mismo y acertado tono crítico, en su texto *Linguistic and Architecture*.

En los últimos diez años la lingüística ha jugado un papel fundamental en el campo de las llamadas ciencias sociales (...) adoptándola como modelo y aceptando así su papel como una "ciencia piloto". Desde esta posición la lingüística ha provocado la producción teórica en estas disciplinas de las cuales tanto sus aspectos positivos como sus

46 Ibid., p. 54.

47 Ibid., p. 54.

48 Texto original. *Semiotics and Architecture: Ideological consumption or theoretical work*. 1973.

49 Nesbitt. op.cit. p. 32.

50 Datos sobre la formación de Diana Agrest en semiótica consultados en el sitio "Un día, una arquitecta"

51 Consultar publicación "*Semiotics and Architecture: Ideological consumption or theoretical work*" 1973.

52 Diana Agrest, Gandelsonas...

limitaciones han sido ampliamente discutidos.<sup>53</sup>

Acepta que de la misma forma que ciertas ciencias sociales, «la arquitectura también se ha visto afectada por la lingüística. Pero en comparación con estos otros campos, con la excepción de intentos muy limitados, este efecto no puede ser referido en términos positivos»<sup>54</sup>, por las siguientes razones: primero, «porque está el problema del conocimiento limitado en arquitectura sobre lingüística y conceptos semióticos derivados de la lingüística, y en consecuencia sobre su transferencia a la arquitectura». Una condición que ya habíamos identificado en el artículo en coautoría con Agrest.

Como una regunda razón expone que en la arquitectura existe «una confusión entre lo que es práctica técnica y lo que es práctica teórica; es decir, entre la introducción de modelos teóricos ya sea para resolver problemas técnicos, o para producir teorías descriptivas o explicativas como una actividad en sí misma»<sup>55</sup>.

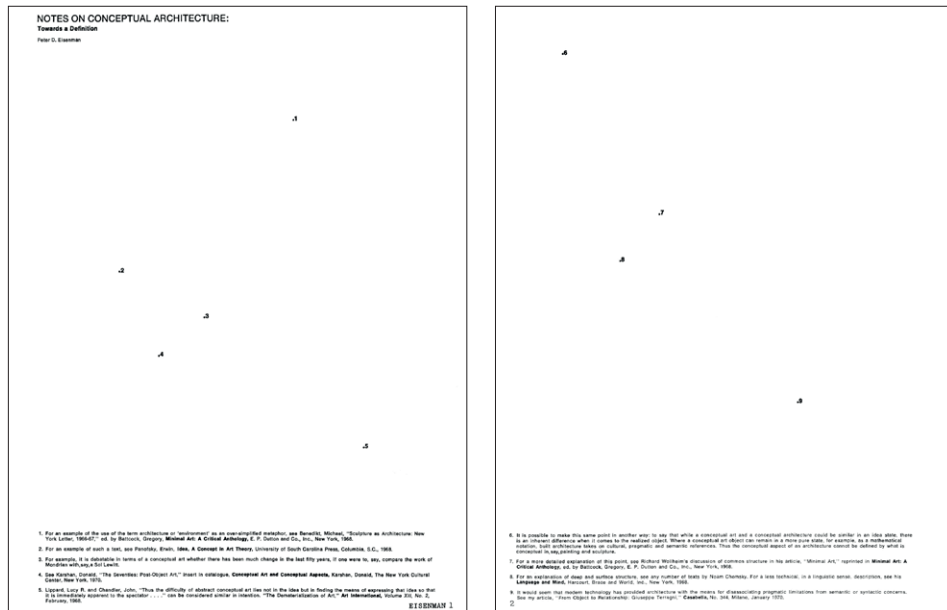


Figura 17. Páginas del ensayo. "Notes on conceptual architecture". Peter Eisenman.

53 Mario Gandelonas, "Linguistic in Architecture", p. 114. [In the last ten years linguistics has played a fundamental role in the field of the so-called social sciences: anthropology, psychoanalysis, aesthetics and philosophy have been, among others, the disciplines most profoundly influenced by linguistics, adopting it as a model and therefore accepting its role as a "pilot science."]

54 Ibid. p. 114.

55 Ibid. p. 114.

Finalmente, declaran que lo más importante para articular su posición sobre la teoría arquitectónica actual, es manifestar la necesidad de distinguir entre funcionamiento ideológico y funcionamiento teórico en las teorías, reflejado en la transferencia o el paso de modelos tóricos de un campo a otro. «Del análisis de esta transferencia surge un nuevo hecho: hay que elegir entre construir ideología o producir teoría». -¿Qué elegiremos?-

Ambos autores, Agrest y Gandelsonas, identifican la semiótica como una manera de profundizar en el entendimiento de la producción de significado en la arquitectura. Con la misma intención que expresan el requerimiento de tener muy claros los alcances y el sentido de cada una de estas teorías (la de la arquitectura y la de la semiótica) reconocen que la semiótica puede ser una herramienta importante para la producción de conocimiento, pero « sólo si entendemos los conceptos semióticos en relación con una teoría semiótica general y no como una fórmula aislada».<sup>56</sup>

Es sobre la base de esta elección particular como del problema más general de la transferencia de una disciplina a otra que, ambos arquitectos basan una crítica hacia el enfoque de Peter Eisenman a lo que él denomina estructuras sintácticas, o más generalmente, Arquitectura Conceptual.

Como ya se ha mencionado, fue durante la década de 1960 cuando proliferó la aplicación de la teoría semiótica en otras disciplinas, con mucha actividad académica en Norte y Suramérica, Francia e Italia, principalmente<sup>57</sup>.

En este mismo campo, Umberto Eco, novelista, crítico y semiólogo, escribió sobre la arquitectura como un sistema semiótico de significación. En 1968 publicó el texto "La estructura ausente", dedicando la tercera sección de este libro a, "La función y el signo, a la arquitectura". En esta sección, el autor se pregunta «¿Por qué la arquitectura desafía a la semiótica?» A lo que responde que «esto es porque, en apariencia, los objetos arquitectónicos no comunican (o al menos no han sido concebidos para comunicar), sino que funcionan».<sup>58</sup>

Si la semiótica se puede considerar igualmente como la ciencia que estudia todos los fenómenos culturales como si fueran sistemas de signos —partiendo de la hipótesis de que en realidad todos los fenómenos culturales son sistemas de signos, o sea, que la cultura esencialmente es comunicación— uno de los sectores en el que semiótica encuentra mayores dificultades, por la índole de la realidad que pretende captar, es el de la arquitectura.<sup>59</sup>

Es interesante considerar que tanto la advertencia que hace el autor al inicio de este texto para designar como "arquitectura" los fenómenos arquitectónicos propiamente dichos, los de diseño y los de proyección urbanística, así como la de considerar que "los objetos arquitectónicos no comunican". Siendo esta últi-

56 Kate Nesbitt, op. cit. p. 13.

57 Ibid., p. 33.

58 Umberto Eco, La estructura ausente, p. 252.

59 Umberto Eco, La estructura ausente, p. 252.

ma, una de las preguntas más recurrentes, contrario a lo que se ha evidenciado en las instituciones de arquitectura, por lo menos en México, que en limitadas ocasiones, llega a ser cuestionada y realmente analizada durante la educación arquitectónica.

## Estructuralismo

El segundo momento que destaca la autora dentro del paradigma de la Teoría Lingüística es el Estructuralismo, al que define como «un método de estudio que declara que la naturaleza de las cosas no está en las cosas en sí, sino en las relaciones que construimos y percibimos entre ellas». <sup>60</sup> De acuerdo con Nesbitt el estructuralismo se enfoca «en los códigos, las convenciones y los procesos responsables de la inteligibilidad de una obra, es decir, cómo ésta produce un significado disponible socialmente» <sup>61</sup>.

«Como método no se preocupa del contenido temático sino de las “condiciones de significación”. Mencionando que, aunque tiene raíces en la lingüística y la antropología, es una investigación transdisciplinaria de la relación de un texto con las estructuras y procesos particulares, sean estos lingüísticos, psicoanalíticos, metafísicos, lógicos, sociológicos o retóricos. <sup>62</sup>

Uno de los campos que también se han relacionado con esta disciplina es el campo de la teoría narrativa. Encontrando, por ejemplo, que en el campo de la narratología estructuralista, el trabajo del antropólogo y lingüista ruso Vladimir Propp (1895-1970) constituye, por ejemplo, la publicación inaugural de la Narratología <sup>63</sup>. Propp estableció en su trabajo *Morfología del cuento*, las constantes que permitían contemplar las acciones de los personajes según su significación para el desarrollo de la intriga. <sup>64</sup> La obra de Propp fue a su vez difundida por Claude-Lévi Strauss (1960) y por Algirdas J. Greimas (1966), este último uno de los principales autores al que acudiremos en el campo de la narratología.

Lo que es interesante de reconocer es que «en la semiótica narrativa de Greimas, la irrupción de lo discontinuo en el decurso de una vida, de una historia o de una cultura produce una sucesión de estados y transformaciones que constituyen la base de la narratividad». <sup>65</sup> Siendo así, tanto en la lingüística como en la arquitectura, en este momento del estructuralismo, los lenguajes y las estructuras, en lugar de ser del autor o su consciencia, serán la principal fuente de exploración.

Continuando con la investigación que hace la profesora Nesbitt, esta explica que, en Europa, el estructuralismo se ve como un movimiento paralelo a la arquitectura postmoderna estadounidense. Las primeras interpretaciones de ambos movimientos surgieron en la década de 1960 a través de publicaciones y

60 Ibid., p. 33.

61 Ibid., p. 34.

62 Ibid., p. 33.

63 Jean-Michel Adam, Clara-Ubalina Lorda, *Lingüística de los textos narrativos*, p. 23.

64 Ibid., p. 23.

65 Ibid., p. 23\*

presentaciones de autores como Charles Jencks, Robert Venturi y Denise Scott Brown. Mientras que el postmodernismo se ocupa de un estilo arquitectónico, muchos aspectos de la arquitectura y el urbanismo se tratan en el movimiento estructuralista.

Nesbitt concluye este subtema mencionando que «El atractivo del estructuralismo para la arquitectura parece claro si sustituimos el “trabajo literario” por “obra arquitectónica”» en la siguiente explicación del método.

Citando al autor Jonathan Culler la autora nos dice que «Los estructuralistas toman la lingüística como modelo e intentan desarrollar gramáticas –inventarios sistemáticos de elementos y sus posibilidades de combinación– que dan cuenta de la forma y significado de las obras literarias».<sup>66</sup> Como en el caso de Propp y su Morfología del cuento. Y también pudiendo mencionar el trabajo de Charles Blanc, quien daría a conocer el término 'gramática del diseño' en su libro titulado *A Historical Grammar of the Arts of Drawing*, publicado en 1867. Que a pesar de hablar en alguna parte de este del "lenguaje de la arquitectura" el trabajo que presenta se basa ni se estructura en la idea de una analogía lingüística, en cambio, Blanc «dejó al lector deducir la noción de que en arquitectura, como en literatura, hay una distinción entre vocabulario y sintaxis, entre el uso correcto de unidades elementales y la forma correcta en que se unen».<sup>67</sup>

A la par de esta observación, Peter Collins nos comparte que,

...en la época de Charles Blanc existían reglas gramaticales reconocidas que ninguna persona educada se atrevía a romper, al igual que había un diccionario autorizado que establecía los significados que se atribuían a las palabras. Hoy, los poetas de moda han abandonado las reglas de la gramática, así como los lexicógrafos han abandonado la noción de que las palabras tienen un uso "correcto" que puede diferir de su uso común.<sup>68</sup>

Resulta interesante esta nota que hace Peter Collins sobre el trabajo de gramática de diseño de Charles Blanc, comparada con lo que han sido el tipo de relatos después del siglo XX. La teoría narrativa que, utilizamos, por ejemplo en la introducción de este texto solo se aplica a relatos lineales, cuando el siglo XX nos ha permitido conocer relatos no lineales como la inolvidable *Rayuela* de Julio Cortázar.

Para el filósofo Simon Blackburn, el estructuralismo «es la creencia de que los fenómenos de la vida humana no son inteligibles excepto a través de sus interrelaciones. Estas relaciones constituyen una estructura, y detrás de las variaciones locales en los fenómenos de superficie hay leyes constantes de cultura

66 Kate Nesbitt. op. cit. p. 34.

67 Peter Collins, p. 179.

68 Peter Collins, p. 179. [Of course, in Charles Blanc's day there were recognized rules of grammar which no educated person dared break just as there was an authoritative dictionary which laid down the meanings to be attached to words. Today, the most fashionable poets have abandoned the rules of grammar, just as lexicographers have abandoned the notion that words have a 'correct' usage which may differ from their common usage.]

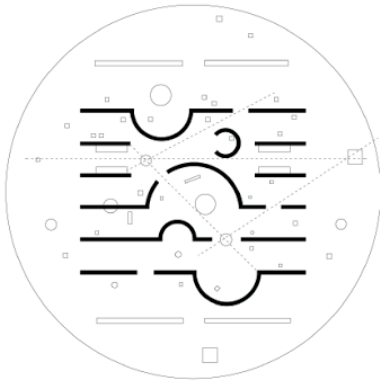


Figura 18. Aldo Van Eyck. Plan, playgrounds.

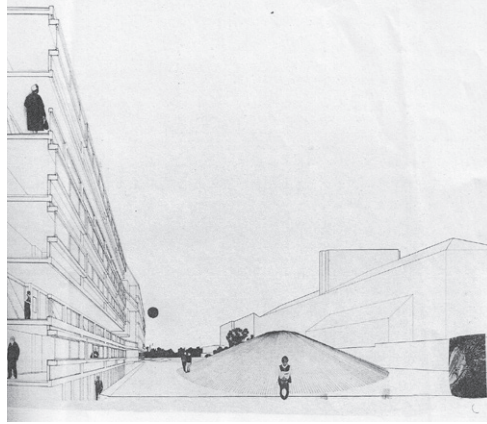


Figura 19. New brutalism. Alice y Peter Smithson

abstracta<sup>69</sup>.

Sin embargo, más allá de las posibles semejanzas que se han planteado, la autora nos dice que el estructuralismo arquitectónico tiene una autonomía que no cumple con todos los principios del estructuralismo en las ciencias humanas. Como en la aplicación de otros paradigmas provenientes de distintas disciplinas. En arquitectura, las diferentes direcciones han creado diferentes imágenes. En este artículo se proponen, por ejemplo, dos direcciones, el Nuevo Brutalismo de los miembros ingleses (Alison y Peter Smithson) y el Estructuralismo de los miembros holandeses (Aldo van Eyck y Jacob Bakema).

## Postestructuralismo

La transición del estructuralismo hacia el postestructuralismo, ocurriría alrededor de 1970, y se identifica como «el cambio de la visión objetiva sobre el lenguaje, como un objeto independiente del sujeto humano, a la visión del discurso del sujeto o individuo». <sup>70</sup> El concepto de "discurso" se explica como «el lenguaje como práctica, (...)lo que implica el reconocimiento postestructuralista de los papeles vinculados del autor y la audiencia, y del papel importante del diálogo en la comunicación lingüística». <sup>71</sup>

Antes del estructuralismo, el acto de interpretación buscaba encontrar el significado que coincidiera con la intención del autor o del orador. Tal significado se consideraba definitivo. El estructuralismo no pretende asignar un significado verdadero a la obra (más allá de su estructura) o evaluar la obra en relación con el canon. En el postestruc-

69 Simon Blackburn, Oxford Dictionary of Philosophy, p. 353.

70 Kate Nesbitt, Theorizing a new agenda..., p. X.

71 Ibid., p. X.

turalismo, se asegura que el significado es indeterminado, elusivo, sin fondo.<sup>72</sup>

El sujeto como autor, ha sido un tema relevante también para la disciplina arquitectónica, fue un tema también problematizado por el pensamiento postestructuralista según Nesbitt, desafiando su estatus y poder. Textos como "La Muerte del Autor" (1968) de Barthes y en "¿Qué es un autor?" de Michel Foucault (1969) ejemplifican la reflexión en este aspecto. De acuerdo con Nesbitt ambos autores sugieren que "la particularidad y la creatividad del autor son sólo ficciones culturales convenientes, comparadas con el papel selectivo y reducido jugado por ellos cuando presentan un número limitado de problemas". Haciendo que en su noción postestructuralista, que hoy es ampliamente aceptada, este "individuo" es, de hecho, colocado dentro de un sistema de convenciones que "le hablan".<sup>73</sup>

Siempre ha sido así, sin duda: en cuento un hecho pasa a ser relatado, con fines intransitivos y no con la finalidad de actuar directamente sobre lo real, es decir, en definitiva, sin más función que el propio ejercicio del símbolo, se produce esa ruptura, la voz pierde su origen, el autor entra en su propia muerte, comienza la escritura. No obstante, el sentimiento sobre este fenómeno ha sido variable; en las sociedades etnográficas, el relato jamás ha estado a cargo de una persona, sino de un mediador, chamán o recitador, del que se puede, en rigor, admirar la "performance" (es decir, el dominio del código narrativo), pero nunca el "genio". La muerte del autor. p. 76

La explicación de una obra siempre se busca siempre en el que la ha producido, como si, a través de la alegoría más o menos transparente de la ficción, fuera, en definitiva, siempre, la voz de una sola y misma persona, el autor, la que estaría entregando sus "confidencias". p. 76

Otra de las finalidades del trabajo de Nesbitt en este tema, es hablar sobre las premisas que a partir del postestructuralismo influirían directamente en la actividad crítica sobre la obra arquitectónica. Barthes, por ejemplo, esperaba que el crítico, o el lector en general, tomaran un papel activo como productor del significado. Siendo el objetivo de la crítica postestructuralista el demostrar que toda la realidad es constituída (producida y sostenida) por sus representaciones en lugar de ser reflejada por ellas.<sup>74</sup>

La segunda pregunta que surge desde el paradigma postestructuralista hacia la arquitectura posmoderna es sobre el papel de la "historia" y su representación. Mencionando que, se dice que ésta «es narración con implicaciones subjetivas, de lo ficticio». Tema del que no nos hemos alejado mucho en esta investigación. Con lo que resulta interesante añadir lo que nos dice aquí Nesbitt de que, «el postestructuralismo fomenta la proliferación de historias, contadas

72 Nesbit, p. 32.

73 Ibid., p. 35.

74 Nesbitt, p. 35

desde puntos de vista diferentes a los de la élite en el poder».<sup>75</sup>

De esta manera se concluye que la teoría arquitectónica postmoderna permitió un reexamen de la naturaleza de las obras de arquitectura moderna, nociones frente a las que los críticos de este periodo desafiaron la idea por ejemplo de tabula rasa, y su relación con la historia, el énfasis en la innovación y la noción del arquitecto individualista y heroico<sup>76</sup>. Nociones, que como ya se ha identificado en otros casos, no son ajenas al aprendizaje y enseñanza de las y los arquitectas(os).

## Deconstructivismo

Como un último periodo, Kate Nesbitt nos presenta el Deconstructivismo, como «una de las manifestaciones postestructuralistas más significativas». Nos dice que como práctica lingüística y filosófica, «la deconstrucción señala al *logocentrismo* como cimiento del pensamiento, y de la arquitectura».<sup>77</sup>

La autora señala ampliamente el trabajo del filósofo francés Jacques Derrida, quien explora el uso de operaciones retóricas (como la metáfora) para dar soporte o fundamento al argumento. Un recurso, aún presente en la producción de conocimiento en la disciplina arquitectónica. Derrida describe esta práctica (la deconstrucción) con los siguientes elementos:

La deconstrucción analiza y cuestiona los pares conceptuales que actualmente son aceptados como evidentes y naturales, como si no hubiesen sido institucionalizados en el momento preciso... porque se toman por sentado, limitan el pensamiento”.

Nesbitt agrega que:

La deconstrucción trabaja desde los márgenes para exponer y dismantelar las oposiciones y suposiciones vulnerables que estructuran un texto. Luego se moviliza para intentar un desplazamiento más general del sistema, estableciendo qué es lo que la historia de una disciplina ha ocultado o excluido, mediante la represión, para constituir su identidad. El propósito de la deconstrucción es desplazar las categorías filosóficas y los intentos de dominio, como el privilegio de un término sobre otro en las oposiciones binarias, como presencia/ausencia.<sup>78</sup>

Kate Nesbitt sugiere estudiar en el campo arquitectónico a Bernard Tschumi (1944-) como la contraparte de Barthes y Derrida, ya que este «prueba los límites de la disciplina, descubre sus márgenes, la confronta con otras disciplinas, y somete sus premisas a una crítica radical. Se interesa en el texto arquitectónico, como potencialmente ilimitado, no subsumido dentro de otras disciplinas y gé-

75 Ibid., p. 35.

76 Ibid., p. 35.

77 Ibid., p. 35.

78 Ibid., p. 35\*



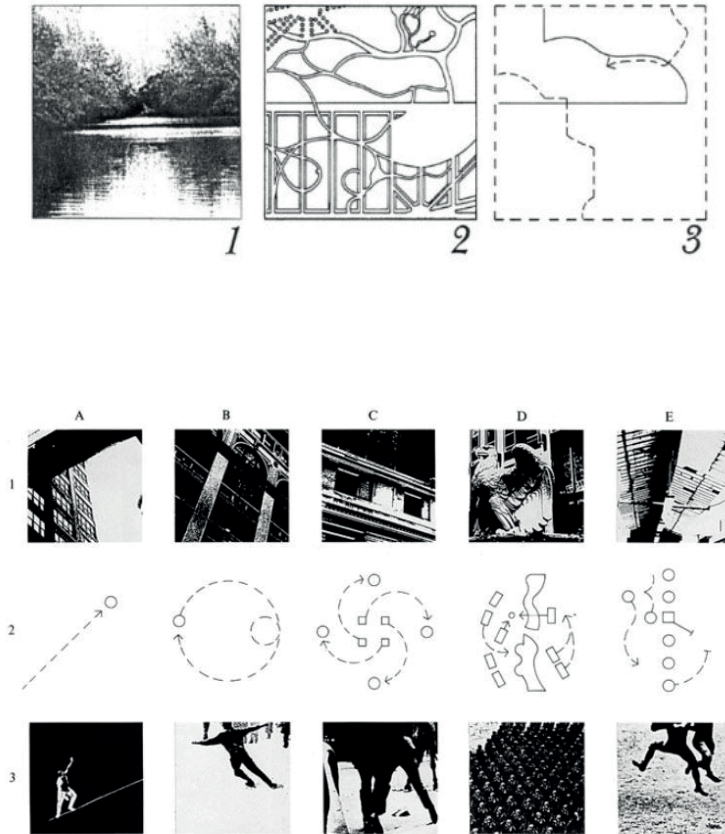


Figura 20. Transcript of Manhattan 04. Bernard Tschumi. 1974.

neros tradicionales, sino traspasando estos límites disciplinarios».<sup>79</sup>

Mencionando también a Peter Eisenman (1932-), quien también propusiera de manera teórica y en su ejercicio de diseño, la noción de la arquitectura como texto<sup>80</sup>, y él cual ha logrado un intercambio con Derrida, que al mismo tiempo ha servido como instrumento para introducir a otros arquitectos a la deconstrucción, según Nesbitt.

79 Ibid., p. 36.

80 Tener en cuenta el ejercicio de crítica que hace Mario Gandelonas al trabajo de Peter Eisenman en relación con la consideración semiótica de la arquitectura. Este fue abordado en el artículo "Linguistics in Architecture" de 1973 publicado en el libro *Architecture Theory since 1968*. editado por K, Michael Hays.

Muchas preguntas interesantes son formuladas por la teoría lingüística, afectando la elaboración de la idea de arquitectura, su teoría y su recepción crítica. Ante cierta desconfianza en el lenguaje, Kate Nesbitt nos invita a preguntarnos si «¿podría existir algún acuerdo sobre el significado del lenguaje arquitectónico?»

La cantidad de autores y referencias que hoy existen desde este paradigma lingüístico, para el campo de la arquitectura, dificulta el referirnos a cada uno de ellos en este documento, sin embargo, sería interesante profundizar en relación a la pregunta que nos hace Nesbitt, en el caso de Bernard Tschumi, quien en su libro *Questions of Space* (1990), desarrolla una especie de glosario de los términos que fue utilizando en su investigación para el proyecto de *Transcript of Manhattan* en 1974.

Un proyecto que el mismo Tschumi describe como «Una serie de episodios arquitectónicos que exploraron los conceptos sugeridos en los textos escritos, a menudo informando nuevos textos a cambio en una especie de importación-exportación entre la abstracción de conceptos y la construcción de imágenes materiales».<sup>81</sup>

En este texto, el arquitecto suizo-estadounidense nos habla de dos términos a los que seguiremos haciendo referencia en este trabajo: evento [event] y narrativa [narrative]. Sobre el término 'narrativa', comienza por plantear la pregunta de si «¿existe tal cosa como la narrativa arquitectónica?»<sup>82</sup> Una pregunta que también presentan los autores del libro "Confabulations...". A la que responde que «una narrativa presupone no solo una secuencia, sino también un lenguaje. Como todos sabemos, el "lenguaje" de la arquitectura es un tema controvertido»<sup>83</sup>.

Esta observación la vincula con una nueva pregunta, «si tal narrativa arquitectónica corresponde a la narrativa de la literatura, ¿el espacio se cruzaría con signos para darnos un discurso?»<sup>84</sup>

A lo que nuevamente responde que «se puede aplicar una mayor codificación bajo la apariencia de una especie de cuestionamiento post-estructuralista del *signo*, mediante el cual el movimiento, el objeto y el evento se vuelven completamente intercambiables<sup>85</sup>». Una situación que observaremos también en la investigación del tema del dibujo<sup>86</sup>.

La arquitectura se convierte en el discurso de los acontecimientos, tanto como el discurso de los espacios. En arquitectura, los conceptos pueden preceder o seguir proyectos o edificios. En otras palabras, un concepto teórico puede aplicarse a un proyecto o derivarse de él. Muy a menudo, la distinción no puede hacerse tan claramente: por ejemplo, un cierto aspecto de la teoría del cine puede apoyar una intuición arquitec-

81 Bernard Tschumi, *Questions of Space. Lectures of Architecture*, p. 9.

82 Ibid. p. 105.

83 Ibid., p. 105.

84 Ibid., p. 105.

85 Ibid., p. 105.

86 Consultar otras referencias en el apartado 6.2.

tónica, y más tarde, a través del arduo desarrollo de un proyecto, transformarse en un concepto operativo para la arquitectura en general.<sup>87</sup>

Esta última reflexión de Tschumi nos habla de un aspecto que hasta ahora no se había considerado en la comprensión del sentido de la dimensión narrativa, siendo el que algunos de los conceptos que hoy hemos rastreado y estudiado, precedan o sigan, a proyectos o a edificaciones ya construidas.

Fue evidente, al revisar en este apartado de aproximación a la analogía lingüística y a su condición histórica el que algunos de los representantes de los diferentes paradigmas del post-modernismo como el caso de Diana Agrest y Mario Gandelsonas, con su trabajo sobre Semiótica y Arquitectura, posteriormente trasladaron muchos de sus planteamientos teóricos a sus proyectos y al ejercicio de crítica que también realizaron en la segunda mitad del siglo XX, y que bajo nuevas consideraciones podrían convertirse en conceptos que, de nueva cuenta procederán a proyectos o edificaciones. En mucho, una de las razones para que hoy esta temática sea de interés para esta investigación.

En la propuesta de Nesbitt<sup>88</sup> es clara la invitación que nos hace a incluir en esta explicación del trabajo lingüístico, la analogía hacia la obra arquitectónica con la obra literaria, entre otras que ya se han considerado, y a partir de esto plantear otras de las observaciones que seguiremos trabajando en el resto del documento.

Una característica que podemos destacar de su valioso trabajo es la forma en que explica lo general de cada uno de estos movimientos, haciendo referencias a principios, sus principales autores e ideas de cada uno. Con lo que hemos identificado que los paradigmas que nos presenta (semiotica, estructuralismo, postestructuralismo y deconstrucción) surgen de las ciencias humanas, de las que la arquitectura no ha permanecido ajena.

Siendo campos de estudios que buscan cuestionar lo ya establecido, lo considerado como norma, y responder a muchas de las incognitas sobre el significado de nuestro quehacer y nuestros artefactos, lo que hacemos, lo que pensamos, y contamos, y por lo tanto algo que podemos tener en cuenta al seguir cuestionándonos sobre la naturaleza de nuestro hacer arquitectónico.

87 Bernard Tschumi, op. cit., p. 9.

88 A pesar de la detallada aproximación que hace Nesbitt cada lector puede acudir con estas referencias a cada uno de los autores, textos y conocer más sobre cada uno de estos. El Universo por conocer es infinito.

## IV

# **Contar y hacer historias en el campo de la arquitectura**

*Storytelling in Architecture*

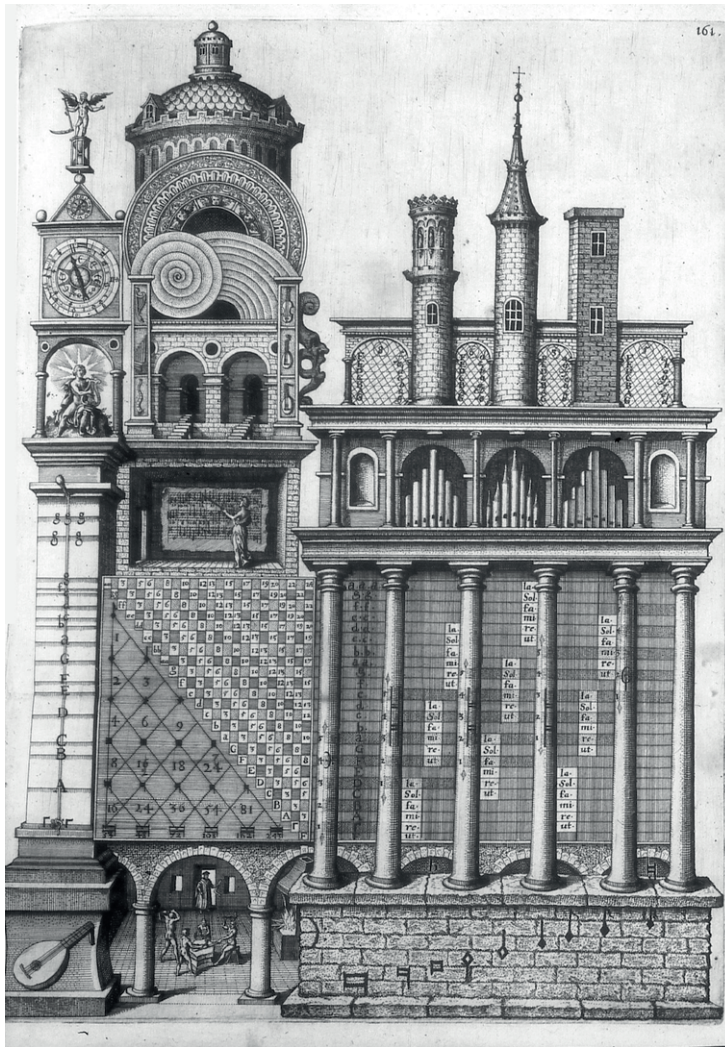


Figura 21. Temple of music. Robert Fludd. 1574-1637.

En el tercer capítulo se mencionaron distintos tipos de paralelismo que se han encontrado en el campo de la arquitectura en base a la teoría lingüística. Entre ellos, localizamos el paralelismo entre arquitectura y narratividad, y es sobre eso que hablaremos en este apartado. Pero, ¿por qué hablar de este paralelismo y no de otro? Muy probablemente, porque este nos permitió inferir mucho del sentido narrativo del diseño.

Entonces ¿qué se tendría que conocer sobre el paralelismo entre “arquitectura” y ‘narratividad’? ¿Qué se ha dicho sobre esto y quién ha hablado sobre ello? ¿Es esta una pregunta que se haya abordado desde la arquitectura?

En este apartado revisaremos un texto que Paul Ricoeur publicara en 1989. Un texto complejo, pero fascinante, titulado «Arquitectura y Narratividad» en el que se desarrolla la idea sobre un paralelismo entre arquitectura y narratividad. Ricoeur explica entre otras condiciones que, bajo esta analogía, la arquitectura sería para el espacio, lo que el relato es para el tiempo, es decir una operación “configuradora”. Un paralelismo, por un lado, entre el acto de construir, es decir edificar el espacio, y, por otro lado, el acto de narrar, disponer la trama en el tiempo<sup>1</sup>.

Para poder leer con mayor claridad lo que nos propone Ricoeur, se hará también referencia a la lectura de un texto del Maestro Héctor García Olvera, en el que dialoga de manera magistral con Ricoeur sobre cada una de las proposiciones de este paralelismo.

Hacia la parte final del texto de Ricoeur este nos dice que se trata entonces, de «entender un objeto construido como un texto literario». Lo que me llevó a comparar esta idea con la interesante advertencia que hacen los autores Paul Emmons y Luc Phinney, en la introducción al texto de *Confabulations: Storytelling in Architecture*, en el que nos invitan a tener en cuenta que «los edificios no cuentan historias (literaria o literalmente): proporcionan las condiciones de posibilidad para estas historias. Los edificios hacen posibles las historias, al igual que el arquitecto crea fábulas para inventar edificios futuros». Una proposición que recién revisamos también con la teoría de Eco en el capítulo pasado, pero aquí una línea muy delgada entre ambas ideas.

1 Paul Ricoeur, *Arquitectura y Narratividad*, p. 1.

## 4.1 Del paralelismo entre arquitectura y narratividad

En 1989 Paul Ricoeur (1913–2005) publicó el texto *Architecture et narrativité*<sup>1</sup> en la revista *Urbanisme*, una década después, en el 2002 fue publicado en español por la revista *Arquitectonics*. En este, Ricoeur nos presenta como punto de partida la idea de una analogía, «lo que a primera vista no parece ser más que una analogía: un estrecho paralelismo entre arquitectura y narratividad: la arquitectura sería para el espacio lo que el relato es para el tiempo, es decir una operación “configuradora”; un paralelismo entre, por un lado, «el acto de construir, es decir edificar el espacio, y, por otro lado, el acto de narrar, de disponer la trama en el tiempo»<sup>2</sup>. Nos habla así, de una operación “configuradora” por un lado, en el acto de construir o edificar en el espacio, por el otro, en el acto de narrar o de disponer la trama en el tiempo.

Antes de ir al análisis de los enunciados anteriores, es válido mencionar que a pesar de que muchos de los términos empleados por Ricoeur en este texto se presentan con cierta cierta claridad en su significado, conforme se avanza en la lectura y en la perspectiva del filósofo, la propuesta presenta un grado de complejidad importante. Lo que ocasionó buscar interpretaciones al texto de Ricoeur. Una asesoría que logré encontrar en el la lectura del texto “Del habitar y el construir y de la relación de lo textual, lo temporal, el relato, la narrativa y el diseño arquitectónico”<sup>3</sup> que escribe magistralmente el Mtro. Maestro Héctor García Olvera. Acudiremos entonces, en este apartado a estas dos referencias, piensese en un vaivén entre el dialogo que logra establecer García Olvera con Ricoeur sobre este paralelismo entre arquitectura y narratividad.

Ricoeur continua cuestionándose si tal analogía pudiera llegar a entrecruzarse, fundiéndose la puesta en configuración arquitectónica y la puesta en configuración narrativa del tiempo o entendiéndolo desde la dimensión temporal que, pudieran fundirse la “espacialidad” del relato y la “temporalidad del acto arquitectónico”<sup>4</sup>.

1 Ricoeur, Paul. (2002), “Arquitectura y narratividad”, p. 10-11.

2 Ibid. p. 11

3 Héctor García Olvera, Del habitar y el construir y de la relación de lo textual, lo temporal, el relato, la narrativa y el diseño arquitectónico, pp. 68-92.

4 Ricoeur, op. cit. 11





Figura 22. Esquema. Elementos del paralelismo. En base al texto de Paul Ricoeur, "Arquitectura y narratividad". Elaborado por TMCE.

Hasta aquí algunos términos ya sugerían una revisión sobre su naturaleza, pero lo que Ricoeur explica es que se trata de cruzar el espacio y el tiempo a través de los actos de construir y narrar, mediante algún tipo de intercambio bidireccional "espacio-tiempo".

Hablemos un poco de estos dos elementos, dimensiones o conceptos base en el planteamiento de Ricoeur. Ya se ha mencionado que, para el filósofo francés, la arquitectura se sitúa en el espacio y la narratividad en el tiempo; «la construcción, propiamente de la arquitectura, entre el cielo y tierra, ofrecida a la visibilidad, a ser vista»<sup>5</sup>, condición de la que seguiremos hablando más adelante.

Siendo que la narratividad, con el relato, ofrece la condición a ser leído. [¿Y contado?] Ricoeur nos pide que observemos que «el tiempo del relato y el espacio de la arquitectura no se limitan a simples fracciones del tiempo universal y del espacio geométrico»<sup>6</sup>. Ambas dimensiones las entiende en una condición mixta, por un lado, un tanto espacio construido y espacio geométrico o lugares de vida, lo que nos permite llegar a la idea de "el sitio".

En cuanto al concepto del tiempo, también lo visualiza en una condición mixta de tiempo físico y tiempo psíquico, "mezcla de ese tiempo vivido y de aquel tiempo de los relojes"<sup>7</sup>. Lo que nos lleva de vuelta a la idea central que el historiador y filósofo Yuval Noah Harari desarrollara en *Sapiens*, de que existiría una realidad objetiva, propia de lo físico (árboles, ríos, edificaciones) y una realidad imaginada, por cual como 'sapiens' hemos desarrollado nuestra capacidad de generarla, a través de palabras.<sup>8</sup>

Es en este punto donde encontramos una valiosa aportación del Mtro. Héctor García Olvera frente al texto de Ricoeur al enriquecer algunos de los conceptos

5 Ibid., p. 11.

6 Ibid., p. 12.

7 Ibid., p. 12.

8 Yuval N. Harari, *Sapiens*, p. X.





Figura 23. Esquema. Condición mixta del paralelismo. En base al texto de Paul Ricoeur, "Arquitectura y narratividad". Elaborado por TMCE.

planteados por el filósofo, mencionando la existencia de «una multiplicidad de escenarios para su entendimiento, en una especie de sugerente desenvolvimiento para una posterior indagación sobre las condiciones identificadas»<sup>9</sup>. Aquí se expone uno de los escenarios que nos propone el Mtro. García Olvera en donde acertadamente, nos advierte de avanzar con cierta cautela sobre la aproximación a este paralelismo.

La semejanza entre narratividad y arquitectura es ardua y necesariamente revisable, hay riesgos, su proximidad puede ser abismal, nos advierte Ricoeur, hay al parecer obvia diferencia entre el diseño de lo arquitectónico, moldeable en la dureza de la materialidad concreta y la narrativa literaria “figuradora” del lenguaje; lo primero se ha de ubicar en el espacio construido y se ha de producir, básicamente para ser visto y lo segundo se ha de situar en el tiempo narrado y se ha de gestar, fundamentalmente, para ser leído.<sup>10</sup>

El Mtro. García Olvera nos sugiere revisar entonces, esa correspondencia entre espacio construido y tiempo narrado en su condición de producción, a la vez que nos deja en entrevisto la posibilidad de que, tal separación “abismal” entre ambos (arquitectura y narratividad) pudiera mutar a un “cercano paralaje”, cuando el sentido del tiempo del relato o la narración, se desenvuelve en el punto límite y opción de mezcla entre la noción del tiempo físico astronómico, el de los relojes, cronológico y de calendario; y el tiempo psicoafectivo; que ha de ser tiempo vivido, de la percepción emocional, lo sensible no medible<sup>11</sup>; que según

9 Hector García Olvera, p. 69.\*

10 Héctor García Olvera, “Del habitar y el construir y de la relación de lo textual, lo temporal, el relato, la narrativa y el diseño arquitectónico”, p. 78.

11 Ibid. p. 78.

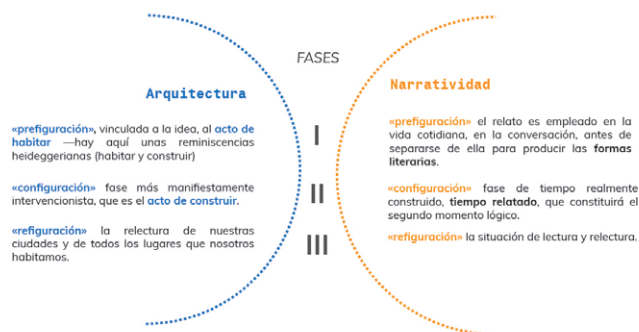


Figura 24. Esquema. Tres fases. En base al texto de Paul Ricoeur, "Arquitectura y narratividad". Elaborado por TMCE.

Ricoeur, alude a lo ancestral noción agustiniana de la temporalidad “distendida”(…) o de la memoria.<sup>12</sup>

### *Tres fases*

Ricoeur continúa trazando el paralelismo entre el acto de construir y el acto de narrar centrándose también en un análisis, que organiza en tres rúbricas u operaciones, un planteamiento sobre el que han partido algunas interesantes interpretaciones en el trabajo de distintos autores a partir de este documento.

Una primera fase, que denomina “prefiguración”, se presenta cuando el relato «es empleado en la vida cotidiana, antes de separarse de ella para producir las formas literarias»<sup>13</sup>, por otro lado, presenta el vínculo en esta fase al acto de habitar. Resultando en algunas dudas cuando Ricoeur nos dice que “el espacio construido consiste en un sistema de gestos, ritos destinados a las mayores interacciones de la vida”<sup>14</sup>. Y que “los lugares son unos sitios donde cualquier cosa sucede, cualquier cosa se produce».<sup>15</sup> Cuando parecería ser que Ricoeur ubicaría el "sitio", como lugar de vida o espacio geométrico, lo que nos ofrece indicios para continuar revisando este tema.

En una segunda fase, nos habla de una “configuración” que, en el caso del relato, correspondería a la fase en la que el acto de narrar se libera del contexto de la vida cotidiana, condición observada en la primera fase, para integrarse al campo de la creación literaria<sup>16</sup>. Que como veremos en el capítulo del horizonte de

12 Ibid. p. 78.

13 Paul Ricoeur. p. 13.

14 Ibid., p. 17.

15 Ibid., p. 17.

16 Ibid., p. 17.

la narrativa, para la profesora Pimentel «el relato cobra vida gracias a su relación con la historia que narra; como discurso, adquiere vida gracias a su relación con el acto de narrar que lo enuncia».<sup>17</sup>

En esta fase, Ricoeur continúa elaborando una revisión sobre las principales características del relato literario, resaltando algunos conceptos en relación a la producción del relato, que serán tomados en cuenta en el desarrollo de este estudio, tales como la puesta-en-intriga, la inteligibilidad y la intertextualidad<sup>18</sup>. Estos conceptos en la propuesta de Ricoeur son entendidos como etapas del acto de “configuración”, mismas de las que se parte para establecer el paralelismo con la configuración del espacio por el proyecto arquitectónico.

En esta parte del documento Ricoeur comenta que «más que un simple paralelismo entre dos actos poéticos se trata de una exhibición de la dimensión temporal y narrativa del proyecto de arquitectura»<sup>19</sup>. Sugiriendo la manifestación de un binomio “espacio-tiempo”, en el cual se entrecruzan los valores narrativos y arquitectónicos.

En esta fase Ricoeur hace un valioso planteamiento hacia la práctica arquitectónica, acerca de las implicaciones mutuas de los componentes de la arquitectura “tiempo y espacio” con la producción de una casi-simultaneidad de sus componentes, la reciprocidad entre el todo y la parte, y la circularidad hermenéutica de la interpretación.<sup>20</sup> Hasta este punto, la propuesta de Ricoeur es rica en el tejido de nuevos elementos, para analizarlos en la construcción de la condición narrativa en el campo del diseño arquitectónico, logrando ampliar, hasta este momento nuestra perspectiva el sentido de esto que se sigue investigando.

Tanto el trabajo de Ricoeur, como la interpretación que hace el Mtro. García Olvera a su vez sobre este texto, agregan elementos valiosos para nuestro conocimiento sobre la temática.

El planteamiento en esta segunda fase acerca de que, el relato presta su temporalidad al acto de construir o a la configuración del espacio (por el entrecruzamiento de elementos que propone Ricoeur) resulta en la afirmación de que «el espacio construido es el tiempo condensado»<sup>21</sup>, convirtiéndose en un planteamiento que parecería estar en este punto del análisis, por completo olvidado de aquella abismal distancia que planteaba Ricoeur y que nos hacía mención igualmente el Mtro. Héctor García Olvera. Una situación ante la que Ricoeur se muestra consciente al mencionar que «la aproximación del relato a la arquitectura se hace más estrecha, hasta llegar al punto de intercambio de significaciones entre el tiempo narrado y el espacio construido».<sup>22</sup> Un sentido de proximidad que gracias a la realización de ambas lecturas, hoy es parte de la condición narrativa que se sigue investigando y construyendo en este trabajo.

17 Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva: Estudio de teoría narrativa*, p. 191.

18 Paul Ricoeur, op. cit., p. 20.

19 Ibid., p. 20.

20 Paul Ricoeur, op. cit., p. 21.

21 Ibid., p. 21.

22 Ibid., p. 26.

La tercera fase Ricoeur la plantea como la “refiguración” en lo referente al relato, esta fase corresponde a la lectura. Es aquí donde el autor nos señala de manera magistral que, en lo que concierne a lo construido, hemos encontrado al mismo tiempo, «la posibilidad de leer y releer nuestros lugares de vida a partir de nuestra manera de habitar»<sup>23</sup>. Podemos aventurarnos a decir aquí que, lo mismo podría tratarse también, de las numerosas historias que vamos haciendo y contando en nuestra formación y práctica como arquitectos(as).

Ricoeur elabora en este punto una especie de resumen centrándose en la correspondencia entre los actos de habitar y construir en dos de las fases ya mencionadas.

Bajo el nombre de la «prefiguración», los actos de habitar y construir hacen el mismo juego, sin que se pueda decir cuál de ellos precede al otro. Bajo el nombre de la «configuración», el acto de construir ha tomado ventaja en forma de proyecto arquitectural, al que se ha podido reprochar el ser proclive a desconocer las necesidades de los habitantes o a proyectar esas necesidades «por encima de sus cabezas».<sup>24</sup>

Abriendo aquí otra interesante perspectiva sobre el proyecto arquitectónico al aclarar que no es suficiente que éste esté bien pensado, para ser comprendido y aceptado. Agregando que, se deberá aprender a considerar el acto de habitar como un foco no sólo de necesidades, sino también de expectativas.<sup>25</sup> Lo que nos lleva de nueva cuenta a uno de los artículos de la parte III “Historias de teoría”, del libro «Confabulaciones: Storytelling in Architecture», en el que el autor Alberto Pérez-Gómez propone que se podrá considerar la naturaleza del proyecto como:

Una promesa ética, comunicándose a través de la emoción y la razón. Al utilizar el lenguaje hermenéutico y poético de esta manera, podemos imaginar cómo la arquitectura puede ofrecer mejores alternativas para conciliar la imaginación personal del arquitecto con una comprensión de las culturas locales y las preocupaciones políticas y sociales, más allá de las obsesiones con la moda: el dilema crucial que tenemos. Heredado con nuestra condición moderna.<sup>26</sup>

Hacia la parte final del texto “Arquitectura y Narratividad” Ricoeur nos dice, que se trata de entender un objeto construido como un texto literario, siendo este un enunciado que han propuesto también otros autores. Sin embargo, de tomar la recomendación inicial del Mtro. Héctor García Olvera, seguiríamos avanzando en este entendimiento y en el camino de investigación, con cierta cautela, primeramente, por la complejidad de algunos planteamientos propios del campo de la hermenéutica y la lingüística.

Podemos traer también a este punto, otra especie de advertencia que hacen

23 Ibid., p. 27.

24 Ibid., p. 27.

25 Ibid., p. 27.

26 P. Emmons, et. al., *Confabulations: Storytelling in Architecture*, p. 115.

los autores Paul Emmons y Luc Phinney, en su introducción al texto de "Confabulaciones...", en el texto titulado "Homo fábula", al prevenirnos de «tener en cuenta que los edificios no cuentan historias (literaria o literalmente): proporcionan las condiciones de posibilidad para estas historias. Los edificios hacen posibles las historias al igual que el arquitecto crea fábulas para inventar edificios futuros».

En este sentido El Mtro. Héctor García Olvera nos sugiere que, lo que ha de acontecer es: «una secuencial experiencia sensorio visual perceptual de ello, muy susceptible de interpretación codificada en un sentido que puede ser de cercana semejanza a la de una lengua, o una estructura idiomática, con la que un pueblo, una cultura, una clase social y una comunidad han de hablar y expresarse.»<sup>27</sup>

Podemos decir como conclusión a este capítulo que, producto de la propuesta de Ricoeur y gracias a la interpretación de Héctor, es posible hasta ahora decir que se hace del diseño, del diseño arquitectónico, algo narrativo, en tanto el tiempo físico (un día o dos horas...) se acerque al tiempo vivido, al tiempo sensorial (un atardecer, el cambio de las nubes) por medio de que el espacio geométrico se convierta en espacio construido, donde un sitio se convierte en lugar, siendo esto algo que recuerdo, por como lo cuento. Y que, por lo tanto, se llegue a hablar de este paralelismo por medio del estudio de una analogía.

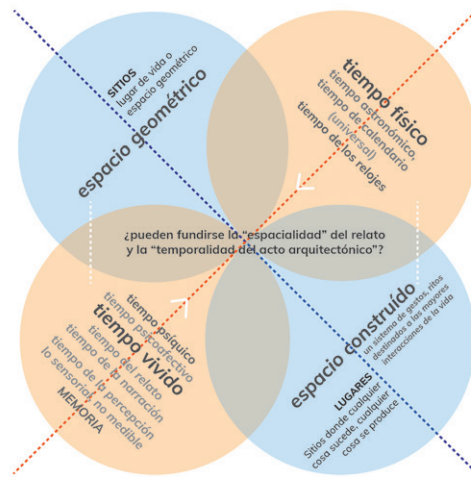


Figura 25. Esquema. Condición mixta del paralelismo. En base al texto de Paul Ricoeur, "Arquitectura y narratividad". Elaborado por TMCE

27 Héctor García Olvera, op. cit., p. 78.

Sobre la idea que elabora Ricoeur al mencionar que se trata de entender un objeto construido como un texto literario, se presenta el riesgo de considerar que para llegar a materializar una edificación, se tendrían que utilizar los mismos recursos que en dicha relación de semejanza lingüística y entender todo como si fuera algo literario, siendo así, se puede llegar a considerar que la finalidad del proceso de diseño de dicha edificación sea equiparable al de la escritura de un texto, porque el supuesto de que lo construido sea lo mismo que una obra literaria. Una situación que coincide con algunas de las interpretaciones identificadas y para las que autores como, Agrest y Gandelsonas han ofrecido una crítica.

El texto de Ricoeur es una base sólida, pero hoy su interpretación puramente literaria quizá no resultaría la más indicada en cuanto a la didáctica, la posible enseñanza de este sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico. Cada una de estas perspectivas sugieren en conjunto, la necesidad de mirar con mayor detenimiento a cada uno de estos procesos, el contar historias y el diseño arquitectónico desde sus propios campos, pero sin retirar mucho la mirada de esta condición análoga.

V

**El horizonte de lo narrativo**

*The narrative field*

*Lo narrativo, desde su campo de estudio ¿A qué se refiere?*

En este quinto apartado nos acercaremos al campo de la lingüística, particularmente, a la teoría narrativa, para poder establecer y comprender algunos conceptos sobre la estructura del relato como: el mundo narrado, el narrador, la historia (cuento) y el discurso (lo que es narrado), basándome principalmente, en el trabajo de la profesora Luz Aurora Pimentel en el campo de la narratología. Precizando en la condición que describe, al mencionar que «cuando se habla de lo narrativo, o de la narratividad en general, no se trata solamente de relatos hechos por un narrador; no es raro oír hablar del contenido narrativo o de la(s) línea(s) narrativa(s) de un ballet, de un cuadro, o de una escultura».<sup>1</sup> ¿Podría referirse aquí también a una obra arquitectónica?

Por lo pronto la investigación realizada ha establecido que no nos referiremos a este hacer narrativo o al acto de hacer y contar una historia en términos de palabras y oraciones, sino a «la creación de un mapa no lingüístico de eventos lógicamente relacionados»<sup>2</sup>, bajo la advertencia de Antonio Damasio. Sin embargo, ¿Por qué hacer esta revisión de conceptos desde la narratología?

Finalizaremos este apartado con en el análisis de dos teorías actuales desde el campo de la filosofía, la primera con una postura a favor de la tesis narrativa, por parte de Marya Schechtman y una segunda, en contra de la tesis narrativa, por parte de Galen Strawson. Esperando que el estudio de estas propuestas continúe mostrándonos la importancia de tener cuidado con el uso de los términos en una condición de universalidad

Profundizar en el campo de la teoría narrativa, dota de nuevos alcances al estudio en cuanto a la consideración del significado y el uso de los términos. Un aspecto a partir del cual, podemos obtener algunas respuestas sobre el proceder narrativo en la producción arquitectónica.

1 Luz Aurora Pimentel, op. cit., p. 12.

2 Antonio Damasio, The feeling of what happens, p. X.



## 5.1 Acerca de la condición narrativa

Al ir avanzando en la investigación sobre la temática del 'hacer y contar historias' identificamos la Narratología como el campo disciplinar del que se desprende el estudio sobre la elaboración de un relato. Una disciplina en la que localizamos algunos estudios en relación con la temática de investigación, cuestionando como un primer acercamiento: ¿Qué es la narrativa? ¿Qué podemos saber sobre el relato en relación con la condición narrativa que nos interesa? ¿Qué características tienen? ¿Cómo se elaboran? y de ser posible preguntarnos si podríamos así anticipar ¿que posibles elementos identificarían a un "arquitecto narrador"?

Para poder hacer este acercamiento se tomó como principal referencia el texto "El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa" escrito por Luz Aurora Pimentel; profesora e investigadora de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. En este texto se expone a la narratología, como «el conjunto de estudios y propuestas teóricas sobre el relato».<sup>1</sup> Citando a Ricoeur, la autora define el relato como «la construcción progresiva por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional».<sup>2</sup> Entre sus principales características se menciona que un relato «puede abarcar desde la anécdota más simple, pasando por la crónica, los relatos verídicos, folklóricos o maravillosos y el cuento corto, hasta la novela más compleja, la biografía o la autobiografía».<sup>3</sup>

Con esta aproximación, Luz Aurora Pimentel plantea que un estudio narratológico «implica la exploración de aspectos que conforman la realidad narrativa, independientemente de la forma genérica que puedan asumir».<sup>4</sup> Dicho enunciado, como el resto de su trabajo, se percibe con la mayor claridad posible, sin embargo, al estar indagando con esta investigación desde la arquitectura en un nuevo campo de estudio como la narratología, fue necesario hacer la relectura de este y otros textos a fin de poder interpretar de la mejor forma y con la mayor precisión posible, todo lo que expone la autora, que es de gran riqueza para nuestra investigación. Por fortuna, fue posible encontrar en la misma obra, los

1 Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*, p. 8.

2 *Ibid.*, p. 10.

3 *Ibid.* p. 10.

4 *Ibid.*, p. 8.

elementos necesarios para *dibujar* un panorama más acertado.

Iniciemos entonces por estudiar la propuesta de Pimentel sobre el modelo narrativo que utiliza para su análisis del relato, que aunque pueda parecer por momentos ajeno a nuestra temática de investigación, resultará más adelante en un terreno fértil sobre el cual comentar como un acierto el considerar este hacer y contar historias en el diseño arquitectónico como una estructura semi-narrativa.

### ***El mundo narrado y el narrador***

El primer aspecto a tener en cuenta es la división que hace la autora para el estudio del relato con la siguiente bipartición<sup>5</sup>: el *mundo narrado* y el *narrador*.

- El mundo narrado. Que abarca las dimensiones espacial y temporal del relato (dónde y cuándo sucede la acción), la dimensión actuarial (ser y hacer de los personajes) y el punto de vista (perspectiva del narrador, de los personajes, de la trama y del lector). El mundo narrado está conformado a su vez por dos aspectos: la historia (mundo) y el discurso (narrado) que se interrelacionan de distintas maneras, mientras que el narrador como mediador toma a su cargo el acto de la narración (narrador).
- El narrador. Que abarca su identidad, los niveles enunciativos y temporales del acto de narrar, y las relaciones que la lectura del texto produce entre el narrador y el narratario.

Estos tres aspectos de la realidad narrativa: historia, el discurso o texto narrativo y el acto de la narración de acuerdo con la prof. Pimentel, están íntimamente relacionados y no se dan aislados.

### ***Narratología como análisis lógico o como análisis formal***

Ante la imprecisión entre muchos de los estudios de teoría narrativa, en donde la *narratología* se presenta como «la teoría de los textos narrativos» o «el estudio de la forma y el funcionamiento de la narrativa». G. Genette los clasifica en dos tipos de análisis: el primero, como un análisis lógico o semiológico del contenido narrativo haciendo caso omiso de su forma de transmisión (oral, escrita, cinematográfica, etc.) y el segundo, como análisis formales del relato atendiendo al modo o situación de enunciación (o forma de transmisión).<sup>6</sup>

### ***Narratología temática y narratología modal***

5 Ibid., p. 12.

6 Ibid., p. 8.

Siguiendo con G. Genette, Pimentel nos propone considerar igualmente, dos tipos de narratología: una temática y otra formal o modal. La temática (1) se referirá al análisis de la historia o contenidos narrativos. Gramáticas, lógicas, semióticas narrativas. La "modal" (2), como el análisis del relato como modo de "representación" de las historias<sup>7</sup>. Este último es el tipo de análisis que Pimentel elige para su estudio, mencionando que para Genette, «la sola especificidad de lo narrativo reside en el modo, y no en su contenido mismo que puede adaptarse a una "representación" dramática, gráfica u otra».<sup>8</sup>

El modelo narrativo de Pimentel parte del siguiente enunciado: «es por la mediación de un narrador que el relato proyecta un mundo de acción humana». Recordemos que el relato es definido por Jonathan Culler (1944 -) como «un contrato de inteligibilidad que se pacta con el lector o auditor, con objeto de entablar una relación de aceptación, cuestionamiento o rechazo de su mundo y el que propone el relato»<sup>9</sup>, sin embargo, Pimentel añade que cuando cuestionamos el mundo de acción propuesto, cuestionamos también el propio.

«La expectativa de que el relato ha de generar un mundo», es la convención básica del relato. De esta convención podemos llegar a explicarnos también el concepto de significación narrativa como «una función de la correlación entre dos mundos: el mundo ficcional creado por el autor y el mundo 'real', el universo aprehensible».<sup>10</sup> Sobre esto es posible que sigamos conversando cuando llegue el momento de volver a hablar sobre el concepto del mundo ficcional.

Volvamos finalmente, a la idea central del modelo narrativo que propone Pimentel «**La mediación del narrador en relación al mundo de acción humana que proyecta un relato**» La autora advierte que esta idea «no está exenta de una cierta arbitrariedad y es producto de una elección de tipo epistemológico que es necesario precisar»<sup>11</sup>. Continuaremos como hasta ahora, estudiando un enunciado a la vez, sin embargo me gustaría admitir que fue en este punto del estudio de teoría narrativa de Luz Aurora Pimentel que se encontró un valioso punto de encuentro entre su investigación y la propia sobre la condición narrativa en la producción arquitectónica.

## 5.2 De la arquitectura como una “estructura semio-narrativa”

Luz Aurora Pimentel nos dice «es evidente que hoy en día cuando se habla de lo narrativo, o de la narratividad en general, no se trata solamente de relatos hechos por un narrador; no es raro oír hablar del contenido narrativo o de la(s) línea(s)

7 Ibid., p. 8

8 Ibid., p. 8

9 Ibid., p. 10.

10 Ibid., p. 10.

11 Ibid., p. 12.



Figura 26. Fotografía de bailarines del Taller Coreográfico de la UNAM. Cultura UNAM.



Figura 27. Pintura. Madame Colin Robertson, 1833. Por James Bowman. Wikimedia commons.



Figura 28. Escultura. Winter, 1787. Bronce. Jean Antoine Houdon. The Metropolitan Museum of Art, NY.

narrativa(s) de un ballet, de un cuadro, o de una escultura»<sup>12</sup>. Creo que resultaría natural en este punto del documento, que nos encontráramos pensando en la obra arquitectónica, probablemente, como la correspondencia a esto que nos dice Pimentel sobre el contenido narrativo en obras de este tipo.

La autora admite entonces la existencia de diversos estudios sobre las estructuras narrativas en el drama, el cine, la mímica, la pintura o las tiras cómicas<sup>13</sup>, algo que ha sido distinto al campo de la arquitectura. Sí se han encontrado estudios en relación a su estructura de significación semántica y estructura sintáctica, pero no precisamente sobre su posible estructura narrativa.

Precisamente, por la presencia de estos estudios es que se ha llegado a inferir que «la narrativa no solo trasciende fronteras *genéricas y modales*, sino *semióticas*, puesto que lo narrativo puede observarse en diferentes medios y sistemas de significación»<sup>14</sup>, como hemos identificado también en la disciplina arquitectónica. Nos dice Pimentel que «Este fenómeno transemiótico, ha propiciado la extensión conceptual, no solo de lo narrativo, sino del término lenguaje, mismo que se aplica ahora, ya no exclusivamente al verbal sino a otros sistemas de significación y de representación»<sup>15</sup>. Lo que pudiera darnos nuevos argumentos a la pregunta de la analogía lingüística en la arquitectura.

Del tipo de estudios sobre las estructuras narrativas antes mencionados, la autora selecciona un ejemplo para hacer más clara su observación sobre la arbitrariedad a la que se somete su enunciado base<sup>16</sup>. Se trata del estudio en el arte cinematográfico de Seymour Chatman<sup>17</sup>, quien en su libro *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and Film* (1978) «extiende a lo transemiótico y

12 Ibid., p. 12.

13 Ibid., p. 13.

14 Ibid., p. 13.

15 Ibid., p. 13.

16 «La mediación del narrador en relación al mundo de acción humana que proyecta un relato» Ibid., p. 12.

17 Seymour Chatman (1928-2015) crítico literario y del cine de origen estadounidense. Profesor emérito en University of California, Berkeley. En su libro, *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and Film* (1978) presenta una síntesis de las teorías de la narrativa a través de ejemplos que proceden tanto de la literatura como del cine.



Figura 29. Escena del largometraje "Tracks", Dir. John Curran. 2013.



Figura 30. Comic. "Little Nemo in Slumberland". Windsor McCay. 1905 .



Figura 31. Mimo. Marcel Marceau (1923-2007).

por tanto, más allá de la esfera de lo verbal, el concepto de texto narrativo»<sup>18</sup> llevándolo a hablar del "enunciado narrativo" como «el componente básico de la forma de expresión, independientemente de cualquiera de sus manifestaciones; es decir la sustancia de la expresión, que varía según el arte»<sup>19</sup>. Siendo así:

Una postura en el ballet, una serie de tomas cinematográficas, un párrafo entero en una novela, o una sola palabra, cualquiera de ellos pueden manifestar un solo enunciado narrativo.<sup>20</sup>

Pero ¿En qué se diferencia este estudio con la propuesta de Pimentel? La profesora nos da dos ejemplos de autores del campo de la narratología que han propuesto al narrador como condición esencial de la narratividad.

Están quienes mencionan que los dos rasgos que definen el arte narrativo son la historia y la presencia del narrador o *storyteller* (Scholes y Kellog, 1966) y para quienes la mediación, es la característica que distingue la narración de otras formas de arte literario (Stanzel, 1986). Pimentel, antes de ofrecer su postura, retoma [por si quedara aún alguna duda], un argumento de Genette, quien define la narración como «el acto productor del relato, rechazando la extensión del término narrativo a los puros contenidos»<sup>21</sup>.

¿De qué trata entonces, la postura de Pimentel? y ¿Cuál es su finalidad? La segunda pregunta nos la responde de manera muy clara al decirnos que la reflexión que elabora se trata de «intentar una definición más fina que nos permita comprender el por qué de la oposición»<sup>22</sup> a su enunciado inicial. Nada

18 Ibid., p. 13.

19 Ibid., p. 13.

20 Ibid., p. 13.

21 Ibid., p. 13.

22 Ibid. p. 14.

más pertinente que el afán de seguir conociendo las distintas y posibles posturas a la par de su planteamiento. Lo cual no solo me permitió conocer el sentido que ella identifica en su trabajo, sino tomar esto como una buena práctica para cualquier ejercicio de investigación.

Añade que le parece pertinente elaborar esta precisión, porque el ejemplo de Chatman cuestiona, «la estrecha definición de lo narrativo unicamente en términos de mediación», concluyendo que el problema reside en «los distintos niveles de generalidad del discurso», a lo que espera poder ofrecer mayor claridad presentando el modelo semiótico de A. J. Greimas.<sup>23</sup>

Así como con Genette vimos una propuesta de clasificación de la narratología, con Greimas veremos un modelo para clasificar la narratividad en dos niveles: las **estructuras semio-narrativas** que conciernen las *estructuras de superficie del discurso* (estructuras de superficie que, desde luego no implican la manifestación del discurso), y que están definidas por la serie de transformaciones de un estado de cosas a otro, y las **estructuras estrictamente discursivas** (la manifestación) que competen a la *instancia de enunciación*.<sup>24</sup>

Si la narratividad, definida en términos de la transformación de un estado de cosas a otro, es constitutiva de todas las formas de discurso, lo es aún más de las formas figurativas que proponen un mundo de acción, con o sin mediación narrativa.

Aceptando así, cómo es que se puede dar «una "suerte de estructura narrativa "profunda", independientemente de una manifestación verbal, en "textos" cinematográficos, balletísticos o pictóricos», Pimentel hace hincapié en que « si bien una pieza de ballet, un drama o un cuadro pueden ser definidos, incluso leídos, como "textos narrativos", en tanto que acusan una estructura semio-narrativa en su contenido, ciertamente no son narrativos en cuanto al modo de enunciación». Siendo esto así, nos dice que «no se trata de un desplazamiento en el empleo del término sino de la distinción de dos fases diferentes en el trayecto generativo del discurso que desemboca, en el nivel de la manifestación, en **distintos sistemas de significación, distintos tipos de discurso y distintos modos de enunciación**.

Aquellos que hablan de la narratividad en la pintura, el ballet o el drama hacen caso omiso de este problema de enunciación, presuponiendo así una especie de falsa identidad entre textos narrativos en su estructura semio-narrativa y textos narrativos que, además tienen un modo de enunciación estrictamente narrativo. En estas formas de narratividad figurativa "profunda" -drama, cine o ballet- el narrador queda, en efecto, a lección. No así en la narratividad verbal -oral o escrita- en la que el narrador es la fuente misma de la información que tenemos sobre el mundo de acción humana propuesto.<sup>25</sup>

23 Ibid. p. 14.

24 Ibid., p. 14.

25 Ibid., p. 15.

Citando nuevamente a la profesora Pimentel, el problema es claro y la raíz de dicha confusión es que una "postura de ballet, en tanto que "enunciado narrativo", no está enunciada en sentido estricto<sup>26</sup>. ¿Qué podríamos pensar entonces de un dibujo, o de la parcialidad o totalidad de una obra arquitectónica?

Menciona Pimentel a partir del teórico literario francés Gérard Genette (1930-2018) que "de los tres niveles (...) el del discurso narrativo es el único que se presta directamente al análisis textual, en sí el único instrumento de investigación de que disponemos en el campo de la narrativa literaria, en especial del relato de ficción"<sup>27</sup> Siendo así ni el contenido narrativo o el acto de narración se prestan para hacer un tipo de análisis textual como lo propondrían las posturas transemióticas que vimos anteriormente.

### *Posibles Conclusiones*

La investigación que hemos consultado para este capítulo, como muchos de los textos que hemos encontrado en el camino de esta investigación, resultó en algo que puedo clasificar como un azaroso hallazgo. A pesar de ser esta la primer introducción que hago al campo de la narratología, y teniendo una formación en arquitectura, mi aproximación a las ideas que presenta la profesora Pimentel fluyó de tal manera que se logró plantear algunas preguntas a su estudio, con las que pudiera lograr ir contestando otras de la investigación en aspectos más generales.

Muchos de los elementos que hoy se identifican y se lograron conocer desde este campo, me sugirieron no despegar la mirada de este campo, al volver al de la arquitectura.

La cita que se hace del profesor Jonathan Culler, creo que nos habla de gran parte del sentido que se busca con este trabajo y con el interés por la relación de la narración y producción de relatos en la arquitectura. "Una relato es, un "contrato de inteligibilidad" que se pacta con el lector (pero también, no lo olvidemos, con el auditor), con el objeto de entablar una relación de aceptación, cuestionamiento o abierto rechazo entre su mundo y el que propone el relato. Un contrato en el que al cuestionar el mundo de acción propuesto, el lector cuestiona también el propio. Y es justo en esa cualidad donde he descubierto el valor y el sentido de esta investigación, en el ejercicio continuo de cuestionar lo aquí estudiado.

Culler, continúa diciendonos que "El relato ha de generar un mundo. Las palabras deben ordenarse de tal manera que, a través de la actividad de la lectura, surjan modelos del mundo social, modelos de la personalidad individual, de las relaciones entre el individuo y la sociedad, y, de manera muy especial, del tipo de significación que producen esos aspectos de la sociedad". -¿No será esto lo que se pretende hacer en el ejercicio de diseño, identificar y dar orden a distintas ideas

26 Ibid., p. 13.

27 Ibid., p. 12.

espacialmente?-

Marco Frascari, llegó a relacionar a la práctica arquitectónica con la narración de historias, proponiendo al mismo tiempo la exploración de la arquitectura como un arte narrativo, que busca en esta actividad una expansión del potencial arquitectónico.<sup>28</sup> Por ahora, ya contamos con la perspectiva desde este campo para seguir construyendo este sentido narrativo del que Frascari nos habría ya contado.

28 Emmons, P., Feuerstein, M. & Dayer, C., *Confabulations. Storytelling in architecture*. p. 290.



### 5.3 Las dos tesis de la narratividad

#### *¿Somos seres humanos habitantes y narrativos?*

*Tendría entonces la experiencia humana una suerte de narratividad incoactiva, que no surge, como se dice, de la proyección de la literatura sobre la vida, sino que construye "una auténtica exigencia de relato". Nuestra vida cotidiana queda así informada por "una estructura pre-narrativa.*

Luz Aurora Pimentel, p. 7

En una de las revisiones de los avances de investigación se tomó la oportuna sugerencia de hacer la lectura del cuaderno de crítica no. 56 del Instituto de Investigaciones Filosóficas de la UNAM titulado «Contra la narratividad» publicación a partir del texto del filósofo Galen Strawson publicado en el 2004 y en esta edición con su traducción al español en el 2013.

La lectura de dicho texto resultó un hallazgo en el proceso de investigación, al no haber considerado la existencia y pertinencia de una postura que negara la ‘tesis narrativa’ alrededor de la condición propia del *ser* humano. En la que algunos nos podemos considerar como seres humanos narrativos y otros no.

Lo que había sido algo hasta ahora una condición no cuestionada, la tesis narrativa, había sido considerada desde un inicio como base de muchos de los argumentos del trabajo, se convirtió en una consideración que se debilitó un poco al leer el rigor con el que Galen Strawson argumenta que la tesis narrativa es falsa.

Pero aquí es donde pretendo elaborar un poco más sobre esta postura al exponer cómo el análisis más amplio de estos argumentos me llevó de vuelta a confirmar la tesis presentada en "Confabulaciones..." y en las ideas de Marco Frascari acerca de la relación entre arquitectura y storytelling.

El autor de este último texto, Galen Strawson, es un filósofo analítico y un crítico literario de origen británico. Es consultor editorial en el Suplemento Literario de la revista *Times*, y profesor de filosofía en la *Universidad de Texas, Austin* (EEUU). Escribió este ensayo titulado originalmente como «Against narrativity» en el 2004 para la revista *Ratio*.

Strawson comienza este trabajo presentando un argumento en contra de dos afirmaciones “populares”. Me permito aquí incluir una cita extensa por la

riqueza de la referencia a otros autores a los que se hace referencia.

La primera es una tesis descriptiva y empírica acerca de la naturaleza de la experiencia humana ordinaria: «cada uno de nosotros edifica y vive una 'narración (...) esta narración es nosotros, nuestras identidad» (Oliver Sacks); «El Yo es una historia reescrita constantemente (...) al final, nos convertimos en las narraciones autobiográficas con las que "hablamos" sobre nuestras vidas» (Jerry Bruner); «Todos somos novelistas virtuosos (...) Tratamos de que todo nuestro material semestral coherente en una única historia que sea buena. Y esa historia es nuestra autobiografía. El personaje ficticio protagonista en el centro de esa autobiografía es nuestro Yo» (Dan Dennett).<sup>1</sup>

El segundo es un reclamo ético y normativo: debemos vivir nuestras vidas narrativamente, o como una historia; «una "condición básica para poder entendernos es que hemos de asir nuestras vidas en una narrativa y tener una comprensión de nuestras vidas "como una historia que va desplegándose"» (Charles Taylor). Una persona «crea su identidad [sólo] mediante la formación de una narración autobiográfica: una historia de su vida», y debe estar en posesión de una narración completa y "explícita narración [de su vida] para desarrollarse plenamente como persona"» (Marya Schechtman).<sup>2</sup>

El primer paso en nuestro estudio fue identificar y buscar definir ambas tesis, saber qué nos dice Strawson acerca de cada una. En otro artículo de su autoría titulado *A fallacy of our age* menciona que «Somos muy diferentes, uno de los problemas es que decimos que somos narrativos o tenemos que ser narrativos y no creo que esto deba ser así».<sup>3</sup> Con esta introducción a la teoría de Strawson, es pertinente aclararnos un poco a qué se refieren las dos tesis que propone examinar.

La primera es la **tesis psicológica** de la Narratividad (N) En la que «uno ve, vive o experimenta su vida como una narración o como una historia de algún tipo, o al menos como un conjunto de historias»<sup>4</sup>. Con base en MacIntyre se dan los siguientes argumentos a favor de esta tesis:

"Entramos a formar parte de una narración desde el mismo momento en que nacemos... empezamos a existir en las narraciones de otros. (...) "No somos más que meros coautores de nuestra historia" (...) "La narración de nuestras vidas siempre estará afectada por el resto de las narraciones de las que formamos parte" [Ibid., pp. 19- 20]

A lo que Strawson argumenta en contra que:

El que nuestra vida tenga que ser reunida en una única narración trae un problema, el de la inteligibilidad de dicho relato. Es incomprensible debido a que carecemos de un objetivo, de una meta para nuestra vida, lo que es una condición necesaria para hacer

1 Galen Strawson, "Contra la narratividad", pp. 43-43.

2 Ibid., p. 43.

3 Strawson, Galen, "A fallacy of our age..." . p. X.

4 Strawson, Galen. "Contra la Narratividad", p. 31.

inteligible una narración.<sup>5</sup>

La segunda tesis que nos presenta este texto es la **tesis ética** de la Narratividad. De acuerdo con esta Galen Strawson nos dice que «una perspectiva narrativa rica sobre la propia vida, es esencial para tener una vida buena, para alcanzar verdadera o completamente la condición de persona»<sup>6</sup>.

Strawson argumenta una postura en contra de esto, utilizando la opinión de la filósofa Marya Schechtman, quien escribiera que «No es necesario que todos los seres humanos tengan una perspectiva narrativa sobre sus vidas con los requisitos que estamos exponiendo, sí es necesario que la tengan para alcanzar plenamente la condición de persona»<sup>7</sup>. A lo que este autor argumenta que, bajo este planteamiento, en última instancia, no todos los seres humanos serían personas. Concluye así que ambas tesis son falsas.

Nos encontramos ahora con lo que ya nos advertía el editor en la introducción de esta publicación, mencionando que «si los dos pilares sobre los que se sustentan las teorías narrativas resultasen ser insostenibles, el problema de la identidad personal retrocedería de golpe hasta el planteamiento».<sup>8</sup> Pero no nos vamos a desviar por este camino, se menciona sólo como algo para tener en cuenta, por ahora nos mantendremos en la posibilidad de seguir considerando la postura a favor de la tesis narrativa, admitiendo que una gran mayoría somos seres narrativos, y vivimos nuestras vidas en términos de una historia.

Sobre la condición de llegar a ser o no 'persona' bajo la condición narrativa que propone aquí Schechtman, haría falta mencionar qué se entiende por el concepto de persona a lo que la autora nos dice que: «Una característica clave es la idea de que las vidas de las personas son intrínsecamente sociales, y que vivir la vida de una 'persona' implica ocupar un espacio dentro de una infraestructura social o cultural del tipo que los seres como nosotros desarrollamos naturalmente»<sup>9</sup>. Un argumento que deberemos considerar en la condición social que se ha ido trazando como otro componente de lo narrativo.

Es importante mencionar a la par de esto que la postura de Strawson parte de diferenciar dos formas en que las personas experimentan su existencia en el tiempo, *experiencia-del-Yo* y que dan lugar a dos tipos de experiencias: Diacrónicas y Episódicas. Describiremos un poco de cada una.

Las personas **diacrónicas** «tienden a verse a sí mismas en cuanto Yo es como entidades que existían en un pasado lejano y que seguirán existiendo en el (más remoto) futuro»<sup>10</sup>.

En cambio las **episódicas**, carecen de dicha sensación. «El episódico no se figura a sí mismo, cuando se considera como un Yo, como algo que estaba allí en

5 Ibid., p. 18.

6 Ibid., p. 21.

7 Ibid., p. 21.

8 Ibid., p. 28.

9 Marya Schetchman. "The Person Life View", [recurso en línea]. Ver también "Contra la Narratividad", p. 18

10 Galen Strawson, op. cit., p. 28.

el (más remoto) pasado y que estará allí en el (más remoto) futuro». Puede recordar hechos pasados y conceder que son experiencias que fueron vividas por él en cuanto ser humano, pero no siente que dichas experiencias le pertenezcan en cuanto Yo. Las siente ajenas hasta tal punto que considera que fueron experimentadas por un Yo distinto»<sup>11</sup>

Retomando la conclusión de Strawson y considerando ambas tesis como falsas, nos interesa mencionar que este nos presenta varios escenarios en los que se consideran ciertas alguna o algunas de las tesis, pero sería conveniente seguir complementando esta postura con otras perspectivas.

Con esa intención en mente se revisó un video publicado en el sitio de *The Institute of Art and Ideas*<sup>12</sup> en el 2015, respecto a un debate entre un panel conformado por la filósofa especialista en identidad personal Marya Schechtman, el psicólogo experimental y neurocientífico Bruce Hood y el crítico y filósofo Galen Strawson, autor de la publicación que analizamos en páginas anteriores.

A lo largo de este interesante debate, los tres ponentes tuvieron oportunidad de exponer sus ideas alrededor del tema de “*Life Story*” Historia de vida. Dar sentido al “yo”.

El punto de partida para este encuentro se planteó en la tesis de que “todos creamos narrativas internas de nuestras vidas, de momento a momento, pero también a lo largo de toda la vida”. La pregunta que surgió en este evento fue la siguiente: «¿Estas historias de nosotros mismos simplemente reflejan nuestras vidas, o determinan quiénes somos y qué podemos lograr?»

A partir de esta pregunta se generó un dialogo en el que Galen Strawson confirma su postura en contra de la tesis narrativa, respondiendo a la pregunta anterior con una negativa. Sin embargo, la postura de Marya Schechtman resultó interesante al sugerir lo contrario, mencionando que, «para ser una persona, un “yo” del tipo que somos, debemos operar con un entendimiento del “yo” teniendo una narrativa de vida. Tener una historia de vida estructura nuestra experiencia y hace cada experiencia lo que es, lo que nos otorga el tipo de capacidad de experimentar, lo que es particular en el ser humano».<sup>13</sup> El neurocientífico Bruce Hood complementa esta idea al mencionar que:

Buscamos organizar mucha información en historias y pareceríamos organizar nuestra experiencia en historias. Un sentido del “yo” que no creo que sea coincidencia que surja en el tiempo que empezamos a aprender cómo hablar acerca de nosotros. Hoy se sabe que las culturas que promueven que se hable acerca del “yo” como narrativa, tienen una mejor capacidad de memoria, lo que te permite organizar y verlo en un modelo de causa. Hay algo acerca de enmarcar la información en una causa narrativa que te permite crear un sistema de autorreferencia de identidad.<sup>14</sup>

11 Ibid., p. 28.

12 The Institute of Art and Ideas. London. The IAI was founded in 2008 with the aim of rescuing philosophy from technical debates about the meaning of words and returning it to big ideas and putting them at the centre of culture. Not in aid of a more refined cultural life, but as an urgent call to rethink where we are. Octubre 2015.

13 Ver video anteriormente citado. Intervención en el debate de Schechtman.

14 Ibid. [video] Es interesante tener presente el vinculo hacia la distinción que hace Walter Benjamin sobre

Con esto no sólo se logró ampliar la información respecto a la condición narrativa en general, también nos permitió volver a la pregunta sobre la condición narrativa en nosotros como seres humanos, formando parte del proceso de producción social de la arquitectura y en específico del proceso de diseño arquitectónico.

En una nota al pie de esta publicación encontramos un comentario<sup>15</sup> muy interesante en el que Galen Strawson admite que «las experiencias de las personas de forma natural pueden ser trivialmente narrativas, de la misma forma que preparar café implica una narración, porque cada uno de los pasos necesarios para hacerlo requiere una visión global del proceso para que cobre sentido».



Figura 32. Fotografía. John Forson. [unsplash.com/photos/76E00-b\\_Esw](https://unsplash.com/photos/76E00-b_Esw)

Lejos de ser el objetivo de Strawson, al leer esta nota reconocimos que algo muy similar pudiera pasar con el sentido narrativo del diseño arquitectónico, que como proceso también relacionado con la elaboración una narración, podemos compararlo con el de la preparación de una taza de café, porque sus pasos o fases requieren para hacerlo una visión general de su proceso, es decir, de conocer su proceso en esa secuencia de pasos para poder entonces llevarlo a cabo y que este adquiera sentido.

Pero ¿Cuál es la razón de elaborar esta secuencia de pasos? ¿Cómo es que realizamos este proceso? En este texto se menciona que « (...) en nuestra mente, toda situación está inmersa en una secuencia, una historia que la conecta con todos los aspectos necesarios para su comprensión, y que sin dicha historia la situación resulta ininteligible».

Vimos desde el campo del estudio del relato que la historia, es la serie de

historias e información, que revisaremos en el apartado VII.

15 Ver nota al pie [19] del traductor Alfonso Muñoz Corcuera, p. 23.

acontecimientos en el nivel de realidad en el que actúan los personajes, una construcción o una abstracción que hacemos tras la lectura o audición del relato. Una característica que en el registro de nuestra experiencia con dicho relato, se dice que requiere del tipo de "contrato de inteligibilidad" que le permite al lector entablar una relación de aceptación, cuestionamiento o rechazo entre su mundo y el que propone el relato.

Es interesante darnos cuenta que esta condición también podemos encontrarla en las cualidades que nos expone Marco Frascari sobre el storytelling en la disciplina arquitectónica, mencionando, por ejemplo que este involucre el proceso de desarrollar conexiones entre las experiencias de uno y las de otros. Facilitando también el pensamiento humanístico y científico, nutre una visión intregadora, orientada en sistemas al concebir arquitectura. Un tipo de sistema que al centrarse en las conexiones entre personas, procesos y materiales, crea un escenario para un "hacer cultural" [cultural making].<sup>16</sup>

A pesar de ser este un texto que proviene de un campo distinto al de la narratología, los autores que se han consultado hacen referencia a muchos de los términos que conocimos en este capítulo, como historia, narración, narratividad y un término que resulta nuevo para la investigación, el del narrativismo, que se entiende en este texto como «una corriente más amplia dentro de las humanidades que interpreta todo el conocimiento humano en términos narrativos»<sup>17</sup>. Algo que cómo hemos visto también se ha hecho en el campo de la arquitectura.

En un inicio del texto Galen Strawson nos dice que "Hablar de narraciones está sumamente a la moda en una amplia variedad de disciplinas"<sup>18</sup> No la menciona, pero pensemos aquí en la arquitectura. Nos dice que "existe un acuerdo generalizado sobre el hecho de que los seres humanos normalmente ven, viven o experimentan sus vidas como una narración o una historia de algún tipo, o al menos un conjunto de historias".<sup>19</sup>

Me gustaría destacar aquí a manera de conclusión varios comentarios del filósofo Strawson que nos ofrecen algunas conclusiones sobre este artículo.

El primero cuando comenta que, "a lo largo de la década de los ochenta y hasta la actualidad, y debido tanto a la influencia de la obra de estos autores como en general al auge del narrativismo, la creencia de que las personas comprendemos necesariamente nuestra vida de forma narrativa se ha convertido casi en un tópico que no necesita mayor demostración"<sup>20</sup>. Sin embargo, estudiar este texto me invitó a revisar y cuestionar lo investigado hasta este momento en relación con nuestra experiencia del mundo en términos de historias, si bien no para determinar si somos narrativos o no, sino continuar considerar esta *tesis narrativa*

16 Marco Frascari, "An Architectural good-life...", p. 1.

17 Galen Strawson, "Contra la Narratividad", p. 6.

[En esta nota del traductor de esta publicación Alfonso Martínez Corcuera continúa mencionando que: "El narrativismo (...) afecta no solo a los estudios literarios sino también a otras áreas de conocimiento como la historia, la antropología, la psicología, y por supuesto, la filosofía, cobra fuerza en general, a principios de los años ochenta.]

18 Ibid., p. 31.

19 Ibid., p. 31.

20 Ibid., p. 31.

en nuestro estudio, y así, saber más sobre ese ser humano que vive, habita y produce el entorno humano construido.

El segundo, cuando menciona que la opinión dominante en la academia actualmente es el pensamiento de que ambas tesis son verdaderas: pensar que todos los seres humanos son por naturaleza Narrativos, y también que la Narratividad es crucial para una vida buena. Dos condiciones sobre las que ya se conoce un poco más en especial sus límites, bajo esta perspectiva lo que nos permitirá relacionarlas con mayor cautela en adelante.

El tercero, cuando el autor nos dice que «el hecho de que todos contamos historias, y que somos nuestras historias, es falso –es falso que todos hacemos historias, y es falso que sea siempre algo bueno. Sin embargo, agrega que éstas no son afirmaciones humanas universales»<sup>21</sup>. Condición de considerable importancia en la definición de la tesis narrativa en la producción arquitectónica. Nos dice que «Sí parece que hay algunos tipos profundamente narrativos entre nosotros, pero muchos de nosotros no somos narrativos en este sentido. Somos naturalmente – profundamente – no-narrativos». Un comentario que tomaremos como precedente en el resto del trabajo respecto a la tesis narrativa, aceptando que ambas pueden co-existir en el planteamiento de lo narrativo, siempre que se reconozca la posibilidad de una y la otra.

## Sobre algunos términos de lo narrativo

En una sesión de taller del 2019 se trató como tema magistral “El acto de investigar o cómo empezar a tener las cosas ‘no claras’”. En este tema, Adrián Baltierra nos compartía en su escrito, que convendría plantear que ‘investigar’ requiere por parte del ‘investigador’, ‘no ver las cosas claras’. Nos decía que, “resulta por lo menos deseable para quien se inicia en el trabajo de la “investigación”, reconocer que “no se sabe” y que en ello radica el valor de aquello que se investiga”. “El investigador además de revisar aquello que le interesa ‘saber’, tiene que estar atento a la manera en cómo se aproxima a dicho ‘saber’, lo que implica revisarse a sí mismo.”<sup>22</sup>

Con esta sugerencia, tomamos la oportunidad de volver a mirar algunos de los principales términos en el trabajo de investigación respecto a la dimensión narrativa estudiada. Regresar unos pasos y revisar si realmente estaba claro a qué se estaba refiriendo el documento con estos términos. *¿Qué es la ‘narrativa’? Y ¿qué diferencia guarda con el término ‘narratividad’ y ‘narración’?* Ya que de alguna manera los tres términos han estado cercanos y en simultaneidad en el documento hasta ahora expuesto.

Al revisar este mismo término "narrative" en el *Oxford Dictionary of English*, este lo identifica como un sustantivo, con los siguientes significados. Destacan-

21 Ibid., p. 31.

22 Adrián Baltierra. El acto de investigar o cómo empezar a tener las cosas “no claras”. Septiembre 2019.

do dos referencias distintas, como el sustantivo, 'historia', pero también como la 'práctica o el arte de contar historias'. Consultando también el Diccionario de Poética y Retórica de Helena Beristáin, bajo el término 'narración' nos dice que este término es, según Barthes, un tipo de discurso que repite palabras atribuidas a un interlocutor. Otros términos relacionados incluidos en el Diccionario de Poética y Retórica son: narrador, narratario, narratio y narratividad.

Se consideró válido revisar el uso de estos términos en la investigación, observando que el término que aparece en una mayor cantidad de veces es, narrativo o narrativa. Palabras que hasta este momento no se habían revisado en su correspondencia con los textos en idioma inglés y en su significado.

Por lo tanto, apoyándome en de un diccionario no especializado, narrativo/ va como adjetivo se considerará como aquello perteneciente o relativo a la narración (acto de narrar), pero también como sustantivo se refiere a narración (como acto de narrar) y como habilidad o destreza en narrar o contar algo. Como se ha llegado a utilizar en algunos de los autores que al mencionar, por ejemplo, “deberá hacer una narrativa” se considera con el mismo significado que la palabra ‘narración’.

Hacemos aquí un ejercicio de enlistar la mayoría de los términos que provienen de las fuentes en el idioma inglés, su significado y su más cercana traducción, aclarando que los términos se analizan aquí sin el contexto de su enunciado.

<b>INGLÉS</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>TRADUCCIÓN ESPAÑOL</b>
<b>NARRATIVE N.</b>	STORY	NARRACIÓN, HISTORIA
<b>NARRATIVE N.</b>	STORYTELLING	NARRATIVA
<b>NARRATIVE N.</b>	IDEOLOGIAL REPRESENTATION	NARRATIVA DISCURSO
<b>NARRATIVE ADJ.</b>	RELATING TO STORYTELLING	NARRATIVO/A adj.

<b>ESPAÑOL</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>TRADUCCIÓN INGLÉS</b>
<b>NARRATIVO/A N.</b>	RELATIVO A LO NARRACIÓN	NARRATIVE
<b>NARRATIVA N.</b>	NARRACIÓN	NARRATIVE
<b>NARRATIVA</b>	HABILIDAD/ DESTREZA DE NARRAR	NARRATIVE
	ALGO	STORYTELLING
<b>NARRACIÓN</b>	TIPO DE DISCURSO	STORY

Figura 33. Tabla. Términos sobre lo narrativo en español e inglés. Elaborada por TMCE.



## VI

### **El horizonte del diseño arquitectónico**

*The architectural design process as narrative*



Figura 34. The Colossus of Mount Athos, Macedonia by Dinocrates, the Architect of Alexander the Great, por Johann Bernhard Fischer Von Erlach (1687-1)

Es la historia de un arquitecto macedonio del siglo IV a. C. que buscaba un trabajo muy específico: Dinócrates, un arquitecto de alta estatura, semblante agradable y apariencia totalmente digna, usó el ardid de disfrazarse de Hércules: su cuerpo ungido con aceite, vistiendo una piel de león y una corona de hojas en la cabeza, sosteniendo un garrote nudoso, para llamar la atención de Alejandro Magno y obtener el encargo que tanto deseaba. Habiendo captado la atención del rey a través de su truco, Dinócrates narró a Alejandro la historia de cómo planeaba remodelar el Monte Athos en la forma de un hombre cuyo brazo izquierdo abrazaría las murallas de una ciudad poderosa, y cuya mano derecha sostendría un cuenco que se suponía que recibiría el agua que salía de la montaña y de allí fluía al mar. Alejandro, encantado por la brillante presentación, le preguntó a Dinócrates si los campos en las cercanías de la montaña producirían grano. Ante la respuesta negativa del arquitecto, Alejandro declaró que, por esa razón, el Monte Athos no era el lugar adecuado para fundar una ciudad. Pero quedó tan impresionado por las capacidades de narración de Dinocrates que nombró al arquitecto macedonio como diseñador jefe de la futura ciudad de Alejandría.<sup>1</sup>

1 Marco Frascari, An architectural good-life can be built, explain and taught only through storytelling. p. 227

‘Cabo suelto’

*Aspecto que no se ha previsto o que queda sin solucionar en algún asunto o circunstancia. “Es preciso que no nos quede ningún cabo suelto; en las teleseries conviene dejar cabos sueltos para facilitar posteriores complicaciones narrativas.*

*Diccionario Oxford de inglés y español.*

En este punto de nuestra historia de investigación nos dedicaremos a revisar el segundo de los dos conceptos base de la investigación: el diseño arquitectónico. Hasta ahora, ya se han descrito algunas rutas desde las que se puede conocer sobre el sentido narrativo. A grandes rasgos se ha descrito lo mismo sobre el diseño arquitectónico en relación con lo narrativo, razón por la que en este apartado nos dedicaremos a conocer su naturaleza como actividad productiva.

Para esto nos preguntaremos ¿Cómo podemos llegar a conocer de “lo narrativo” en relación con el diseño? ¿Qué podemos entender por este sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico? ¿Cómo se da? ¿En qué momentos del proceso? Y ¿cómo se relaciona esto con la propuesta inicial de este estudio de la arquitectura como *storytelling*?

Organizar este capítulo después del que correspondió al estudio de lo narrativo, nos permitirá darnos cuenta de mucho que ya se ha logrado conocer. Hay un enunciado en especial, sobre el relato que me gustaría volver a mencionar, pero ahora en relación con la actividad del diseño. Es Jonathan Culler, quien nos dice que "El relato ha de generar un mundo. Las palabras deben ordenarse de tal manera que, a través de la actividad de la lectura, surjan modelos del mundo social, modelos de la personalidad individual, de las relaciones entre el individuo y la sociedad, y, de manera muy especial, del tipo de significación que producen esos aspectos de la sociedad".

¿No será esto, en gran parte lo que se pretende consolidar en el ejercicio de diseño, identificar y dar orden a distintas ideas espacialmente? Veamos que caminos podemos recorrer para analizar esto.

## 6.1 Sobre el término “diseño”

Para poder comenzar a hablar sobre el diseño seguiremos una sugerencia de mi Maestro Miguel Hierro Gómez, arquitecto y profesor investigador de la Facultad de Arquitectura y el Posgrado en Arquitectura de la UNAM, quien nos recomienda primeramente, aclarar a qué nos referiremos con el término 'diseño'.

En su tesis de doctorado "La Naturaleza del diseño arquitectónico" menciona que «toda acción de diseño se realiza con la finalidad de definir la caracterización de una forma concebida inmaterialmente, puesto que sólo se desarrollará la representación de ella, para prever la factibilidad de su materialización en el desarrollo del proceso productivo»<sup>1</sup>.

Sin embargo, como muchos seguramente han experimentado, 'diseño' es un término que es amplia y arbitrariamente utilizado en distintos contextos; es nombrado, por ejemplo, por instituciones académicas en el curriculum de sus programas de estudio, es referido también por alumnos y profesionales al hablar del tipo de práctica que realizan, como también es común, al menos en nuestro idioma, utilizarlo al designar un dibujo, modelo, u objeto resultante de dicha actividad. Algo que acontece, en muchas circunstancias, con la palabra 'arquitectura'.

En la interesante investigación que realiza Miguel Hierro sobre la naturaleza del diseño, logramos identificar algunas nociones sobre el término '*diseño*' que tomaremos con punto de partida para nuestra investigación (las enlistamos aquí sin ningún orden en particular). Diseño como:

- 'Proyectación', (acción o efecto de proyectar). [Ibid., p 24]
- Una actividad de carácter proyectual o de diseño, dentro de las que se encuentran el arquitectónico, el industrial, el urbano, etc. [Ibid., p. 24.]
- Desarrollo proyectual que implicará la propuesta formal para hacer algo, el cómo fijar mediante diversos tipos de representaciones. [Ibid., p. 31]
- Significa actuar con una racionalidad específica que permite transformar un enunciado de requerimientos en una imagen arquitectónica. [Ibid., p. 32]
- La fase proyectual o actividad proyectual en la que se tiene el objetivo de posibilitar y prever la edificación así como, el sentido utilitario que le da origen y destino a dicha edificación, que son en parte, las condiciones fundamentales que prece-

1 Miguel Hierro. "La naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso." p. 23.

den a toda actividad proyectual del arquitecto. [Ibid., p. 42]

Encontramos como constantes lo siguiente: que se trata de una actividad de carácter proyectual al englobar la práctica de dicha actividad, que se tendrá el objetivo de posibilitar y prever la configuración formal de un objeto, que se hace a partir de un cierto encargo verbal o enununciado y que en este proceso se transformará dicho enunciado verbal en una imagen, con el fin de que este pueda materializarse.

Miguel Hierro añade otras palabras que podemos considerar en paralelo al término 'diseño', como la palabra 'proyectación' o el adjetivo 'proyectual', que serán términos que engloban igualmente la práctica de tal actividad y que identifican su rasgo principal como actividad de carácter proyectual.

Siendo así podemos definir 'proyecto arquitectónico', en palabras de Miguel Hierro como «aquel que realizamos con la finalidad de prefigurar la forma de un determinado objeto para que llegue a ser materializado, pero, además, en la caracterización de que el objeto que se diseña debe proponerse para ser habitable».<sup>2</sup> Esto último, el rasgo principal de la obra arquitectónica. El autor agrega a esta definición que:

La elaboración de un proyecto comprende no sólo la definición de la imagen en su lenguaje figurativo y en su intencionalidad, sino que incluye todos aquellos documentos y representaciones del objeto que aseguren el mayor grado de comunicación, o de alto nivel de certeza en el mensaje que se comunica para que la obra, en su proceso de materialización, sea ejecutada acorde a lo proyectado.<sup>3</sup>

Se trata de considerar entonces, en este proceso proyectual o de diseño, tanto la definición como la plasmación de la representación del objeto. Con esta condición en mente Miguel Hierro nos conduce hasta la consideración del término 'diseño' en su origen alemán como *gestaltung*, afirmando que en nuestro idioma, la palabra 'proyectación' es la traducción más aproximada. La proyectación, -en referencia al concepto de *gestaltung*- «conlleva la simultánea acción intelectual y manual de concepción más plasmación»<sup>4</sup>

Esta "compleja noción alemana", como la describe el autor, al contemplar los términos concepción y plasmación, derivará en el proceso de proyectación [a partir de *gestaltung*] como, «aquel proceso mental en el que habiendo aprehendido ciertos conceptos en relación con las imágenes relativas a ellos podemos obtener resultados formales al plasmarlos física y materialmente»<sup>5</sup>.

Es relevante mencionar que esta misma idea la encontramos en dos términos que utiliza Marco Frascari en el idioma inglés al hablar del término diseño, "construe" and "construct", términos que en su traducción al español, refieren también a estos dos tipo de acciones: intelectual, con el término "construe" como

2 Ibid., p. 47.

3 Ibid., p. 195.

4 Ibid., p. 75.

5 Ibid., p. 24.

acción de interpretar (concepción) y manual con el término "construe" como acción de construir (plasmación).

### 6.1.1 Sobre el diseño como proceso.

En la parte inicial de su investigación, Miguel Hierro menciona que «La ubicación del diseño, o de la fase proyectual, dentro de las actividades de las que se compone la producción social y particular de un objeto, será la condición desde la cual tendría que ser explicado, para poder entender su naturaleza, su finalidad y el sentido con el que se hace».<sup>6</sup> El término 'proceso' como acción y evolución, el autor lo describe como:

(...) el conjunto de los estadios sucesivos que comprende el desarrollo de un fenómeno cualquiera, obedece al propósito de obtener un fin determinado que es el motivo que lo genera. Su constitución o estructura se basan en la transformación constante que tiene tal motivo o causa, desde el origen hasta la consecución final, y dentro de ello las diversas manifestaciones con que se va presentando.<sup>7</sup>

Como se mencionó en la introducción a este capítulo, la organización de esta parte del documento referente al horizonte del diseño arquitectónico, de forma posterior al de lo narrativo, nos ofrecía la oportunidad de sumar, en la lectura lineal del documento, lo ya revisado en el campo de los estudios del relato como posibles interpretaciones del diseño arquitectónico a partir de nuestra pregunta de investigación sobre el sentido narrativo de la actividad de diseño arquitectónico.

Siendo así, en la cita anterior, quisiéramos señalar dos características que podrían sugerentemente vincularse con lo revisado en el apartado anterior sobre la dimensión de lo narrativo. Primero, la existencia de una sucesión de transformaciones y segundo, la derivada constitución o estructura de dicho proceso de diseño en determinadas fases, con lo podríamos volver a la idea de la relación entre la elaboración de un proyecto y la de un relato. Esta relación será tarea de los próximos capítulos, pero no la perdamos de vista.

Veamos qué sucede en el caso de la definición del diseño arquitectónico. El profesor Miguel Hierro nos dice que «es justo en este proceso proyectual que la configuración del objeto avanza y evoluciona en diversos estadios de desarrollo. Pero, «lo que durante el proceso del diseño o de la proyectación se modifica o evoluciona, no es propiamente el objeto arquitectónico como tal, sino la idea y la imagen de la forma que este deberá tener»<sup>8</sup>.

Lo que seguimos notando con esta definición del diseño arquitectónico

6 Ibid., p. 24.

7 Ibid., p. 28.

8 Ibid., p. 28.

como proceso es que las mismas dos nociones de secuencia y estructura, las encontramos también en la finalidad de este proceso, ya que como nos dice Miguel Hierro el objetivo de dicho proceso es «transformar la expresión inicial de un objeto, normalmente expresada en términos verbales en su demanda, hasta lograr su expresión figurativa que es representada en el proyecto».<sup>9</sup>

Si consideramos que el proceso proyectual sigue, en su estructura de sucesivas transformaciones, una línea evolutiva de la forma del objeto<sup>10</sup> o, una secuencia de sucesos o *eventos*, esto nos sugiere preguntarnos sí, al ser estos parte de la naturaleza de este proceso proyectual entonces, ¿esto significaría que este proceso presentaría la condición de ser algo que es susceptible de ser relatado?

### 6.1.2 Sobre el diseño como una actividad de producción social.

Miguel Hierro nos dice que el diseño se ubica «dentro de las actividades de las que se compone la producción social y particular de un objeto, y como tal estaserá la condición desde la cual tendría que ser explicado, para poder entender su naturaleza, su finalidad y el sentido con el que se hace».<sup>11</sup>

El producto del diseño... es resultado de un trabajo específico, concreto... un trabajo que incluye acciones de múltiples disciplinas aplicadas hacia la definición de la forma ... y con la participación de un colectivo de individuos. No es así producto de una individualidad creativa, sino de la suma de aportaciones que permiten concretar una

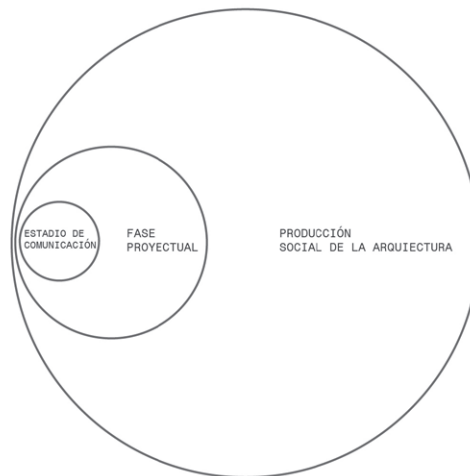


Figura 35. Esquema Producción\_fase proyectual\_fase comunicación-elaborado en base a la investigación de Miguel Hierro. Elaborado por TMCE.

9 Ibid., p. 28.

10 Nota sobre aclaración que hace el autor sobre la conformación del objeto arquitectónico.

11 Ibid., p. 24.

propuesta formal para que esta sea factible de realizarse.<sup>12</sup>

El diseño por lo tanto, es una actividad social, tiene que planearse, preverse y considerarse parte de un proceso productivo social incluso, antes de hacerse, por eso existe el diseño. Una condición social de la que tampoco se aísla la producción de relatos, como ya hemos estudiado.

### **6.1.3 Dos 'momentos' para la comprensión del sentido narrativo en el diseño arquitectónico.**

El esquema anterior,[figura 33] además de ayudarnos a comprender la inserción de la fase proyectual o de diseño dentro de la producción social de la arquitectura, nos ayudó para visualizar dentro de la fase de diseño, el estadio de la comunicación del proyecto. Era importante hacer mención en subapartado sobre la condición de producción social del diseño que, el camino recorrido en lo investigado nos ha llevado a poner atención especialmente, a dos circunstancias en relación con los momentos en que se percibe una condición narrativa del diseño arquitectónico.

Hablamos por un lado de estos dos círculos del esquema, el de la fase completa de la proyectación y el del estadio de la comunicación del proyecto. Dos 'momentos' que tanto en lo estudiado con Marco Frascari, como con Miguel Hierro en este capítulo, nos continúan indicando que se puede entender lo narrativo del diseño arquitectónico, en una primera posibilidad, al comprender la naturaleza de todo el proceso de diseño, en tanto algo susceptible de ser relatado, por la sucesión de transformaciones o la notación de eventos que formarán la estructura del proceso. Algo como lo que Strawson nos explicaba al hablar de la preparación de un café.

Una segunda posibilidad es la de encontrar parte de la condición narrativa al observar el estadio de la comunicación del proyecto en el que Marco Frascari, ha hecho tanto incapié en identificar problemáticas sobre la forma en que los alumnos y profesionales se paran con un control remoto en mano, cambiando una serie de diapositivas digitales que lejos de contarnos una historia arquitectónica, van anulando una imagen con la siguiente, lo que lo lleva a plantear en sus escritos la importancia y el papel del dibujo como algo fundamental en la práctica arquitectónica. Algo que ha sido de un especial interés para este trabajo.

En tanto nos es posible reconocer que se sigue construyendo la noción de un sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico, podemos ya sugerir que lo que se diseña es algo que se está definiendo de forma imaginal, verbal y visualmente, de manera simultánea. Lo que nos lleva a decir que el sentido de esta construcción oral o verbal, visual e imaginal recae en que eso que se va a producir se tiene que saber cómo va a hacerse. Antes de que dicho objeto arquitectónico sea materializado se tiene que prever, anticipar el cómo se va a construir, cuánto va

12 Miguel Hierro, p. 26.



a costar, qué materiales se van a utilizar, qué programa de obra se seguirá, qué tiempo se contempla para la ejecución de la obra, la ruta crítica, etc. El diseño como una actividad inserta en la producción social de la arquitectura tiene que planear, prever y anticipar mucho de esto antes de contruir la edificación y que se dé incluso, su uso y consumo por el ser humano.

Hablaremos por lo tanto del diseño y en especial del último estadio que identifica Miguel Hierro en el proceso proyectual, el estadio de comunicación del proyecto. Recordemos que este autor nos dice que «el proceso del diseño arquitectónico se trata de la definición de la imagen del objeto que se espera poder materializar, proceso en el que la imagen que es construida se termina antes de que inicié el estadio de comunicación». Miguel Hierro menciona que ahí termina la lingüística del objeto.<sup>13</sup>

Siendo así, podríamos sugerir que aquello que se está contando a través de lo verbal, lo visual y lo imaginal en la actividad del diseño será la historia de la construcción de dicha imagen del objeto. Aquí me gustaría recordar una advertencia importante que nos hacen los autores del libro "Confabulations..." y es acerca de que «no se trata de pintar una imagen con palabras»<sup>14</sup>, hacer y contar una historia no se tratará de intercambiar el término 'narrativa' [narrative] por el de dibujo, y mucho menos el de diseño. Como vimos desde una perspectiva histórica por ejemplo, en la visión deconstructivista.

13 Ibid. p.

14 Emmons, Feurstein, Dayer., *Confabulations: Storytelling in architecture*, p. 4.

## 6.2 El dibujo en el diseño arquitectónico.

*Como representación.*

Conocer sobre la naturaleza del dibujo en el proceso de diseño arquitectónico y sobre su implicación en la producción de la arquitectura, nos llevará en este apartado a hacernos nuevas preguntas y a acudir una vez más, a nuevos campos de estudio.

El dibujo como tema de estudio ha sido ampliamente reconocido en la disciplina arquitectónica, la mayoría de los programas de estudio de las principales instituciones educativas consideran determinado manejo y habilidad de este medio o herramienta en nuestra formación como arquitectos y arquitectas, sin embargo, es una materia poco cuestionada desde su naturaleza con la dimensión narrativa que plateamos y menos aún como representación. Pero ¿por qué nos interesa saber sobre esto?

Desde el inicio de este trabajo de investigación hemos señalado que la intención del mismo es ir contruyendo la pregunta sobre el sentido de la dimensión narrativa del proceso del diseño arquitectónico. En este camino hemos ido notando que algunas sus características se relacionan con lo que también hemos identificado sobre el contar y hacer historias en el campo de la arquitectura. Con lo que me gustaría proponerte que continuemos aquí entendiendo sobre la naturaleza, por ejemplo, del dibujo arquitectónico, y así aproximarnos también al conocimiento de su condición narrativa. Un elemento que es clave, es el de la representación.

Tomando como referencia nuevamente el trabajo citado anteriormente de Miguel Hierro este expone que el dibujo de arquitectura «no es meramente representación del objeto, puesto que este todavía no existe, sino que es, al mismo tiempo, expresión y materia proyectual».<sup>15</sup> El dibujo como condición de la materialidad del diseño es considerado por el mismo autor como «la materia con la cual se produce el dialogo proyectual entre el diseñador y la forma del objeto que se proyecta»<sup>16</sup>.

De forma aparentemente contraria en una de las notas identificadas en el archivo digital de Marco Frascari encontramos que el arquitecto italiano describe el dibujo arquitectónico como «algo que representa otra cosa». Sobre la naturaleza del dibujo nos dice que este «es un acto fundamental de arquitectura.

15 Ibid., p. 112.

16 Ibid., p. 112.

Dibujo y arquitectura estaban allí antes de que la construcción tomará lugar». Sobre su posible origen menciona que «el dibujo arquitectónico comenzó cuando los humanos encontraron un soporte y comenzaron a trazar líneas para descubrir, o mejor, construir sus cosmologías haciendo visible lo que es invisible en el pensamiento teórico».<sup>17</sup> Esta característica en especial, es una que hemos encontrado también respecto a la naturaleza del 'hacer y contar historias' [storytelling]<sup>18</sup>.

Pero, ¿qué es *lo representado* en el diseño arquitectónico? En su nota, Marco Frascari escribe que su naturaleza como representación se da al hacer explícitos muchos elementos y especificaciones sobre el proceso de construcción y mas interesane aún, sobre la concepción arquitectónica. Pero esto no es resultado de la representación como una idea unilateral, la propuesta de Frascari se presenta con la precisión de ser el resultaso de cuatro formas de hacer mundo; cuatro formas de *cosmopoiesis*, entrelazadas.

Es ante todo algo que representa otra cosa en tanto, su naturaleza también como un sistema formal para hacer explícitas ciertas entidades y especificaciones, con respecto a la construcción de edificios y la concepción arquitectónica [architectural constructing]. Obteniendo como resultado que los dibujos arquitectónicos sean el resultado de cuatro cosmopoiesis entrelazadas.<sup>19</sup>

Lo interesante aquí es encontrar que probablemente, las visiones de ambos autores se complementan. Algunas de las características que anota Miguel Hierro son complemento de otras que menciona Frascari, la diferencia quizás está en la precisión que presenta acerca de *lo representado*.

En su texto, Frascari presenta estas cuatro formas de hacer mundo en forma de una listado, sin embargo nos aclara que estas se dan de forma entrelazada. Lo que nos indicó que habría más por conocer sobre el concepto de la representa-

El mundo de lo representado.	The world of the represented.
El mundo de la representación.	The world of the representation.
El mundo de quien ha crado la representación.	The world of who has created the representation.
El mundo de quien lee la representación.	The world of who is reading the representation.

17 Marco Frascari, "A short storytelling regarding the nature of architectural drawings". s/n. Nota propiedad del archivo digital de Marco Frascari © Architectural Archives of the University of Pennsylvania (AAUP). [Drawing is a fundative act of architecture. Drawing and architecture were there before building took place. Architectural drawing commenced when humans found a support and began to trace lines to figure out, or better to build their cosmologies by making visible what is invisible on theoretical thinking].

18 Ver el texto de Confabulaciones, p. X.

19 Marco Frascari, "A short storytelling regarding the nature of architectural drawings". s/n. Nota propiedad del archivo digital de Marco Frascari © Architectural Archives of the University of Pennsylvania (AAUP). "[An architectural drawing is first and foremost something which stands for something else. It is a formal system for making explicit certain entities and specifications, regarding construction of buildings and architectural constructing. The result is that architectural drawings are the results of four interlacing cosmopoiesis.]"

ción y la forma en como esté puede estar relacionado con la naturaleza del dibujo de arquitectura.

Por fortuna, el texto "Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación" de Fernando Zamora, nos permitió ampliar la pregunta de esta parte del trabajo sobre lo que implica ser o no "una representación de..." y así, ampliar nuestra perspectiva sobre este concepto. En el capítulo 10 del libro, el autor se dedica a hablar del cuadrante de la representación, exponiendo que «la principal dificultad para abordar el tema de la representación se origina en la gran diversidad de enfoques con que ha sido tratado en el decurso del pensamiento occidental»<sup>20</sup>.

El autor nos presenta cuatro términos que lo llevan a plantear cuatro modalidades<sup>21</sup> del fenómeno de la representación, mencionaremos aquí cada una, ya que, recurriremos a ellas al analizar otros enunciados.

- a) *Stellvertretung, Vertretung o Repräsentation* (representación como sustitución sígnica o espacial) «representación<sup>E</sup>».
- b) *Vorstellung* (representación "interna", "mental", imaginaria o inmaterial) «representación<sup>I</sup>»
- c) *Darstellung* (representación sensible, física o material) «representación<sup>M</sup>»
- d) *Gegenwärtigung, Vergegenwärtigung* (presentación, presentificación o re-presentación como repetición temporal de una presentación) «representación<sup>T</sup>»

Comencemos entonces por el argumento de que el dibujo de arquitectura "no es meramente representación del objeto, puesto que este todavía no existe". Sobre esto la investigación de Fernando Zamora sobre la representación nos ofrece varios argumentos para decir que el dibujo arquitectónico sí podría ser considerado como una representación. Pero hará falta adentrarnos en ello. Tomaremos para eso una ruta un poco distinta y nos trasladaremos a una idea que el autor comparte hacia la parte final del capítulo de su libro. Convenientemente, en dicha idea analiza la naturaleza del proyecto arquitectónico en relación con la temática de la representación. Esto es lo que nos dice:

«Un proyecto arquitectónico o de diseño que se desarrolla en el intelecto y en la imaginación del creador, constantemente es trasladado a un soporte que le da existencia espacial y por ende material, aquí la imagen física alimenta la no física, pero ésta a su vez reelabora a la primera y la transforma en un ir y venir de lo material a lo inmaterial y viceversa, pasando siempre por lo espacial».<sup>22</sup>

Si vemos el esquema que elabora Zamora sobre las cuatro modalidades de la representación (página anterior) podemos comenzar a elaborar algunas suposiciones sobre el dibujo arquitectónico como representación. Para comprender cómo podemos interpretar estas cuatro modalidades, Zamora nos dice por

20 Fernando Zamora Águila, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, Imagen y representación*, p. 267.

21 *Ibid.*, p. 268.

22 *Ibid.*, p. 294.

ejemplo, que un sueño se da entre la modalidad inmaterial y la temporal, ya que «entre cada una de estas cuatro modalidades y las demás hay otras relaciones dinámicas, que van más allá de las relaciones axiales»<sup>23</sup>.

Si se acepta entonces que el dibujo de arquitectura es representación de algo, ¿que tipo o modalidad de representación sería? O ¿entre cuales transitaría? ¿que es lo que representa? Zamora nos dice que la representación<sup>M</sup> por ejemplo, una película, genera representaciones<sup>I</sup>, pero la representación<sup>M</sup> a su vez, es producto de una representación<sup>I</sup>. Espero que vayamos a la par, paso a paso con estas *idas* y *vuelatas*. En una representación<sup>I</sup> nos representamos algo, en una representación<sup>M</sup> representamos algo.<sup>24</sup>

R<sup>I</sup>

"UNA CASA"

> R<sup>M</sup>

BOCETOS DE ARQUITECTURA

> R<sup>I</sup>

PROYECTO IMAGINADO

Siendo así ¿Qué es lo que nos representamos y lo que representamos? ¿Una imagen? Zamora nos dice que una representación<sup>I</sup> no es una imagen visual pero puede corresponder a una imagen visual, es decir, puede haber imágenes visuales que sean tomadas como correspondientes a ella.

Es posible entonces que la imagen<sup>M</sup> o la representación<sup>M</sup> puedan ser establecidas como materializaciones de la imagen<sup>I</sup> o representación<sup>I</sup>.<sup>25</sup> Que es posiblemente la forma en como llegamos a comprender este proceder 'representativo' en el caso del dibujo de arquitectura.

Pero entonces ¿a algo que pensamos le correspondería una imagen? Sobre la consideración de pensamientos y representaciones como procesos fisiológicos internos, el autor nos comparte una reflexión muy valiosa al comentarnos que:

Si los pensamientos fueran imágenes internas, nada sería más fácil para comunicar a los otros lo que <verdaderamente> pensamos, que traducirlos a imágenes visuales, que "copiarlos" sobre un soporte físico. Pero todos sabemos que no es así.

A pesar de eso nuestros usos lingüísticos nos llevan a referirnos a esas imágenes como si estuviéramos describiéndolas, esto es, como si las palabras con que nos referimos a ellas fueran traducciones lingüísticas de realidades que se ubican 'dentro' del cerebro o en alguna parte del interior.

Concluyendo que esta "imagen descrita" a la que alguien hace referencia cuando se describe una representación<sup>I</sup> 'propia y privada', se identificará como *imagen representativa*. ¿Cómo analizar entonces la generación de una representación en diseño de arquitectura? ¿Por donde comenzamos? ¿por representación

23 Ibid., p. 268.

24 Ibid., p. 279.

25 Fernando Zamora hace una precisión sobre esto y nos aclara que esta opción se dará pero siempre dentro de determinados juegos de lenguaje. Una acotación muy interesante, que nuevamente nos muestra detalles de la condición social a la que se ve sujeto el lenguaje, así como también la producción de la arquitectura. Ver "Filosofía de la imagen..." p. 279.

material o inmaterial?

Ante la pregunta de cómo un medio puede ser un vehículo adecuado para determinado contenido, Zamora refiere al trabajo de Wittgenstein, para quien «los bocetos de arquitectura se pueden referir con el concepto de realidad material y de representar material»<sup>26</sup>.

Imaginemos entonces una sala de juntas en la que se está llevando a cabo la presentación de un proyecto arquitectónico. La obscura sala tiene una pantalla en la que se están proyectando una serie de diapositivas que contienen las imágenes del proyecto (algunas en la condición de ser bocetos). Zamora nos dice que la imagen material o la representación<sup>M</sup> sirve para poner en contacto a una persona (pensemos en quien presenta el proyecto) con las demás, para comunicarlas entre sí, pero de este grupo esta imagen material será para una persona (cada uno de los que esten presentes en la sala), una representación<sup>M</sup> de su propia y privada, representación<sup>I</sup>.

Continuando con nuestro análisis, sobre la condición de no ser representación por la razón de que "el objeto todavía no existe", podemos considerar también que en la representación se de una sustitución de él.

En lo enunciado por el profesor Miguel Hierro este nos advierte que el dibujo en arquitectura *no es meramente representación del objeto*, puesto que *este todavía no existe*. Sobre esta idea, Zamora nos ofrece una perspectiva con base en la teoría de Ernst Cassirer, mencionando que «algo es imagen de otra cosa o la representa cuando puede estar en su lugar, debido a que puede sustituirla»<sup>27</sup>. Compara así la teoría de la representación de Casirrer con la de Gombrich, para quien el acto representativo es entendido como «creación de sustitutos»<sup>28</sup>. Podríamos suponer entonces que el objeto "no existe", pero sí es sustituido.

Es momento de ir concluyendo este breve análisis aceptando estar de acuerdo con lo que comenta Zamora al inicio de este décimo capítulo de su libro "Filosofía de la Imagen", *la representación es un proceso complejo*, lo percibimos y lo encontramos así en este análisis muy general, en cambio Fernando Zamora elabora en el libro consultado, un estudio detallado que con una cierta delicadeza en su expresión verbal logra transmitir sus hallazgos para esta fascinante temática de la imagen.

En la siguiente imagen nos permitimos agregar una interpretación del proceso de representación del dibujo en el diseño arquitectónico, un entrelazamiento de algunos de los términos que hemos identificado en el entendimiento de los diferentes tipos de representación y su relación con lo que hacemos en la práctica arquitectónica.

26 Ibid., p. 268.

27 Ibid., p. 271.

28 Ibid., p. 274.

### 6.2.1 Sobre el tipo de dibujos en el diseño arquitectónico

En el camino de seguir conociendo sobre la naturaleza del dibujo en el diseño arquitectónico, encontramos una propuesta del profesor Marco Frascari, que nuevamente será punto de partida al cuestionarnos sobre el tipo de dibujos que hacemos en el diseño arquitectónico.

Sobre el tipo de dibujo que realizamos en la fase proyectual, Marco Frascari nos propone una tríada compuesta por el dibujo de diseño [*design drawing*], el dibujo de presentación [*presentation drawing*] y el dibujo de construcción [*construction drawing*].<sup>29</sup> Tres tipos de dibujos que son necesarios en la 'evocación' del edificio.

Fracari incluye en esta tríada para quién estarían destinados cada uno de estos dibujos, su finalidad y finalmente sus características. Sobre lo primero, nos dice que tradicionalmente, los dibujos de diseño son para el arquitecto, los dibujos de presentación son para el cliente y los dibujos de construcción son para el constructor.<sup>30</sup>



Figura 36. Propuesta de esquema 'cuadrantes representación' del Dr. Fernando Zamora en su libro Filosofía de la Imgen, p. 293 , en relación con el diseño arquitectónico. Elaborado por TMCE.

29 Marco Frascari, Marco Frascari's Dream House. A theory of imagination. p. 60.

30 Ibid., p.

Sobre el segundo aspecto, su finalidad, Frascari retoma la propuesta teórica de Richard Wollheim<sup>31</sup> (1923-2003) sobre estos dos modos de percepción respecto al *ver* como algo [representational] figurativo, *seeing in* y *seeing as*. Nos dice Frascari que los dibujos de diseño ofrecen el “ver adentro” [*seeing in*] del edificio, mientras que las representaciones y los dibujos de construcción logran el “ver cómo” [*seeing as*] del futuro edificio.<sup>32</sup>

Finalmente, sobre sus características menciona que, los dibujos de presentación y construcción son representaciones descriptivas y prescriptivas: la visión de una semejanza es la base para proyectar un dibujo de un futuro edificio, una mimesis basada en la apariencia. Mientras que el caso de los dibujos de diseño, se trata de **una representación cognitiva de algo que aún no existe**. Son dibujos de representación productiva que resultan de un proceso eidético constructivo.<sup>33</sup>

Lo que resulta por demás interesante sobre esta clasificación o tríada que nos propone Frascari, además de seguir conociendo sobre su naturaleza; el sentido y la finalidad de cada uno de los tipos de dibujo, es la crítica que elabora acerca de la existencia de una "influencia invertida"<sup>34</sup> entre su finalidad y características.

Menciona que «desafortunadamente, la solicitud de una mimesis codificada, realista en el caso de los dibujos de presentación, o convencional en el caso de los dibujos de construcción, ahora se ha convertido en el parámetro para los dibujos de diseño».<sup>35</sup> Lo que muchos de nosotros podemos reconocer al hacer esta lectura, en nuestra propia experiencia académica y profesional, así como en los productos mediáticos que llegamos a consultar día con día. El punto de partida y razón para este señalamiento Frascari lo plantea a raíz de que:

El diseño es una actividad competitiva y requiere que los arquitectos muestren sus habilidades gráficas. En consecuencia, los conjuntos de habilidades requeridos para la producción de los dibujos de presentación y construcción se han transferido al dibujo de diseño.<sup>36</sup>

Frascari deduce así que «el resultado de esta influencia invertida es que los dibujos de diseño ya no son representaciones gráficas relacionadas análogamente con el mundo construido, cuando de hecho los dibujos de diseño deberían ser los que proyectan su influencia sobre los otros dos modos de producción».<sup>37</sup>

Como una posible conclusión a nuestra pregunta sobre el dibujo en el diseño arquitectónico diremos que los dibujos en la fase proyectual sí se considerarán

31 Sobre esto se podría profundizar revisando el trabajo de Richard Wollheim de 1968 "Art and its objects : an introduction to aesthetics" y "Aesthetics and the philosophy of art: an introduction" de Robert Stecker del año 2005.

32 Ibid., p. 60. y

33 Ibid., p. 60.

34 Ibid., p. 60.

35 Ibid., p. 60.

36 Ibid., p.60.

37 Ibid., p. 60.



como una representación de algo que aún no existe, pero bajo la condición de que esta representación nos permita conocer de algo, al hacer *visible lo invisible al pensamiento teórico*. Un tipo de representación que se forma en un cuadrante complejo, dentro de una continua transformación entre lo material y lo inmaterial, sin dejar de actuar sobre lo temporal y lo espacial.

Hablar de dibujo se presenta como una buena ruta cuando se desea conocer sobre el diseño, además de que nos conecta con nuestra condición evolutiva como *homo sapiens* que también hemos estudiado, al remitirnos al origen de cierta forma de comunicación desarrollada en las primeras líneas sobre un soporte material. Pero veamos ahora que ¿qué podemos entender del dibujo en la consideración del *hacer y contar historias*? Y en específico en la fase de comunicación del proyecto.

### 6.2.2 Dibujo como Storytelling. Sobre la fase de comunicación.

En el texto de *Confabulations: Storytelling in Architecture*, los editores nos dicen que «Aunque los dibujos de diseño y los modelos todavía hoy se "presentan" didácticamente a los clientes, constructores y otros arquitectos, estos momentos pueden convertirse, en el mejor de los casos, en la narración de historias significativas».<sup>38</sup>

El dibujo, como la narración, existe a través de la dimensión ambigua de la realidad y la ficción. Este estado de ánimo, o modo, el subjuntivo "*como si*", utiliza una suspensión de la incredulidad y, mediante esta suspensión, engaña, enreda y encarna al lector en el cuento. Los arquitectos construyen historias activamente mientras dibujan; y las formas en que se construyen estas historias son inseparables de la forma en que se diseña un proyecto.<sup>39</sup>

Este paralelismo entre *storytelling* o este hacer y contar historias y el dibujo, ya se había tratado en el capítulo 3 en donde se comparó con otros paralelismos que se han identificado durante la investigación. La propuesta que nos hacen los editores de esta edición es una de las direcciones que seguiremos estudiando en el documento. El hecho de que arquitectas y arquitectos activamente construyamos historias mientras dibujamos, y que las formas (procedimientos) en que estas historias son construidas sea inseparable de la forma (procedimientos) en que un proyecto es diseñado, nos muestra nuevamente, la importancia de considerar la actividad del dibujo, como aquella en donde pudiera darse este proceder por la vía narrativa.

Y entonces, ¿Cómo es que contamos historias en el diseño, en el diseño ar-

38 Emmons, Paul. *Confabulations: Storytelling in Architecture*. p. X.

39 Drawing, like storytelling, exists across the ambiguous dimension of reality and fiction. This mood, or mode, the subjunctive "as if," utilizes a suspension of dis-belief, and by this suspension inveigles, enmeshes, and embodies the reader in the tale. Architects actively construe stories while drawing; and the ways these stories are constructed are inseparable from the way a project is designed. *Ibid.*, p. 9.

quitectónico? ¿Estas historias se hacen y se cuentan a través de lo que el arquitecto dice, a través del dibujo o a través de lo que es representado en el dibujo? ¿Se está considerando a la narrativa en cuanto a lo que se narra y al acto de narrar? Sirvan estas preguntas y la breve aproximación que hicimos en este apartado, a la propuesta que esperamos construir sobre este sentido narrativo en la siguiente sección sobre el diseño como algo narrativo.

### 6.3 Sobre el diseño arquitectónico como algo narrativo.

En esta sección estudiaremos uno de los paralelismos que ya se presentaron en el capítulo III, el del diseño arquitectónico como narración de historias.

En el artículo titulado “*Building Stories: the architectural design process as narrative*”, un trabajo presentado a partir de una conferencia que ofrecieran las profesoras Cristina Ampatzidou y Ana Molienda<sup>40</sup> se propone, de forma similar a como se revisó con Paul Ricoeur, un paralelismo<sup>41</sup> entre el acto de narrar una historia [*to tell a story*] y la actividad del diseño [*the design activity*]. Veamos cómo se aproximan las profesoras a su propuesta, mencionando a inicios del texto que:

Mientras que la narración de historias se trata de la construcción de una historia al establecer una línea de tiempo de eventos, el diseño se basa en la construcción de una narración física organizando relaciones espaciales.<sup>42</sup>

En este particular caso, las autoras de este artículo sí hacen referencia al significado que habrán de emplear para el término 'diseño', mencionando que este se basa en «la construcción de una narración física organizando relaciones espaciales». Resulta interesante apreciar que este enunciado sobre la definición del diseño lo encontramos redactado en términos de un sentido narrativo.

40 Cristina Ampatzidou, es una investigadora y escritora radicada en Rotterdam con experiencia en Arquitectura y Urbanismo y fundadora de Amateur Cities. Actualmente cursa su doctorado en la Universidad de Groningen sobre el tema de los juegos y la complejidad urbana. Ver referencia completa en <http://www.cristina-ampatzidou.com/> Ver artículo complete: “Building Stories – the architectural design process as narrative” – Conference paper in collaboration with Ania Molenda – Digital Storytelling in Times of Crisis, Athens, 2014. <http://www.cristina-ampatzidou.com/building-stories-the-architectural-design-process-as-narrative-conference-paper/>

41 De acuerdo con la Real Academia Española, el término 'paralelismo' se entenderá «como “cualidad de paralelo”, o la ordenación de modo simétrico de los elementos de unidades sintácticas sucesivas». De acuerdo con el Diccionario de Poética y Retórica de Helena Beristáin, «se trata de una relación espacialmente equidistante o simétrica que guardan entre sí las estructuras repetitivas de los significantes y/o de los significados, en virtud de la cual se revelan ciertas equivalencias. También se describe como «recurso constructivo que suele determinar, en una o más de sus variantes, la organización de los elementos de un texto literario en sus diferentes niveles, de manera que se correspondan».

42 Ibid. “Building Stories – the architectural design process as narrative” Las autoras continúan este párrafo mencionando que “Este documento construye una analogía entre los procesos de storytelling y diseño espacial. Pondera los efectos de los medios y las tecnologías disponibles en estos emprendimientos. Miramos hacia atrás a la aparición de los medios que han influido significativamente en el pensamiento de diseño de su tiempo y rastreamos tres categorías de herramientas de diseño que narran diferentes tipos de historias”. Por ahora estas tres categorías no serán abordadas en el documento, pero se recomienda revisar el estudio completo.

En el camino de la investigación se fueron consultando distintas fuentes para poder conocer más del *storytelling*, las cuales nos llevaron en direcciones distintas al encontrar que muchos lo definen como un proceso, otros como una herramienta, y otros, como una habilidad. Por un tiempo se siguió considerando su significado en esta forma aislada, sin embargo, al ir ubicando su aplicación en el diseño arquitectónico, se decidió definirlo como un proceso que se convierte una herramienta por el sentido instrumental que nos permite resolver una determinada función, y que en el arte de hacerlo, se vuelve una habilidad que podrá ser aprendida y entrenada.

El término "*storytelling*" [acto de contar y hacer historias] para las autoras es una actividad que es entendida como una herramienta (instrumento). Para contarnos sobre este, recurren a una definición de Marco Frascari, "La narración de historias [storytelling] es un proceso que establece y desarrolla conexiones entre las experiencias pasadas y las de los demás."<sup>43</sup>

Desde los tiempos prehistóricos, **ha servido como una de las herramientas cognitivas más poderosas que nos ayudan a hacer juicios sobre las cosas y los acontecimientos**, en base a las emociones provocadas por una historia. La narración de historias [storytelling] como edificios, siempre ha sido portadora de ideas y pensamientos que fueron el resultado de esta comprensión, evocando emociones no por composición de tramas [plots] sino por composición de conjuntos [sets], donde las tramas podían y debían desarrollarse. Pero mientras que una narración [a narrative] se construye como una línea de tiempo de eventos, la arquitectura se construye como un conjunto de relaciones espaciales que definen la acción humana, que es su preocupación básica, de la misma manera que es la preocupación básica de las historias [stories].

Las autoras recurren así a otro 'paralelismo' entre la narración de historias [storytelling] con las edificaciones [buildings] y al final del mismo párrafo señalan otro, entre una narración [a narrative] con la arquitectura. Lo que es interesante sobre el párrafo citado es la forma en que las autoras van elaborando la relación entre estos dos conceptos (storytelling y edificios), primero al mencionar que estos se encuentran en una relación de semejanza en la posibilidad de portar ideas y pensamientos que fueron resultado de la comprensión de ambas como herramientas cognitivas.

However, they possibly deny the relationship with the story (the constitution of a plot, plot) by distancing themselves from the composition of these stories in terms of "elaborating or constructing a plot." This parallelism's nature is identified in composing these scenarios or sets in their proposal, where plots *can and should be developed*. In other words, the stories are told through this making of sets.

Para ejemplificar esto las autoras recurren al trabajo de Peter Eisenman en

43 En el capítulo 7 "El arquitecto como aquel que hace y cuenta historias", se revisará un texto de Walter Benjamin que es base para la definición de Frascari que utilizan a su vez las autoras Ampatzidou y Molienda, sobre el storytelling.

la exposición<sup>44</sup> “Palladio Virtuel” que presentara el arquitecto en el año 2012 en la Escuela de Arquitectura de Yale. En dicha exposición Eisenman propuso una nueva lectura de la obra de Palladio a partir de «las huellas del proceso de diseño». Para esto, Ampatzidou y Molienda comentan que Eisenman «construyó modelos y re-diseño sus villas [de Palladio] desde bocetos que nunca llegaron a una etapa final del diseño que finalmente se realizó». <sup>45</sup> La autoras comentan que en este proyecto:

El proceso de diseño arquitectónico, una combinación de dibujos, modelos y textos es en sí una historia de cómo estas villas alcanzaron su forma final y un registro de las dudas, pruebas y errores del diseñador: una discusión interna sobre la expresión arquitectónica del edificio, que luego se convierte en mucho de un cuentacuentos (storyteller) significativo por sí mismo.<sup>46</sup>

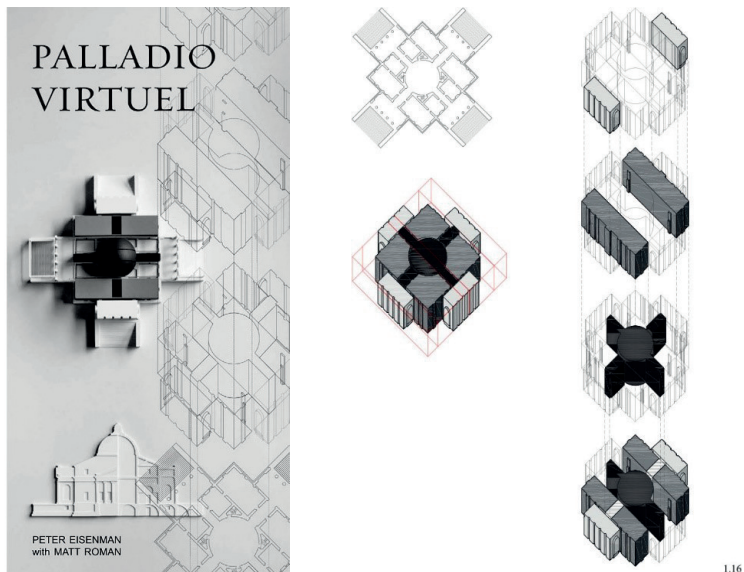


Figura 37. Imágenes de la exposición. “Palladio Virtuel”. by Peter Eisenman. Yale School of Architecture, New Haven, Connecticut. Year: 2012

44 Location: Yale School of Architecture, New Haven, Connecticut. Year: 2012

“Palladio Virtuel” presents the critical work of one architect, Peter Eisenman, produced by looking at the work of another. It is little interested in the accepted narrative, record, dates, facts, or whatever historical “truth” exists about Andrea Palladio, but rather is a rereading of Palladio that sheds new light on both historical and contemporary architecture through in-depth analyses of the drawings Palladio made for his *I Quattro Libri dell’Architettura* (The Four Books of Architecture, 1570). Conceptual models and analytic drawings are shown within an installation that transforms the Yale Architecture Gallery with the *poché* of Palladio’s unbuilt Palazzo Della Torre.

45 Ibid. “Building Stories – the architectural design process as narrative”, [recurso en línea]

46 Ibid. “Building Stories – the architectural design process as narrative”, [recurso en línea]

Lo que es de interés para las autoras en el trabajo de Eisenman en esta re-lectura del trabajo de Palladio es que este haya considerado el proceso de diseño como la construcción de una historia. Analizando que el proceso de diseño de Palladio que es revelado por Eisenman despliega una historia de lo que el arquitecto (Palladio), imaginó como las condiciones de habitabilidad ideal futuras.<sup>47</sup>

Una de las conclusiones a las que llegan las autoras en este artículo es el que al considerarse la arquitectura como un hacer y contar historias [storytelling] esta se convierte en "sujeto de un análisis histórico más allá de sólo la lectura histórica de la arquitectura como construcción espacial" y que este análisis fuese más bien en base a la historia de "cómo el arquitecto imaginó las futuras condiciones ideales de habitabilidad en ese espacio, y cómo éste buscó identificar la belleza y las emociones más significativas que debieran ser expresadas en ese entorno ideal"<sup>48</sup>.

Lo que genera pensar en el artefacto no solo con un juicio estético, sino sobre el estilo de vida promovido por la arquitectura. Lo cual está implícito en la organización espacial de las habitaciones, el movimiento, el tamaño y la posición de las aberturas e incluso el mobiliario. Iginarse a uno mismo llevando la vida cotidiana dentro de un espacio.<sup>49</sup>

Esto último podemos relacionarlo con la condición de secuencialidad y de estructura que establecimos anteriormente como dos de los parámetros por los que se ha creado la analogía lingüística en el campo de la arquitectura. La propuesta de imaginarnos a nosotros(as) mismos(as) en la configuración espacial planteada no puede ser más clara, sobre una intención de relacionarlo con la naturaleza de un relato, como aquel contrato de legibilidad entre uno como lector o auditor y el mundo propuesto por el relato.

Sobre el paralelismo entre **arquitectura y el diseño arquitectónico como algo narrativo**, las autoras mencionan más adelante que «si bien la arquitectura es capaz de contar historias sobre el pasado y el presente, el diseño arquitectónico es, por definición, una historia sobre el futuro y su construcción»<sup>50</sup> entendiendo ambos procesos en términos narrativos.

Encontramos aquí una perspectiva distinta a la de Paul Emmons sobre la idea de que "los edificios no cuentan (literal o literalmente) historias por sí mismos, sino que proporcionan las condiciones de posibilidad para estas historias. Los edificios hacen posibles las historias como el arquitecto hace fábulas para inventar futuros edificios"<sup>51</sup>. Más adelante, en el capítulo IX profundizaremos en

47 Aquí sería válido cuestionar si esto realmente se puede plantear de esta forma o si no sería en todo caso sujeto a una interpretación de lo que pudieron haber sido las intenciones del arquitecto, que por lo que ya hemos revisado no es responsable de la forma, ni de la materialización de una edificación, sugiriendo que esto se acerque más a la condición de elaboración de un tipo de historia o relato en su condición de mito.

48 Ibid. "Building Stories – the architectural design process as narrative", [recurso en línea]

49 Ibid. "Building Stories – the architectural design process as narrative", [recurso en línea]

50 Ibid., p. X.

51 Emmons, Paul et. al., *Confabulations...*, pp. 3-4.

las ideas de Marco Frascari sobre la elaboración de una narrativa.

Recodemos finalmente que Miguel Hierro también llega a definir el diseño arquitectónico como la construcción de una historia de la imagen que habrá de expresar la configuración formal de los objetos con el objetivo de que estos se puedan construir.<sup>52</sup>

### 6.3.1 Sobre la consideración de contar eventos.

Entonces, ¿Contar eventos? Antes de esta investigación, esta hubiera sido una proposición ajena a mi propia práctica académica y profesional, siendo poco probable que hubiera considerado *hablar o pensar en eventos* en la producción de la arquitectura. Sin embargo, hoy es una de las rutas más interesantes que se han estudiado.

Mucho tiene que ver el que este sea un término, como otros, cuyo uso en el significado que se propone, se da en un entorno que utiliza el idioma inglés como base. El término '*event*', es utilizado por ejemplo, por Alberto Pérez-Gómez, para designar el programa arquitectónico. Pero veamos lo que proponen otros autores.

Una de las referencias que encontramos sobre esta temática es la que hace Bernard Tschumi en su libro *Questions of Space* (1990). En donde desarrolla en una especie de glosario de los diferentes términos que fue utilizando en su investigación para el proyecto de «*Transcript of Manhattan*» en 1974. Un listado de términos que el mismo Tschumi describe como «Una serie de episodios arquitectónicos que exploraron los conceptos sugeridos en los textos escritos, a menudo informando nuevos textos a cambio en una especie de importación-exportación entre la abstracción de conceptos y la construcción de imágenes materiales».<sup>53</sup> Aquí las nociones que incluye para los términos '*evento*' y '*notación de eventos*'<sup>54</sup>.

**Evento:** un incidente, un suceso; un artículo particular en un programa. Los eventos pueden abarcar usos particulares, funciones singulares o actividades aisladas. Incluyen momentos de pasión, actos de amor y el instante de la muerte. Los eventos tienen una existencia independiente. Raramente son puramente la consecuencia de su entorno. En literatura, pertenecen a la categoría de la narrativa (en oposición a la descriptiva).

**Notación de evento:** Cada evento o acción (un momento singular de un 'programa') puede denotarse mediante una fotografía, en un intento de acercarse a una objetividad (incluso si nunca se logra) que a menudo falta en los programas arquitectónicos.

Ambas definiciones expuestas por Tschumi, por ejemplo, nos remiten en el campo de los estudios del relato a la serie de acontecimientos que se dan en una histo-

52 Miguel Hierro, *La naturaleza del diseño arquitectónico...*, p. 226.

53 Bernard Tschumi, *Questions of Space. Lectures of Architecture*, p. 9

54 *Ibid.*, p. 99.

ria, siendo esto el contenido narrativo de un relato, es decir el *mundo* que se narra. La consideración hacia el concepto de *eventos* ha estado presente en muchos de los planteamientos que se han revisado en relación con lo narrativo del diseño y en general, la arquitectura.

Recordemos también que la propuesta del texto "*Building Stories...*" es considerar el contar una historia como la construcción de una historia al organizar una serie de eventos en una línea de tiempo.

Nuevamente desde el campo de los estudios del relato, vimos que la definición del término 'narración' corresponde con la exposición de hechos. La existencia de la narración requiere por lo tanto de la existencia de sucesos relatables. [*Algo por experimentar, percibir y contar*] Un relato es entonces en una condición general, una serie de eventos, y puede ofrecer la forma de narración, como en un cuento, o bien de la representación, como en el teatro, que según esta aceptación técnica, diríamos que hay relatos narrados y representados.<sup>55</sup> Una doble función que ya hemos considerado como parte del sentido narrativo que hemos ido construyendo.

Retomando también la revisión que se hizo de los términos de lo narrativo y la investigación desde la biología evolutiva de Brian Boyd (en el capítulo III) recordemos que este autor menciona que nuestra especie *homo* ha evolucionado en un mundo de eventos<sup>56</sup>. De acuerdo con Boyd, nuestros antepasados sintieron una fuerte necesidad de comunicar eventos y tenían cierta capacidad para hacerlo incluso antes del lenguaje. Ya hemos explicado más sobre este argumento pero es importante aquí hacer mención de que este sería entonces un aspecto que es parte de nuestra condición humana, que sigue evolucionando y que seguirá formando parte de que los límites entre lo narrativo y lo arquitectónico que nos han permitido seguir construyendo este diálogo.

Finalmente, en el campo de la neurociencia, la investigación de Antonio Damasio sobre *storytelling* en relación con nuestras estructuras cognitivas nos permite deducir que la consideración por el concepto de *eventos* también tiene cierto peso y recae en esta advertencia.

Debo pedirte que no pienses en términos de palabras, no me refiero a narrativa o historia [*storytelling*] en el sentido de poner juntas palabras o signos en frases y oraciones. Sí me refiero a contar una narrativa o a hacer una historia en el sentido de **crear un mapa no lingüístico de eventos lógicamente relacionados**. Mejor pensar en un mimo o una película.<sup>57</sup>

Nos quedan algunos "saltos" por dar en esta experiencia de investigación, pero hasta ahora podemos decir que el diseño arquitectónico puede ser considerado bajo esta serie de argumentos como un proceso de naturaleza episódica, convirtiéndose en algo susceptible de ser contado o relatado.

55 Según el estudio de teoría narrativa de Luz Aurora Pimentel.

56 Brian Boyd. "The evolution of stories: from mimesis..." , p. 2.

57 Antonio Damasio, "The feeling of what happens", pp. 184-185.



### 6.3.2 Anexo. La analogía como proceso

La idea de que el dibujo como la narración de cuentos, existe en la dimensión ambigua de la realidad y la ficción<sup>58</sup>. me remitió al texto de *Filosofía de la praxis*, de Adolfo Sánchez Vázquez, quien nos dice que, en tanto la praxis es entendida como actividad, esta «entraña la intervención de la conciencia gracias a la cual el resultado existe dos veces —y en tiempos distintos—: como resultado ideal y como producto real»<sup>59</sup>.

Sobre el resultado real menciona que, «es aquel que se busca o se quiere obtener, es aquel que existe primero idealmente, como mero producto de la conciencia, y los diferentes actos del proceso se articulan o estructuran conforme al resultado que se da primero en el tiempo, es decir, el resultado ideal».<sup>60</sup>

Es por este proceso de anticipación, que la actividad humana tiene un carácter consciente, y que en el caso de la actividad diseño, le otorga sentido, al ser una «fase productiva en la cual se configura y se propone la condición formal de los objetos útiles o de los ambientes con los que se caracteriza una manera de habitar, previo a su realización material»<sup>61</sup>.

En la descripción que hace Sánchez Vázquez también se menciona el resultado real y producto real, de una intención y de un resultado. Concluyendo que «toda acción humana exige cierta conciencia de un fin, entendiendo este como la expresión de cierta actitud del sujeto ante la realidad»<sup>62</sup>.

Si retomamos la definición de las profesoras Ampatzidou y Molienda del diseño arquitectónico como una historia sobre el futuro y su construcción, también tendría sentido la actividad de 'hacer y contar una historia' como parte de esta característica de anticipación que como hemos ido descubriendo está implícita en el proceso de diseño arquitectónico.

Teniendo esto en mente te contaré una breve anécdota sobre un taller celebrado en el Instituto de Investigaciones Filosóficas de la UNAM, con el tema de *Affordances, language and narratives*, en el que varios de los ponentes plantearon el tema de la escala temporal narrativa, sobre si la narrativa podía ofrecer un razonamiento analógico, [una cuestión sobre la que Frascari estaría de acuerdo] entre otros intereses relacionados con el tema de affordances, que fue de gran aportación para la investigación.

Al final de la sesión de aquel miércoles 30 de octubre, el ponente y alumno del programa de Doctorado de Filosofía de la ciencia, Eduardo Robles, presentó en la ponencia “*Exploratory experimentation as scaffolds for affordances*”, un inte-

58 Emmons, et. al., *Confabulations...*, p.9.

59 Adolfo Sánchez Vázquez. *Filosofía de la praxis*. Pág. 265.

60 Ibid. Pág. 265.

61 Hierro, Miguel. *Un acercamiento revisor a las nociones del diseño en la producción de lo arquitectónico*. Volumen 6. Colección *Lo arquitectónico y las ciencias de lo humano*. Pág. 17.

62 Adolfo Sánchez Vázquez, op. cit., p. 265.

resante punto de vista sobre el experimento que realizara Michael Faraday, físico y químico británico que, en 1820 diera a conocer los resultados de su trabajo sobre el fenómeno electromagnético. Sobre esto, el ponente relató cómo fue que el científico, en la realización de sus múltiples experimentos, lo que lo llevó a tener una comprensión de sus hallazgos o razonamientos, fue la narrativa.

Destacando la importancia de la narrativa [*narrative*] al ayudar a articular elementos en un orden significativo. Hablando de los “*plots*” no en el sentido literario, sino como algo que surge a partir de la construcción de narrativas. Una especie de andamiaje que soportaría la generación de nuevos “*affordances*” (posibilidades de acción).

Esto fue lo que expuso el ponente en aquel evento: «Las narrativas funcionan para seleccionar y ordenar diferentes datos de una manera que se genera un espacio, donde se puede dudar, pensar, especular y fomentar la curiosidad por algo que aún no se sabe. Son una forma significativa de relacionar experiencias»<sup>63</sup>.

Lo que claramente nos habla de una naturaleza narrativa que es posible relacionar con la cualidad de consideración, anticipación o previsión del proceso de diseño. Lo que para Frascari sería «*volver lo invisible, visible*»<sup>64</sup>. Y que los autores de libro “*Confabulations...*” verían en la acción de confabular que nos ofrece «un modo de ver y de representar, lo que es visto, partiendo de nuestra intuición plegada de significados connotativos y denotativos que precisan del uso de nuestra imaginación, ya que ésta como capacidad cognitiva, nos permite percibir algo que no está simplemente allí, ante nuestros sentidos; las cosas imaginativas son ensamblajes de cualidades que permiten a los homines superar lo invisible, lo incognoscible y lo imprevisible»<sup>65</sup>.

Pero ¿qué tan válido resulta retomar el relato (la historia) de un hecho del pasado para referir al entendimiento de algo en el tiempo y condiciones presentes? Lo obvio frente a este planteamiento era considerar que, Faraday, seguramente no estaba al tanto de esta especie de razonamiento “narrativo”, o de esta construcción “narrativa”, como hoy se dice que lo estuvo.

Al terminar la ponencia se intercambiaron algunas preguntas con el ponente y al cuestionar su opinión sobre la naturaleza de la narrativa como un método, una herramienta o algún otro, el autor comentó que, en su opinión, este término debe ser considerado como una habilidad. Es decir, la “capacidad y disposición para hacer algo”. Es entonces que desde esta perspectiva la actividad del diseño arquitectónico entendida en términos narrativos implicaría entonces el desarrollo y aplicación de una habilidad narrativa en el arquitecto diseñador, una habilidad que al parecer en mucho de lo investigado es referente al manejo de ciertas herramientas utilizadas en la generación y comunicación del proyecto arquitectónico.

63 Transcript de la presentación de Eduardo Robles “Exploratory experimentation as scaffolds for affordances”, presentado en el taller “Affordances, language and narratives”, IIF, UNAM, 30 de octubre de 2019.

64 Marco Frascari, p. X.

65 Ibid. Emmons, et al., 2017

## VII

### **El arquitecto como aquel que hace y cuenta historias**

*The architect as storyteller*

Como introducción a este capítulo, me gustaría extender dos notas de agradecimiento.

En el período de invierno del año 2019-2020, tuve la oportunidad de realizar una pasantía de investigación con la Dra. Federica Goffi en la *Azrieli School of Architecture and Urbanism* de la Universidad de Carleton, en la ciudad de Ottawa, Canadá. La escuela donde Marco Frascari fuera Director de 2005 a 2013 y donde fundara un programa de Doctorado en Arquitectura, a la par de muchas otras iniciativas. Durante este tiempo, asistí regularmente a algunas de las sesiones de los alumnos de Doctorado y tuve acceso a varios recursos proporcionados por la Profesora Goffi, así a como fuentes bibliográficas de la Biblioteca General de la Universidad.

Una de las experiencias más significativas fue revisar con la Dra. Federica Goffi el archivo digital del fallecido Marco Frascari, donde se encontraron algunos de sus fantásticos dibujos, entre otros materiales. En una de estas visitas, encontramos un documento escrito por Marco Frascari sobre el texto de Walter Benjamin "The Storyteller". Una lectura que a la par de las notas que hace Frascari sobre ella, serán los dos documentos que analizaremos en la primera parte de este maravilloso capítulo siete. En una segunda parte analizaremos el texto insignia de Marco Frascari, "The Tell-The-Tell-Detail", un texto que nos dió una perspectiva sobre el detalle que *cuenta cuentos* en el trabajo de Carlo Scarpa.

Una segunda nota de agradecimiento es para el Dr. Fernando Zamora, por su asesoría para esta primera parte del documento. Lo que leerán aquí es parte del trabajo final realizado como parte de sus clases de Fenomenología y Hermenéutica a las que pude asistir durante dos semestres en la UNAM, ofreciéndome una valiosa perspectiva sobre historia del arte, filosofía de la imagen y la interpretación de textos, en este particular caso con la obra de Marco Frascari, con su dibujo "Storyteller 2", del que haremos su *lectura*, en este capítulo.



Figura 38. Dibujo. "Storyteller 2" por Marco Francari  
© Architectural Archives of the University of Pennsylvania (AAUP)

## 7.1 Sobre el arte de contar historias

De acuerdo con Gadamer (1900–2002), para interpretar una totalidad hay que interpretar sus partes y para interpretar las partes hay que interpretar un todo.<sup>1</sup> Creo que es justo esto lo que nos invita a hacer Marco Frascari por medio de este dibujo.

El arquitecto y profesor de origen italiano Marco Frascari (1945–2013) dibujaría esta imagen con el título de “storyteller 2”. En el dibujo vemos a un personaje de pie señalando un lienzo que contiene once distintas imágenes, a la vez que simula estar contando una historia. Pero ¿Qué más nos puede mostrar esta escena? ¿Cómo hacer una correcta lectura de este dibujo?

Durante todos mis años como estudiante de Arquitectura fueron muy pocas las veces que escuché hablar acerca de aprender a leer un dibujo. Sí había en nuestra formación la intención de saber leer planos, secciones o alzados, pero ninguno, en su naturaleza como dibujo.

Sin embargo, esta fue una de las principales intenciones en la enseñanza del Prof. Marco Frascari, y de algunos de sus discípulos, como la Prof. Federica Goffi, quien mencionaría que para Frascari “la necesidad de releer los dibujos arquitectónicos se inspiró en el deseo de una revisión acerca de cómo se enseña la arquitectura al colocar los dibujos en el centro de lo que enseñamos y cómo aprendemos, a través y más allá de los estudios de arquitectura”<sup>2</sup>. Una intención que se va haciendo evidente para quien decide adentrarse en el trabajo y la increíble colección de escritos y dibujos que realizaría el Prof. Frascari.

En esta oportunidad, la lectura de este dibujo nos lleva a preguntarnos: ¿Qué más nos permite conocer –este dibujo– sobre el trabajo de Frascari, particularmente en este trabajo de investigación, sobre arquitectura y storytelling? ¿Implica la misma complejidad realizar la lectura o interpretación de un dibujo que de un texto?

Mauricio Beuchot nos dice que en el acto hermenéutico hay un texto, un autor y un intérprete y, además, un código. Pero nuevamente, ¿qué pasa si se trata de un dibujo? Beuchot continúa diciéndonos que el texto puede ser de varias clases: escrito, hablado, actuado o plasmado en otros materiales, ... se ha tomado

1 Hans-George Gadamer, *Verdad y Método*, p. 143, 165.

2 Marco Frascari, *Marco Frascari's Dream House...*, p. 10.

como texto, el puramente pensado.<sup>3</sup>

Por lo tanto, el dibujo se convierte en algo a lo que podemos atribuir un acto de interpretación o lectura. Para esto, la sutileza interpretativa consistirá en captar la intencionalidad significativa del autor, a pesar de la injerencia de la intencionalidad del interprete.<sup>4</sup>

Siendo así, se seleccionó el método de iconología del historiador de arte Erwin Panofsky (1892-1968) para realizar esta lectura. La iconología, de acuerdo con Panofsky, es un método de interpretación que procede más bien de una síntesis que de un análisis. Y lo mismo que la identificación correcta de los motivos es el requisito previo para un correcto análisis iconográfico, así también el análisis correcto de las imágenes, historias y alegorías es el requisito previo para una correcta interpretación iconológica.<sup>5</sup>

### PRIMER ACTO

El primer acto de interpretación para Panofsky es la *descripción pre-iconográfica*. (1) En esta se identificarán los objetos y acontecimientos desde su representación por medio de líneas, colores y volúmenes, contituyendo ese universo de motivos sobre la base de nuestra experiencia práctica.<sup>6</sup> Se trata de elaborar la descripción de lo que vemos en el dibujo.

Podemos mencionar ahora algunos rasgos sobre la materialidad, el soporte y la técnica del dibujo del “storyteller” de acuerdo con ciertos aspectos comentados con la Dra. Federica Goffi, después de la observación y comparación con otros dibujos del autor. Podemos mencionar que este fue hecho de forma manual con plumas y marcadores de colores para después ser digitalizado y por medio del software Photoshop hacer las modificaciones finales a la imagen, que en este caso se trataría de una inversión de tonos hasta resultar en la imagen que vemos al inicio de este documento.

Identificamos entonces tres elementos principales en el dibujo: (1) el personaje de apariencia femenina que se mantiene de pie del lado derecho de la escena, (2) el lienzo en el que se muestran los distintos gráficos que señala dicho personaje, y (3) el texto que se mantiene como fondo de la imagen, junto con dos manchas de color debajo de este. De cada uno de estos es posible describir ciertos aspectos en cuanto a su forma, composición y posición respecto al resto de los elementos.

Sobre el personaje o figura humana del lado derecho de la imagen, por el título podemos asumir que se trata para Frascari, del “storyteller”, aquel que cuenta una historia. En el dibujo vemos a este personaje con el brazo derecho extendido, apuntando con una especie de vara a uno de los once recuadros del lienzo.

3 Mauricio Beuchot, Tratado de Hermenéutica Analógica, p. 35.

4 Ibid., p. 3

5 Panofsky, Erwin. El significado de las artes visuales. p. 51.

6 Ibid., p. 52.



Es interesante notar que el lienzo se encuentra fijo por la parte posterior a un poste clavado en la misma superficie de piso sobre la que se encuentra el personaje. El lienzo es de una dimensión mayor a la estatura del personaje, está dividido en once casillas o recuadros, que muestran en cada uno, un motivo o un gráfico distinto que parece en conjunto, formar parte de la presentación performática que realiza el personaje.

Es posible reconocer, en esta primera parte de la lectura, algunos de los elementos dibujados en el lienzo como, por ejemplo, la representación de Medusa, personaje de la mitología griega, que podemos ver en el recuadro de la parte inferior derecha. En algunos de los recuadros superiores a este, encontramos lo que parece un plano de conjunto, una sección, y una planta arquitectónica con aparentes muros de carga, por el grosor de sus líneas; vemos en otro de los recuadros, detalles de una de las obras más conocidas de Carlo Scarpa, el proyecto de la Tumba Brion; vemos también lo que podríamos identificar como el dibujo de una casa; por último, en la casilla de la parte superior, vemos una representación del "buen arquitecto" [the good architect] que Frascari representaría como el arquitecto diseñador, remitiendo a los grabados de Albrecht Dürer <sup>7</sup>(1471-1528), en los que muestra algunos mecanismos de *la costruzione legitima*<sup>8</sup>. Frascari elabora más sobre esta idea del *buen arquitecto* y del *mal arquitecto* en su libro de *Eleven Exercises in the Art of Architectural Drawing*.

Vayamos ahora al texto que se mantiene al fondo de la escena. Este es un texto manuscrito sobre el que es posible leer algunas oraciones, en algunas líneas sólo se logran identificar algunas palabras sueltas. Aquí las primeras líneas:

This is a storytelling of architecture\_\_\_\_ trying to demonstrate that architecture is based totally on thinking\_\_\_\_ on cognitive sapience. The architectural drawing is important to be clumsy and showing the tone that took to perform the drawing. Only storytelling can deal with the past architecture...

Esta es una narración de arquitectura, \_\_\_\_ tratando de demostrar que la arquitectura se basa totalmente en pensar\_\_\_ en una sapiencia cognitiva. El dibujo arquitectónico es importante ser torpe y mostrar el tono que tomo realizar el dibujo. Solo la narración de historias puede lidiar con la arquitectura del pasado...

Más adelante continuaremos con la posible interpretación de este fragmento del texto, por ahora, podemos decir que el dibujo que realiza Marco Frascari es una imagen que nos remite a dibujos primitivos, a aquellos que se han encontrado en cuevas, aquellos sobre los que el mismo Marco Frascari escribiera, contando que, el dibujo, es una actividad que "comenzó cuando las primeras civilizaciones encontraron un soporte material sobre el cual comenzando a trazar líneas para descubrir o construir sus cosmologías haciendo visible lo que es invisible en el pensamiento teórico".

7 Ver. Marco Frascari's Dream House. A theory of imagination, pp. 31-32.

8 Ibid., p. 33-34.



Esta intención aún en esta primera etapa del ejercicio de lectura ya nos muestra parte de la gran riqueza que tiene este dibujo, para la presente investigación y para su aplicación en el campo de estudio arquitectónico.

## SEGUNDO ACTO

El segundo acto interpretativo para Panofsky es *el análisis iconográfico* (2), el cual presupone algo más que esta familiaridad con los objetos y los acontecimientos que adquirimos mediante la experiencia práctica. Presupone una familiaridad con los temas o conceptos específicos, tal como nos los transmiten las fuentes literarias, y asimilados ya sea por medio de una lectura intencionada, o por medio de la tradición oral.<sup>9</sup>

Para este segundo acto acudiremos una vez más a los tres elementos identificados previamente en el dibujo. El primero de ellos, la acción del personaje que señala las casillas o recuadros, contando o 'cantando' una historia. O como hoy podemos nombrarlo, haciendo una *cantastoria*<sup>10</sup>.

Basto con hacer una revisión general del significado de la palabra "*cantastoria*" para saber que el acto representado en este dibujo por Marco Frascari<sup>11</sup> se trata de este tipo de acto performativo, identificado como "cantastoria" o "picture story recitation".<sup>12</sup>

### Sobre el origen de la cantastoria.<sup>13</sup>

En el libro "*Painting and performance*" Victor H. Mair presenta un estudio de más de diez años sobre un género de literatura llamado "*pien-wen*" ("textos de transformación). Estos textos datan del periodo T'ang (618-906) y son de gran importancia en la historia de la literatura china, ya que son las primeras narraciones vernáculas extendidas en China.<sup>14</sup>

El origen sobre muchos de estos textos se remite al hecho de ser los libros de referencia de los monjes budistas, sin embargo, el autor nos comenta que su investigación concluyó que los narradores de cuentos de *pien* eran principalmente

9 Panofsky, op. cit., p. 54.

10 En la parte introductoria del libro, hemos hecho referencia sobre el afortunado dialogo con el Prof. Claudio Sgarbi quien trabajara en el proyecto del "Dream House" con Marco Frascari, cuando este profesor me sugirió revisar el término "cantastoria" al considerarlo como la posible traducción para el término "storytelling" en el idioma italiano, mencionando que el mismo Frascari designaría también de esa forma, al acto de contar historias.

11 Es interesante mencionar que en el libro *Confabulations: storytelling in architecture*, se encontró publicado esta mismo dibujo pero con ciertas modificaciones en sus tonos respecto al dibujo que localizamos en el archivo digital de Marco Frascari. Lo interesante es que el título que encontramos nosotros del dibujo fue "Stotyeller 2" y en el libro publicado aparece con el nombre de "Cantastoria".

12 Se recomienda ampliamente revisar el libro "Painting and performance. Chinese picture recitation and its Indian Genesis" de Victor H. Mair. 2019. University of Hawai'i. Press.

13 La siguiente sección se hace a partir del libro de Victor H. Mair, "Painting and Performance..."

14 Ibid., pp. 22-23.

artistas laicos en lugar de monjes y que algunos de ellos eran mujeres. Nos dice que era tarea del artista representar estas manifestaciones en papel o seda, o en pinturas murales. Así, el narrador *pien* usaría el *pien-hsiang* como un dispositivo ilustrativo en su actuación. “Realizar una transformación” significa entonces la realización o animación por parte del narrador, por medio de las figuras y escenas transformadoras en un rollo de imágenes.<sup>15</sup>

La narración de imágenes es un acto que se originó en India, Asia Central, Indonesia y China. Sin embargo, este género de literatura popular oral no se limitó a estas áreas. El autor ofrece en su libro material suficiente que comprueba



Figure 46. "Der Jahrmakkt zu Krähwinkel," ca. 1800-1875. Anonymous lithograph on light blue paper. Museum für Deutsche Volkskunde, Berlin. From Eichler, *Bänkelsang und Moritat*, p. 104.

Figura 39. Pintura. Bankelsanger. ca. 1800-1875. Alemania.  
Fuente "Painting and Performance", de Victor H. Mair.

que este prosperó en otros países como en Japón, Tíbet, Irán, el Cercano Oriente y Europa.

### ***Sobre las características de este acto.***

Más adelante en su investigación el autor describe que en el material gráfico que logró identificar en su estudio, generalmente, hay un hombre vestido de blanco de pie a la izquierda de la tela que parece estar sosteniendo un puntero. Un gesto que como se sabe por varias tradiciones indias, tibetanas y japonesas es uno de los indicadores de un narrador de imágenes.<sup>16</sup>

Sobre el lienzo, nos dice que este es grande, aproximadamente de cinco pies

15 Ibid., pp. 22-23.

16 Ibid., pp. 30-31.

cuadrados. Alrededor de esto se reúne una multitud de al menos 12 personas de todas las edades. Incluso aquellos que están al lado de donde se realiza este acto, señalan en dirección de la actuación mostrando también cierto interés. Un dato interesante fue saber que cuando vemos a otra persona detrás del narrador, con una caja en la espalda que parece sostener una bandeja esto será para que ahí se deposite una donación.

### Sobre la cantastoria, en Italia.<sup>17</sup>

De acuerdo con el autor los primeros antecesores de los recitadores de cuadros italianos modernos [*modern Italian picture reciters*] se remontan a la primera mitad del siglo XVI y eran conocidos como *cantabanco* (var. *Cantimpanca*, *cantainbanca*, *cantambanca*, *cantambanchessa*, *cantambanchina* = “cantor de banco”). En el siglo XVII también se les llamó *ciurmadore* y *cerretano*, mientras que fue hasta el siglo XX que se le denominó **cantastoria** [cantastorie].

Describe que algunas de las formas variantes son femeninas, lo que indica que las mujeres deben haber estado involucradas en la recitación de imágenes italianas tempranas. Como se mencionó también en la tradición de los textos *pien* en China. Y que no perdemos de vista en el caso del dibujo de Frascati.

Por las pinturas de los siglos XVII y XVIII. se sabe que el *cantabanco* trabajaba a veces solo y en ocasiones, en parejas. Cuando actuaban en parejas, el cantante se acompañaba con una guitarra y su pareja indicaba la escena adecuada con un puntero, para esto utilizaban trípticos de madera tallada, carteles colgantes, y otros, como material ilustrativo.

Un dato que resultó interesante conocer es que el estatus social del *cantabanco*, en el siglo XVII podía determinarse por su asociación habitual con la magia, la estafa, el engaño, la charlatanería, los títeres e incluso la acrobacia. Una asociación que también se ha llegado a mencionar en la relación del acto de contar una historia con el de la lectura de cartas de tarot, por ejemplo, que también se ha sido explorado en este trabajo de investigación.

Sobre los diseños pictóricos que se usaban normalmente, el autor nos dice que estos tenían varias escenas representadas (de siete a treinta y cinco escenas de acuerdo



Figure 17. Cantastorie with guitar, violinist assistant, and woman selling illustrated texts. Note that the arrangement and central figures of the large painting are similar to those of Figure 15. From F. de Bourcard, *Usi e Costumi di Napoli e Contorni Descritti e Dipinti* (Naples, 1858). From Petzoldt, *Die freudlose Muse*, p. 19.

Figura 40. Cantastoria. Italia, ca. 1920. Fuente "Painting and Performance", de Victor H. Mair.

17 Ibid., pp. 172-173.

con su investigación). Los carteles se dividían en secciones que ilustrarían varios episodios de las historias que cuentan. Estos carteles eran montados en un poste para que todo el público los viera. También se sabe que era posible recitar ante una gran multitud con la ayuda de un libro ilustrado de tamaño mediano.

El autor nos dice que incluso hoy en día, en Sicilia, todavía se cantan historias de héroes legendarios y de criminales contemporáneos. Usualmente se acompañan de una guitarra y presentan grandes carteles de lona pintados de manera llamativa.

### Sobre el Bänkelsänger, en Alemania.

El análogo de este personaje recitador de imágenes, en Alemania, se llamaba Bänkelsänger ("cantante de banco"); Marktsänger ("cantante de mercado"); Strassensänger ("cantante callejero"); Zeitungssänger ("cantante de noticias"); Ständlisänger ("cantante de pie"); y Schildersänger ("cantante de cuadros"). El autor nos dice que las primeras referencias a esto se encuentran desde el primer cuarto del siglo XVII y algunas del siglo XVI. Teniendo como primera evidencia pictórica de recitación de imágenes en Alemania un cuadro que data de alrededor de 1485. Y de acuerdo con el autor, es imposible decir con precisión en qué forma entraron en Alemania y desde dónde.

En una de las primeras referencias textuales a un recitador de imágenes



Figure 15. "La Cantastoria della Madra del Carmine," ca. 1830. Anonymous colored chalk lithograph. Puppet theater collection of the Stadtmuseum, Munich. This lithograph, which comes from the Naples area, is extremely interesting in that it shows clearly several important features of picture recitations. The poverty-stricken lay status of the performers and their audience is obvious from their tattered, threadbare clothing. The subject of these cantastorie is the Madonna's ability to help those who are in distress. The woman, who is pointing with a long stick, to the first scene, has illustrated ballad sheets in her left hand that are for sale. From Eichler, *Bänkelsang und Moritat*, p. 90.

Figura 41. Pintura. Bänkelsänger. Alemania. Fuente "Painting and Performance", de Victor H. Mair.



Figure 59. Book cover for a collection of German picture recitation texts. Date unknown (1920s?).

Figura 42. Caricatura. Bänkelsänger. 1920. Fuente "Painting and Performance", de Victor H. Mair.

alemán, en el libro de cuentas de 1536 de la ciudad de Ochsenfurt, simplemente lo llamaba Spilman (Spielmann, “jugador callejero” o “juglar”).

La mayoría de los Bänkelsänger eran itinerantes y su actuación solía ser bastante sencilla. Se comenta que primero se hacía mención de un anuncio o publicidad y la fórmula anterior al verso *pien-wen*: "Mira esta imagen ..." ("Betrachtet dies Bild hier ...").

Sea realizado por un *cantabanco* o un *bänkelsänger*, este es un acto que parecería no estar muy alejado de cualquiera de nosotros cuando nos disponemos a contar una historia. Como *recitador* sabemos que nuestra ‘actuación’ irá dirigida a uno o varios destinatarios, los hechos o datos que presentaremos se valdrán en su exposición, además de una estructura secuencial, de un cierto tono de voz, de un conjunto de gestos, así como de palabras y enunciados. Acto que, en cuanto a la exposición de hechos, es posible designar como *una narración*. Sin embargo, hablar de ‘lo narrativo’ en la ‘arquitectura’ resulta ser de una interesante complejidad, lo que ya comienza a darnos algunos indicios sobre la intención de Frascari hacia este dibujo.

Una vez ubicados en la tradición de la cantastoria, podemos hacer referencia también a la figura de este cuentacuentos como un bardo o un aeda, personajes de la tradición oral que enriquecen la idea sobre la consideración de Frascari por la condición de la oralidad en este acto de contar historias. Walter Ong, en su libro *Oralidad y escritura* nos dice que:

La palabra oral, como hemos notado, nunca existe dentro de un contexto simplemente verbal, como sucede con la palabra escrita. Las palabras habladas siempre constituyen modificaciones de una situación existencial, total, que invariablemente envuelve el cuerpo. La actividad corporal, más allá de la simple articulación vocal, no es gratuita ni ideada por medio de la comunicación oral, sino natural e incluso inevitable. En la articulación verbal oral, particularmente en público, la inmovilidad absoluta es en sí misma un gesto poderoso. (Ong, 2016, 55)

Una situación que podemos comprobar en este dibujo de Frascari, observando la expresión facial y corporal tanto del que expone oralmente los acontecimientos, como de aquellos que escuchan, aspectos que juegan un papel importante en la trasmisión del mensaje.

Hoy sabemos que el Prof. Marco Frascari dedicó parte de sus últimos años de producción teórica al tema del *storytelling*. Escribió varios ensayos en los que describe este hacer en su relación con el campo de la arquitectura; en su entendimiento como herramienta y como una forma fundamental de “hacer-mundo” de acuerdo con la idea de Nelson Goodman. En el ensayo que pudiera considerarse como su aproximación más directa al tema “*An Architectural good-life can be built, taught and explain only through stroytelling*” nos dice lo siguiente:

“Narrar una historia [the making of storytelling] es efectivamente una amalgama de narración oral con expresiones visuales regidas por rituales culturales bien determinados. Se cuenta una historia usando una mezcla de narrativa oral, música, imágenes



pintadas o dibujadas, expresiones faciales proxémicas y movimientos corporales “ (Frasconi, 2012, 1).

Esta expresión es de significativa relevancia para la lectura de este dibujo, al confirmarnos la presencia de una condición de oralidad en él. Lo que resulta interesante es, que en el transcurso de la investigación no se pudo encontrar alguna referencia al término *cantastoria* en la producción teórica de Frascari. Lo que sí se ha podido identificar es la referencia al término de «venetian tale».

Sobre este concepto Frascari acudiría al autor Moshe Barasch quien ha señalado en su discusión sobre la teoría del arte italiano<sup>18</sup> que, en la literatura artística veneciana la tradición es que la presentación de las teorías no esté organizada siguiendo una estructura lógica o un arreglo sistemático de conceptos.<sup>19</sup>

Alternativamente, la presentación es hecha en un tono urbano por los teóricos venecianos en diálogo libre, o en formato de narración de historias. Las principales teorías se presentan coloquialmente de manera casual, con un rico matiz mitológico que esconde un marco teórico sofisticado.<sup>20</sup> (Frasconi, 1988, 1)

Descripción que sin duda nos remite en el dibujo analizado a la elaboración de una *cantastoria*, y particularmente, al párrafo anterior en el que Frascari confirma que hacer y contar una historia (the making of storytelling) se trata de “una amalgama de narración oral...” o “presentación hecha en tono urbano en formato de narración de historias”.

Seguendo la afirmación de Frascari a la par de su dibujo, podríamos interpretar el mismo como ***"la realización de una narración..."***, a través de ***"... una amalgama de narración oral..."*** que vemos al identificar al cantabanco o *bänkelsänger* cantando o contando una historia, con ***"...expresiones visuales..."*** que Frascari representa en el dibujo como el lienzo de las imágenes de eventos que servirán de soporte para que la historia se desarrolle, ***"...regido por rituales culturales bien determinados..."*** que interpretamos como estas historias contadas en un lugar y tiempo determinados, que se vuelven parte de ***"un rico matiz mitológico que esconde un marco teórico."***—Una serie de características que también podríamos encontrar como constante en la interpretación de cada una de las pinturas y fotografías sobre esta maravillosa tradición de recitación de pinturas [*picture recitation*].

Algo interesante es que los dos escritos que hemos citado de Frascari sobre storytelling distan uno de otro, por veinte años, lo cual nos sugeriría revisar sí en su artículo de 1988 Marco Frascari identificaba esta condición narrativa como una *cantastoria* o *storytelling*, ya que es hasta su artículo publicado en 2012 cuando hace referencia al término *storytelling*, aunque cabe la posibilidad de que desde un inicio lo hubiera considerado como tal y no nos hubiera dado todas las respues-

18 Ver libro *Teorías del arte*, Nueva York, 1985.

19 Frascari, Marco. *The Lume Materiale in the Architecture of Venice*. pp. 136-145.

20 *Ibid.*, p. 137.

tas.<sup>21</sup>

Lo anterior también nos dice mucho sobre la posibilidad de que el *storyteller*, y en este caso particular de nuestra investigación, el (la) arquitecto(a), pueda elaborar o contar una historia en tanto este(a) elabore un 'relato' a partir de acontecimientos o eventos.

En el libro “*Confabulaciones: storytelling in architecture*”, los autores nos dicen que Frascari, “corrige la incompreensión de los requisitos de Vitruvio para que la educación del arquitecto de “historias... noverit” signifique, en lugar de “conocer la historia”, “contar eventos”, y esto sugiere que puede haber o puede que haya habido un género de narrativa arquitectónica generativa”<sup>22</sup>.

Paralelo a esto, en un texto del autor Bryan Boyd, en su investigación sobre el origen de las historias, nos muestra la forma en que nuestra especie *Homo sapiens* ha evolucionado en un mundo de eventos. Así es como nos relata el paso de nuestros antepasados en su evolución hasta el desarrollo del lenguaje y de la narrativa<sup>23</sup>. De acuerdo con Boyd, nuestros antepasados sintieron una fuerte necesidad de comunicar eventos y tenían cierta capacidad para hacerlo antes del lenguaje.<sup>24</sup>

Finalmente, Boyd argumenta que, a medida que el lenguaje comenzó a permitir la notificación de eventos, diferentes personas habrían tenido diferentes niveles de esta habilidad. Aquellos que manejaran mejor la construcción o incluso la comprensión de la narrativa habrían sido seleccionados, ya que informar eventos produce ciertas ventajas en un entorno social.<sup>25</sup>

Siendo esta una habilidad que claramente desarrollaron nuestros antepasados y que hoy es parte de cada uno de nosotros(as), en mayor o menor medida, resulta válido revisar su desarrollo en la práctica arquitectónica, de la cual Frascari parece recordarnos que (dicha habilidad) no resulta ajena, tanto en el proceso de producción de cada uno de los proyectos de diseño como en la producción de la teoría que se busca seguir estudiando, analizando y construyendo.

Esta intención de contar historias a partir de eventos, la podemos confirmar en uno de los textos previos al dibujo de Frascari, el texto del que se desprendería la referencia al término «venetian tale». En las primeras líneas de su ensayo *The Lume Materiale* (1988) Frascari menciona lo siguiente:

Esta es una narración ontológica de eventos arquitectónicos, una reflexión teórica, una narración de mitos tecnológicos donde las piedras cambian en la luz a través de la arquitectura, y la arquitectura existe debido a la luz. Es un cuento veneciano sobre la sustancia más indefinible: la luz, la luz que solo puede existir a través de las sustancias de la arquitectura veneciana. Es una historia sobre la luz veneciana. Este mito está

21 Para tener una certeza sobre este punto sería necesario revisar materiales adicionales en el archivo de Marco Frascari, ya que existe una coherencia sustancial en su obra desde su origen. La revisión de sus sketchbooks y escritos inéditos sería la única forma de excluir que hubiera pensado en la idea de la cantastoría antes.

22 Emmons, P., Feuerstein, M. & Dayer, C., 2017. *Confabulations. Storytelling in architecture*. p. 1.

23 Bryan Boyd. *The evolution of stories: from mimesis to language, from fact to fiction*. p. 1 Ir al capítulo II.

24 *Ibid.*, p. 1.

25 *Ibid.*, p. 6

plasmado en las palabras de una enigmática oración ideada para su propia lápida por Carlo Scarpa, un arquitecto veneciano, con la intención de describir la naturaleza de su obra arquitectónica a la posteridad. (Fascari, 1988, 1)

### TERCER ACTO

El último acto interpretativo para Panofsky es la *interpretación iconológica* (3) la cual exige, por último, algo más que una simple familiaridad con los temas o conceptos específicos tal como nos los transmiten las fuentes literarias. Implica en palabras de Panofsky, una intuición sintética, es decir una familiaridad con las tendencias esenciales de la mente humana.<sup>26</sup>

#### ***Sobre la idea de ‘storyteller’***

En un texto recuperado del archivo personal del profesor Marco Fascari, se encontró un resumen del texto de Walter Benjamin de 1955 titulado “*The storyteller. Reflections on the Works of Nikolai Leskov*”. Este texto de Benjamin es parte de la colección de ensayos y reflexiones que publica en el libro *Illuminations*, editado por Hannah Arendt y publicado en su versión en inglés en 1968. El capítulo que nos interesa está dividido en XIX puntos, los mismos sobre los que Fascari paralelamente elabora algunas ideas y enunciados.

Al inicio del texto Walter Benjamin nos dice que «el arte de contar historias está llegando a su fin. Cada vez, con menos frecuencia nos encontramos con personas con la capacidad de contar una historia correctamente». [*The art of storytelling is coming to an end. Less and less frequently do we encounter people with the ability to tell a tale properly.*]<sup>27</sup>

¿Qué nos dice esto, medio siglo después de la publicación del texto, principalmente, cuando el trabajo de investigación del que se desprende este ejercicio de lectura ha mencionado el reciente interés desde el campo de la arquitectura por la habilidad narrativa?

A lo largo de varios de sus escritos Marco Fascari desde la disciplina arquitectónica hace una crítica sobre la condición contemporánea de la educación del arquitecto en base al hacer y contar historias o storytelling, reconociendo la poca o nula atención hacia esta habilidad y herramienta en la enseñanza arquitectónica<sup>28</sup>.

Walter Benjamin continua diciendo que con esta situación «muere también la capacidad humana por intercambiar experiencias que es la esencia de la

26 Panofsky, p. 54.

27 Benjamin, Walter. *Illuminations*, p. 83.

28 Recordemos que en su libro “Marco Fascari’s Dream House...” hace una crítica a la educación del arquitecto respecto a la nula presencia de este arte de contar historias y de la temática de la imaginación.



narración (*Erfahrungen*). La explicación que nos da para esto es que la experiencia misma se está desvaneciendo.<sup>29</sup> Siendo así, el autor expresa que la experiencia, aquella que pasa de boca en boca, es la fuente a partir de la que todos los *storytellers* han trabajado o creado, como nos dice Frascari, lo cual es ilustrado por la *folk-notion*, o la tradición oral del *storyteller*, de aquel que hace y cuenta una historia.

De esta manera y de acuerdo con W. Benjamin, el *storyteller*, se identificará con alguien que ha viajado lejos, o alguien que ha aprendido la historia de su propio país –agrega Frascari–, aquel que ha decidido permanecer en su casa, llevando una vida honesta, pero siendo quien conoce las historias locales y tradiciones –Marineros y campesinos–<sup>30</sup>. El *storyteller* cuenta también con una orientación hacia intereses prácticos. O como nos dice Frascari, «la conexión con lo práctico es algo natural para el *storyteller*». Y así como, una historia tiene siempre su propio uso práctico, el *storyteller* es alguien que siempre tiene un consejo para aquel que lo escucha o lee [*'reader'* para Benjamin, *'listener'*, para Frascari]. De esta forma el narrador toma lo que ha contado de su experiencia propia o de la de otros, y éste a su vez, lo convierte en la experiencia de aquellos que están escuchando ahora su historia.

¿Acaso hoy habríamos pensado en esta cualidad del que cuenta una historia como aquel que aconseja? Walter Benjamin nos dice que si “tener o dar consejo” suena anticuado, esto se debe a que la capacidad de comunicación de la experiencia está disminuyendo. «El consejo es menos una respuesta a una pregunta que una propuesta sobre la continuación de una historia que se está desarrollando. Para buscar este consejo, primero tendría que ser capaz de contar la historia»<sup>31</sup>. Un consejo que se convierte, en la continuidad de la vida, en sabiduría.

En consecuencia, Walter Benjamin consideraba que el *storytelling* estaba muriendo, debido a que, la sabiduría, el lado épico de la verdad, estaba también muriendo. Un síntoma de decaimiento, un síntoma moderno, que ha removido gradualmente la narrativa de la esfera del discurso.<sup>32</sup> En ese mismo sentido, la escritora Maria Popova nos recuerda que «cada vez hay más información sin el contexto y la interpretación adecuados, lo que puede llegar a entorpecer nuestra comprensión del mundo en lugar de enriquecerlo».<sup>33</sup>

Esto que nos dice la escritora de origen búlgaro, nos confirma la apuesta de Frascari hacia la enseñanza y aprendizaje de la lectura de dibujos, y paralelamente, su intención detrás de la idea del arquitecto que hace y cuenta historias como aquel que sería capaz de establecer una secuencia de eventos lógicamente relacionados, principalmente, en el ejercicio de diseño. Walter Benjamin nos dice por último en el texto ya citado que:

29 Ibid., p. 83 [“With it also dies the human capability that is the essence of story-telling: trading experiences (*Erfahrungen*). The explanation for this is that experience itself is falling away.]

30 Marco Frascari. Notes on Walter Benjamin “The Storyteller”. Archivo digital Marco Frascari.

31 Ibid., p. 86.

32 Ibid., p. 87.

33 Maria Popova. “Wisdom in the Age of Information and the Importance of Storytelling in Making Sense of the World: An Animated Essay” [recurso en línea].

Cada mañana nos trae las noticias del mundo y, sin embargo, somos pobres en historias notables. Esto se debe a que ya no se nos ocurre ningún evento sin haber recibido una explicación. En otras palabras, por ahora casi nada de lo que sucede beneficia la narración de cuentos; casi todo beneficia la información. En realidad, es la mitad del arte de contar historias mantener una historia libre de explicaciones mientras se reproduce.<sup>34</sup>

Mantener una historia libre de explicaciones mientras se reproduce, es justamente lo que Frascari hace con este dibujo y con muchas de sus enseñanzas.

Vayamos de nueva cuenta al manuscrito que forma parte del dibujo. Ya hemos mencionado que Frascari decide agregar en su dibujo, de un margen lateral a otro, un texto que no logra ser legible en su totalidad, sin embargo, lo que quedaría como algo por continuar descifrando e investigando, se convierte aquí, al estar rodeados por la cosmovisión que nos ofrece Frascari, en la idea de la didáctica mostrada en otras ocasiones frente a alguno de sus grupos o frente a alguno de sus alumnos en el ejercicio de aprendizaje, en que el Profesor Marco Frascari, enseñaría a pensar, soñar y dibujar sin ofrecer todas las respuestas.<sup>35</sup>

Si vamos por otro lado, al lienzo de la *cantastoria*, podemos pensar en cada una de estas once casillas<sup>36</sup> como la representación de once distintos eventos que articulan la historia que debiera ser contada a su vez sobre el contar historias en la disciplina arquitectónica, lo que podríamos nombrar como una cantastoria sobre otra cantastoria, un gesto de *mise en abyme*, que algunos autores ya han reconocido en el estudio de esta temática en la disciplina arquitectónica y en especial en referencia a la cosmovisión presente en el pensamiento y el trabajo de Marco Frascari.

Federica Goffi nos dice que «la búsqueda de la forma correcta de leer dibujos fue importante en el trabajo de crítica que haría Frascari, un trabajo que lo llevó a buscar tácticas pluralistas, en lugar de métodos lineales y estrictos, superponiendo múltiples caminos de investigación entre sí para explicar la complejidad de un “*laberinto de interacciones*” que teje pensamientos sobre la realización y lectura de dibujos a través del storytelling».

Características que coincidentemente hemos encontrado de forma particular, al realizar la interpretación del dibujo de Marco Frascari "Storyteller 2" y de forma general, al continuar investigando sobre la condición de lo narrativo en la arquitectura.

34 Walter Benjamin, "The storyteller...", p. 89.

35 Sobre el estilo de enseñanza de Marco Frascari, es interesante descubrirlo, por ejemplo, en la colección de audios de una serie de clases de teoría de arquitectura que impartiera en el año 2000 en la ASAU. Dichos archivos de audio forman parte de material consultado del archivo digital de Marco Frascari propiedad de los Architectural Archives of the University of Pennsylvania.

36 Ver texto de Marco Frascari, (1991) "A Deciphering of a Wonderful Cipher: Eleven in the architecture of Carlo Scarpa" Oz: Vol. 13. <https://doi.org/10.4148/2378-5853.1222>. En donde elabora un fascinante escrito sobre el uso del número once en la obra de Carlo Scarpa. Un tema que por lo alcance de esta investigación ya no se pudo profundizar como se hubiera deseado, pero no se descarta darle continuidad en una futura parte de esta investigación.

## 7.2 Carlo Scarpa y el detalle delator.

Carlo Scarpa era considerado por Marco Frascari como uno de los grandes *storytellers*. Lo mismo que hoy muchos consideran sobre Frascari. En una entrevista realizada a Frascari en 2014 por Sam Ridway, este menciona en la introducción al diálogo que en muchas maneras Marco Frascari y Carlo Scarpa son «dos lados de una misma moneda, uno en la práctica y otro en la academia»<sup>1</sup>.

A lo largo del documento ya hemos mencionado de forma directa y entre líneas sobre la maravillosa habilidad de Frascari como *storyteller*, por lo que es momento aquí de reflexionar sobre la consideración de Scarpa igualmente, como *storyteller* preguntándonos ¿Por qué consideraba Frascari a Scarpa como uno de los grandes narradores de historias? Quizá, como nos dice en su ensayo más conocido, “*The Tell-the-Tale-Detail*”, porque en la obra de Carlo Scarpa «cada detalle nos cuenta una historia de su fabricación, de su ubicación y de sus dimensiones»<sup>2</sup>.

Pero ¿Qué es el detalle en relación con el hacer y contar historias? El mismo texto de Frascari, “*El detalle delator*” como se titula en su edición en español, nos puede dar una valiosa perspectiva.

Primero valdría la pena cuestionarnos ¿Qué es un detalle? Frascari menciona en este texto que en un glosario francés se define detalle como «especificación o descripción del trabajo que debe realizarse en la ejecución de un edificio»<sup>3</sup>. Según esta interpretación, los “detalles” son medios verbales y gráficos.

Frascari vincula la aparición de este concepto en la literatura arquitectónica debido a la vinculación del término con el concepto de “estilo” y a la influencia activa de la crítica literaria y la teoría francesas<sup>4</sup>. Nos habla también de distintas propuestas de arquitectos de la época por la analogía entre un edificio y un poema.<sup>5</sup> Menciona también que los teóricos franceses de la arquitectura parlante fueron quienes consolidaron el rol del detalle en la producción arquitectónica. En esta analogía «los detalles se equiparan a las palabras que conforman una frase.

1 Sam Ridgway, “Constructing Tales”, p. 66.

2 Marco Frascari, “*The Tell-the-Tale-Detail*” Trad. “El detalle delator”, p. 15.

3 *Ibid.*, p. 14.

4 En esta elaboración histórica Frascari roza con mucho de los argumentos e ideas que ya se han mencionado en este documento en relación con el uso de una analogía lingüística. (Ver el capítulo III)

5 *Ibid.*, p. 13. [En el capítulo III respecto a la analogía lingüística se elabora una reflexión sobre esto.]

Y, tal como la selección de palabras y el estilo dan carácter a la frase, la selección de detalles y el estilo dan carácter a un edificio»<sup>6</sup>

Entonces ¿Qué es el detalle en relación con el hacer y contar historias? ¿Esto se relaciona también con el uso de una analogía lingüística? ¿O con alguna de las interpretaciones desde los estudios del relato que se han abordado?

Para Frascari el detalle puede ser considerado como «expresión del proceso de significación o como generadores, como unidad mínima en la producción arquitectónica de sentido»<sup>7</sup>. Sin embargo, no es sólo cuestión de este análisis del detalle como generador o del detalle en la obra de Scarpa, también se presenta la idea de interpretar la obra de Carlo Scarpa como texto. Una idea que encontramos en semejanza con el trabajo de Sergio Los sobre la obra del arquitecto italiano.

En una perspectiva general, Frascari considera posible «definir a la arquitectura como un sistema en el que hay una “arquitectura total”, el argumento [plot], y una arquitectura detallada, el relato [tale]»<sup>8</sup> De esta forma, la arquitectura se vuelve el arte de la selección apropiada de detalles en la estructuración de un relato. Un argumento [plot] con los detalles apropiados se convierte en un relato [tale] exitoso y completamente desarrollado.<sup>9</sup> Lo que lleva a Frascari a trasladarse a la definición de Alberti sobre arquitectura como el arte de la selección apropiada de detalles,[...en la estructuración de un relato, añadiría Frascari].

Sergio Los, como anticipamos, uno de los principales estudiosos de la obra de Carlo Scarpa, escribe una guía crítica en la que proporciona un análisis crítico de las características esenciales del enfoque de la arquitectura de Scarpa. En este libro propone al lector un enfoque textual sobre el pensamiento y trabajo de Carlo Scarpa. Con este enfoque el autor comenta que:

Los edificios, por tanto, deben examinarse como si narraran una serie de historias: historias sobre la vida cotidiana –las casas– e historias sobre obras de arte –los museos.<sup>10</sup>

Pero adoptar este enfoque significa que se consideren dos aspectos del trabajo de Scarpa «un aspecto que concierne a su contenido, es decir, las historias que cuentan las obras; y un segundo aspecto que tiene que ver con el modo de expresión, la forma en que se cuentan estas historias»<sup>11</sup>. Añadiendo que, para interpretar las obras de Scarpa como si fueran textos, se tendrá que empezar por «examinar la forma en que opera su “lenguaje” arquitectónico»<sup>12</sup>

Para evitar la confusión que es tan típica de la semiótica, dominada por el

6 Ibid., p. 13.

7 Ibid., p. 12.

8 Ibid., p. 14.

9 Ibid., p. 14.

10 Sergio Los, Carlo Scarpa an architectural guide, p. 7.

11 Ibid., p. 7.

12 Ibid., pp. 7-8.

estudio de los lenguajes verbales, el autor añade que se referirá a este lenguaje en una condición distinta a este como un "sistema simbólico" arquitectónico, un "sistema arquitectónico", o incluso como un "sistema compositivo"<sup>13</sup>.

Dejando en claro que, a pesar de los puntos en que llega a presentarse una similitud con el lenguaje basado en palabras, «la organización del "sistema arquitectónico" difiere radicalmente de la de las formas literarias de expresión»<sup>14</sup>. Una precisión que, por el momento, no nos parece convenientemente negar por completo, ya que al estudiar la postura de ambos autores, comprobaremos que bajo el enfoque que hemos estudiado de las estructuras semio-narrativas, existiría la posibilidad de considerar cierta cercanía con el entendimiento de este enfoque textual desde esta interesante perspectiva que nos proporcionó el campo de los estudios relato. Pero volvamos a la propuesta de Sergio Los.



Figura 43. Fotografía. "Gipsoteca canoviana" Carlo Scarpa. Fotografía por AKE E:SON LINDMAN.

13 Ibid., p. 8.

14 Ibid., p. 8.

Este nos dice que los dos aspectos; el contenido y el modo de expresión, se convierten, en arquitectura, «en el “contenido tipológico” y el “sistema compositivo”: el primero constituye la “historia” que contará el edificio, mientras que el segundo representa el “discurso”, es decir, el método de contar una historia».<sup>15</sup>

Si miramos la fotografía de la página anterior, y seguimos la propuesta de Los, al pensar en el texto de Scarpa como poético, podremos entender el "discurso" como la forma en que se organiza la galería de esculturas, que es tan importante como la "historia" que cuenta, es decir, las esculturas que constituyen su contenido. A la par de esto, Sergio Los considera importante distinguir entre la interpretación de arquitectura como un "texto" o como una "herramienta", mencionando que como "texto", la *Galería de Esculturas* (ver figura 41) puede expresar cierto contenido, puede ejemplificar un tipo y sus diversas propiedades; mientras que como "herramienta", puede ser una especie de "máquina expositiva", o máquina de exhibición, no podría hacer más que funcionar, quizás entreteniéndolo a los visitantes con su propia y muda belleza.<sup>16</sup>

Una pregunta más que podríamos hacerle a Frascari en su maravilloso texto del "detalle delator" sería ¿Cómo se da entonces la concepción y construcción del detalle en relación con el contar historias, en la obra de Scarpa?

Una clave que encontramos en cuanto al sentido narrativo en el diseño es el siguiente enunciado de Marco Frascari, en el que nos dice que: «El proceso continuo de inferencia en el que se basa el proceso de diseño se transforma en una secuencia de marcas en el papel que son análogas al proceso de construcción semántica y material».<sup>17</sup>

Sin embargo, ¿cómo se da esta transformación? Frascari desarrolla su análisis del 'detalle' de Scarpa por medio de una comparación continua entre dibujos y objetos construidos, lo que lo lleva a decir que «los dibujos de Scarpa muestran la naturaleza del dibujo arquitectónico. Los dibujos son representaciones provenientes de construcciones. Son una construcción semántica de juicios perceptuales imbricados en el proceso real de construcción física de un objeto arquitectónico».<sup>18</sup> Las líneas, las marcas en el papel son la transformación de un sistema de representación de otro. Son una transformación de signos apropiados con vistas a predecir determinados acontecimientos arquitectónicos.<sup>19</sup>

Es buen momento para proponerte recordar aquí el esquema de los cuadrantes de la representación que elabora Fernando Zamora en su libro *Filosofía de la imagen*, y pensar si lo anterior ¿no podría estar indicándonos una posible correlación con lo la temática sobre el dibujo como representación? Si tomamos en cuenta lo que nos dice Frascari, podemos sobreponer por un momento en este planteamiento, la idea de las representaciones inmateriales y materiales, a la idea de los dibujos como representaciones provenientes de construcciones, pero

15 Ibid., p. 8.

16 Ibid., pp. 8-9.

17 Marco Frascari, op. cit., p. 16.

18 Ibid., p. 16.

19 Ibid., p. 16.

veamos esto de forma un poco más precisa.

Frascari nos dice que la arquitectura de Scarpa se sitúa contra la estructura desnuda de la lógica, pronunciándose a favor de la unión de representación y función. Un concepto que rige la arquitectura de Scarpa desde la estructura hasta la expresión. Menciona entonces que, en sus objetos arquitectónicos, la *techné del logos*, la construcción semántica se vuelve el modo de producción de signos que son los detalles. ¿Podríamos pensar que se de aquí el paso de una representación inmaterial a una de tipo material?

Prosigue Frascari mencionando que, el *logos de la techné*, la construcción material que resulta de la expresión artesana del Veneto, y que se convierte en la contraparte dialéctica de la generación de los detalles como signos. ¿Podríamos identificar esto como la producción de una representación material, que generará a su vez una inmaterial? Recomiendo ampliamente que a partir de estas preguntas se hojee de nueva cuenta, las páginas de la sección 6.3 de este documento.

¿Qué nuevos indicios nos da esta breve revisión sobre el detalle en la obra de Scarpa y sobre la interpretación de Marco Frascari y Sergio Los sobre esto, como elementos parte de un enfoque textual o uno en el que el detalle cuenta una historia?

El principal indicio quizá sea la perspectiva tan valiosa que pudimos obtener sobre la arquitectura o la obra de Scarpa como un texto, que a diferencia de otros enfoques, estos se presentan cuidando muy bien sus márgenes, en su relación con otros campos, por ejemplo con la semiótica.

Cuando Frascari menciona que las obras de Scarpa son textos, lo hace siempre en la consideración del detalle como la unidad mínima de significación. Lo hace en esta forma tan precisa añadiendo que "los encuentros entre diversos materiales y espacios son pretextos para la generación de textos". Siguiendo con esta analogía conceptual, nos dice también que "la interacción de comentarios y textos precedentes en la arquitectura de Scarpa, es siempre un problema de encuentros y es en la junta donde él logra el cambio de convenciones". Podemos concluir entonces, que todo cuenta en ese relato que se construye a partir de detalles.

Detalles que, en la arquitectura de Scarpa, "no sólo resuelven las funciones prácticas, sino también funciones históricas, sociales e individuales"<sup>20</sup>. Algo que nos confirma la condición social que forma parte del sentido de lo narrativo. Nos dice Frascari que "Un detalle demuestra ser fértil cuando sale de un lenguaje arquitectónico privado y se vuelve disponible en una producción colectiva"<sup>21</sup>. Siendo que los detalles son percibidos y comprendidos de manera individual, pero tenderán a formar a la vez un todo indivisible.

Otro elemento de esta reflexión que también podríamos relacionar con el estudio del relato, es la condición de secuencia que Frascari encuentra en el desarrollo de la arquitectura en las obras de Scarpa, la cual nos dice, "procede por pasos y etapas sucesivos". Pasos que se encuentran en los detalles y que en este sentido de secuencia o de seriación de acontecimientos hemos continuado

20 Ibid., p. 18.

21 Ibid., p. 18.



revisando como uno de los dos aspectos esenciales de la condición narrativa.

Por último, me gustaría que nos centráramos en algo que escribe Sergio Los sobre la arquitectura de Carlo Scarpa, al decirnos que «ésta funciona como un sistema simbólico –como un lenguaje arquitectónico– pero que una vez que se ha convertido en un "lenguaje" se llega a convertir en el "medio" por el cual se puede concebir o producir una realidad, en lugar de ser solamente el "sujeto" de la concepción o producción»<sup>22</sup>. Esta situación, Sergio Los la identifica como «una inversión del proceso de diseño con respecto a la ideología funcionalista», que nos indicaría que el trabajo o la obra es lo que debe ser examinado.

Tomemos esto como un buen recordatorio sobre la forma de pensar e investigar que hemos tomado prestada a Frascari, en la que nos hemos propuesto en mucho de lo aquí trabajo pensar a partir de... y no acerca de.



Figura 44. Fotografía. Carlo Scarpa by Ake-e-Son-Lindman. Gipsoteca Canoviana.

22 Sergio Los, "Carlo Scarpa...", pp. 10-11-



## VIII

# **El significado del acto de hacer y contar historias a partir de lo diseñado**

*Storytelling within architecture*

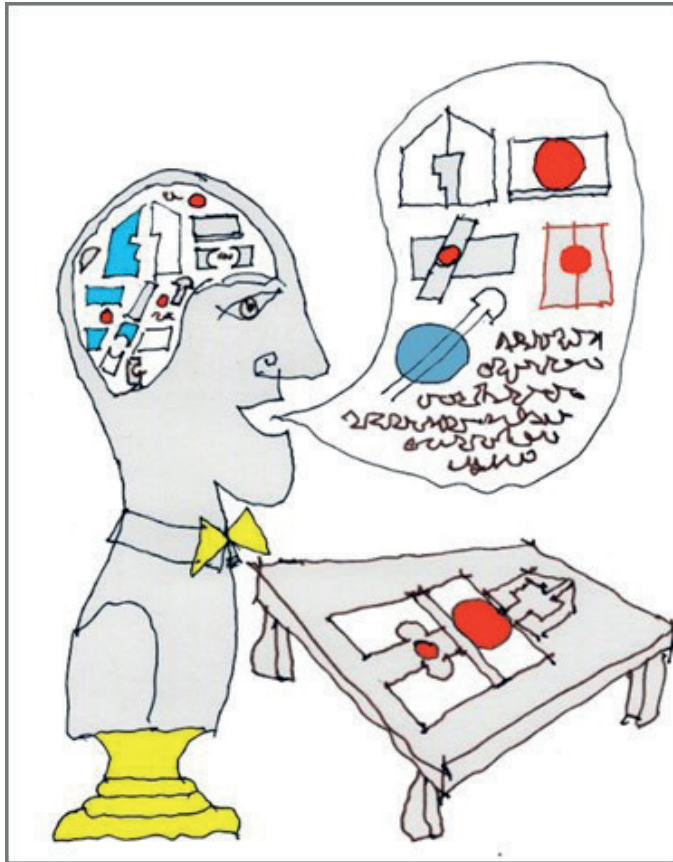


Figura 45. Dibujo. "Reading architecture" por Marco Frascari  
© Architectural Archives of the University of Pennsylvania (AAUP)

### *La historia “que se cuenta” desde el diseño arquitectónico*

La trama de este octavo apartado te invitará a conocer más sobre la producción académica de Marco Frascari. Es una sección del trabajo en la que se comienzan a interrelacionar con mayor determinación los conocimientos que hemos logrado hasta este momento.

Comenzaremos por contar la historia del enunciado de Marco Frascari [architecture is embedded storytelling] que es el punto de partida para mucho de este trabajo de investigación y que en el transcurso de su desarrollo, fue construyéndose una posible interpretación a su significado en distintos momentos y gracias al apoyo de otras lecturas.

La ruta que te propondré para esto es hacer el análisis de dicho enunciado a la vez que vamos conociendo de cada uno de los términos que lo conforman. En la medida de ir avanzando en el planteamiento de su significado esto nos llevara a hablar del concepto “factura y artefacto” conceptos que Frascari utilizara ampliamente en sus escritos y que en nuestro estudio relacionaremos con la posibilidad de entender el diseño arquitectónico desde su ‘hacer’, [facere] y como artefacto [facta]. Una idea que Frascari retomara desde la máxima de Giambattista Vico, *Verum Ipsum Factum*, 'lo real es lo que está hecho'.

Frascari nos explica aquí, después de un complejo y fascinante ‘dialogo’ entre algunas de sus notas previo a la publicación de su libro Marco Frascari's Dream House, que “la historia no es para conocer, sino para producir una factura” enunciado que, atenderemos de la misma forma, analizando y relacionando todo lo que nos propone.

## 8.1 Architecture is storytelling... based on sapient factures.

En el marco de la investigación de los editores del libro *Confabulations: Storytelling in architecture*, señalan que se trata de un trabajo que sigue las enseñanzas y el trabajo de Marco Frascari. En la parte introductoria del libro mencionan lo siguiente:

**“Architecture is embedded storytelling**, wrote the architect, educator, and theorist Marco Frascari, who stressed the reciprocity of architecture and narrative throughout his career, and saw stories as key to creating “non trivial” [not important or serious; not worth considering]) architecture. *Confabulations: storytelling in architecture* follows Marco Frascari’s proposition that stories are the wellspring of architecture, and his lifelong commitment to that “crafty process”<sup>1</sup>.

**“La arquitectura es una narración incrustada**, escribió el arquitecto, educador y teórico Marco Frascari, quien enfatizó la reciprocidad de la arquitectura y la narrativa a lo largo de su carrera, y vio las historias como clave para crear“ no triviales ”[ni importantes ni serios; no vale la pena considerarlo)] arquitectura. *Confabulaciones: la narración de historias en arquitectura* sigue la propuesta de Marco Frascari de que las historias son la fuente de la arquitectura, y su compromiso de por vida con ese "proceso astuto.

Preguntémonos ¿Qué nos dice, en un primer momento, la frase *“Architecture is embedded storytelling”*? En una primera descripción e interpretación de este enunciado nos muestra la intención del autor por definir quizá la idea de “arquitectura” en términos de lo narrativo o el *storytelling*, algo que podríamos traducir de manera un tanto limitada como “la arquitectura es una narración integrada de historias”.

El término *“embedded”* que utiliza Frascari en el enunciado anterior, es un adjetivo que, en su traducción literal al español, hace referencia a algo que ocurre como un componente dentro de otro similar, o a algo que queda encerrado en otro elemento (incrustado), algo adjunto o adscrito a una unidad. Como verbo *«embed»*, significa, encerrar algo en otro elemento, hacer de algo una parte in-

1 Emmons, et. al., *Confabulations: Storytelling in Architecture*, p. 2.

tegral de; encerrarse en determinado elemento, unir algo a un grupo o unidad (incorporar). Ambas palabras, contienen a su vez, la palabra «*bed*» (cama) que, en un sentido amplio, nos hablaría de ser soporte para otro elemento, una superficie o estructura de soporte (fundación)<sup>2</sup>.

Siendo así, podemos decir que Frascari nos estaría hablando en este enunciado de que, el acto de contar una historia o la elaboración de una narrativa sería algo que quedaría incorporado en la naturaleza misma de la idea de arquitectura.

A pesar de que la interpretación anterior ya nos daba algunas pautas, conforme se fue profundizando en la producción académica del Prof. Marco Frascari en el desarrollo de la investigación, se comenzó a intuir, de alguna manera, que tanto la frase anterior como su interpretación podrían estar incompletas, esto al reconocer la complejidad y artesanía con que Frascari elaboraba y comunicaba sus ideas a otros, la mayoría de las veces como una historia o a partir de una historia. Lo llamaremos azar. Y como algunas de las mejores historias, parecía que esta no nos había presentado toda su trama.

Gracias al apoyo de la Dra. Federica Goffi durante la estancia de investigación en la ASAU tuve la oportunidad de revisar junto con ella el archivo digital de Marco Frascari, que se convertiría en una de las experiencias más significativas para este trabajo de investigación. Fue justo en una de las visitas que se hicieron que se localizaron varias notas de trabajo, notas que se convirtieron en pistas en la construcción de muchas de las ideas aquí presentadas a partir del trabajo e ideas de Marco Frascari.

Fue así como se encontró la continuación de este enunciado.

### **Architecture is storytelling ... based on sapient factures.**

Lo fascinante sobre esto es que Frascari utiliza en distintos momentos y textos, ejemplos muy diversos para explicar esta idea. En el texto que se identificó en su archivo como las notas previas a la publicación de su libro *Eleven exercises*, menciona por ejemplo, un edificio y una historia de amor, frente a otro ejemplo donde compara un edificio y un evento de magia, siendo este el que se publicara finalmente en el libro.

Leamos entonces lo que nos dice en este último texto publicado en 2011,<sup>3</sup> utilizando la idea de un acto de magia.

To believe naively that just by thinking of a building will bring a corresponding artifact into existence is highly misleading notion. The idea of architecture is not a building, for architecture to exist in human consciousness someone has to draft a story. By analogy, it is possible to state that the idea of magic is not a magic event; in order for magic to exist, someone must tell a tale. To create a fairytale is to produce a facture. In order for a fairytale to exist, someone must write a plot. In this case, to write is

2 Consulta en diccionario Merriam-Webster para los términos "embedded", "embed", "bed" <https://www.merriam-webster.com/dictionary/bed>

3 Se coloca la cita del texto en el idioma de origen (inglés), más adelante, se ofrecerá la traducción de algunos enunciados de esta cita para la elaboración de algunas ideas al respecto.

not to know but to produce something. In writing fairytales, authors do not know what is the crowning moment of magic in their story, but silently and sapiently, the authors fabricate the “magic in the story” by writing the story.<sup>4</sup>

Ahora leamos lo que se encontró en un documento recuperado del archivo digital titulado “200 words” con fecha del 2009, en el que Marco escribe lo siguiente:

Architecture is storytelling based on sapient factures. To believe naively that just by thinking of a building a corresponding artifact will exist is a misleading concept since the idea of a building is not a building. For a building, in order to exist, someone has to tell a “graphic story.” By analogy, it is possible to state that the idea of a love story is not a love story; in order to exist someone must tell a sweetheart tale. The tale is not to know, but to produce a facture. The storyteller does not know who are the lovers, but generates their characters by sapiently and artfully delineating the story.<sup>5</sup>

No se trata aquí de registrar la secuencia detallada de pasos de lo que ha sido el proceso de conocimiento de esta temática, el mostrar ambas citas, una después de la otra, se hace con la finalidad de conocer un poco del proceso de trabajo y mostrar la riqueza creativa y la evolución del pensamiento de Marco Frascari, pero principalmente, para que puedas tú conocer de esto de la misma manera en que se llegó a hacerlo. Aquí la traducción del párrafó que citamos en la página anterior.

Crear ingenuamente que solo pensar en un edificio traerá un artefacto correspondiente a la existencia es una noción muy engañosa. La idea de la arquitectura no es un edificio, para que la arquitectura exista en la conciencia humana, alguien tiene que redactar una historia. Por analogía, es posible afirmar que la idea de la magia no es un evento mágico; Para que exista la magia, alguien debe contar una historia. Crear un cuento de hadas es producir una facture. Para que exista un cuento de hadas, alguien debe escribir un argumento. En este caso, escribir no es saber sino producir algo. Al escribir cuentos de hadas, los autores no saben cuál es el momento culminante de la magia en su historia, pero silenciosa y sabiamente, los autores fabrican la “magia en la historia” escribiendo la historia.

Redactar, escribir, crear la historia de la ‘idea de arquitectura’ o de una historia de amor o de un acto de magia, nos habla del proceso de diseño del proyecto. Es decir, que el sentido narrativo se da más allá del encargo, tiene que sobrepasar la idea y comenzar al construir su imagen, redactando de esta forma la historia. Crear esta historia será producir una factura. Y solo entonces podrá llegar a existir el proyecto y y con este la posibilidad de materializar una edificación para su uso. y consumo.

4 Marco Frascari. *Eleven Exercises in the Art of Architectural Drawing: Slow Food for the Architect’s Imagination*. p. 12.

5 *Ibid.*, p. 12.

Ya sobre la última parte, que es muy interesante, Frascari nos dice que los autores no saben cuál es el momento culminante de la magia en su historia, lo cual nos habla muy probablemente, de esa condición de previsión, prospectiva, anticipación que caracteriza el para qué del diseño.

Vamos ahora otra parte del enunciado hacia el final de esta idea.

*"The tale is not to know, but to produce a facture"*  
*La historia no es para saber, sino para producir su factura.*

Una frase que nos vuelve a poner de frente con la pregunta acerca de ¿Qué nos puede decir esto en relación con lo revisado en el capítulo del horizonte del diseño arquitectónico? Pero convendría revisar antes de esto, el significado del término 'facture' y como es que Frascari llega a plantearlo en relación con el enunciado que estamos analizando.

Federica Goffi, en la introducción que realiza al libro *Marco Frascari's Dream House. A theory of imagination*, nos dice que.

Frascari traced our ability to read drawings back to the well-known motto "Verum Ipsum Factum" (the real is what is made) by the seventeenth-century Italian philosopher Giambattista Vico (1668-1744). The word "facture" introduced by Frascari in reference to the drafting of drawings is imbued by Vico's philosophy to entail that a drawing is something humanly made and therefore knowable.<sup>6</sup>

Frascari rastreó nuestra capacidad de leer dibujos hasta el conocido lema "Verum Ipsum Factum" (lo real es lo que está hecho) por el filósofo italiano del siglo XVII Giambattista Vico (1668-1744). La palabra "factura" introducida por Frascari en referencia a la redacción de dibujos está imbuida por la filosofía de Vico que implica que un dibujo es algo hecho por el hombre y, por lo tanto, algo conocible [que se puede conocer].

Con esto Federica Goffi nos propone mirar en el trabajo de Frascari el uso del concepto 'factura' como aquello que se produce, pero que en tanto se produce se puede conocer de ello. Algo como la imaginación que es pensar con imágenes sensibles, pero pensar desde ellas. Un concepto que no resulta tan difícil de asociar con lo que tanto Miguel Hierro como Héctor García Olvera nos han propuesto de generar la reflexión del diseño arquitectónico a partir de su condición productiva, considerando que esto nos permita conocer de ello.

Federica Goffi, nos dice también que para Frascari el término italiano «disegno» tendría un significado corrupto. Ya que la palabra en inglés «design» no expresa ya la esencia de la que se originaría su sentido y significado<sup>7</sup>. Lo que en consecuencia originó que Frascari buscara trasladar la disciplina lejos de la noción del dibujo como una producción artística y acudir en su lugar a la escritura

6 Federica Goffi, Introducción, "Dream House..." p. 13.

7 Ibid., p. 13.

y lectura de ‘facturas’. O dibujos. Una situación que no es ajena a la situación académica, profesional y mediática en México.

The corrupted meaning of the Italian word disegno is at the root of the word “design”, and yet the word “design” no longer expresses the essence of that from which it received its inception. This condition is one of the triggers behind Fracari’s search for new etymological keys to renew architectural thinking. This is essential to move the discipline away from a limited notion of drawing as artistic production, towards the writing and reading of “factures”.<sup>8</sup>

Si consultamos la otra referencia que se ha revisado sobre el diseño con la investigación de Miguel Hierro, este nos diría que “Toda acción de diseño se realiza con la finalidad de definir la caracterización de una forma concebida inmaterialmente, puesto que sólo se desarrollará la representación de ella, para prever la factibilidad de su materialización en el desarrollo del proceso productivo”. Una finalidad que ese sentido de definir el como será, la propuesta formal<sup>9</sup>.”

El diseño se realiza con la finalidad de que la propuesta formal de un objeto en particular llegue a materializarse para, posteriormente, poder ser utilizado y, que, si hablamos de lo arquitectónico, el objeto se refiere a lo habitable, pero en general que estas dos condiciones, la factibilidad de ser materializado como propósito del proceso productivo, y el sentido utilitario o habitable de los objetos, son las condicionantes que preceden a la realización de todo proyecto. Son su razón de ser.

El término *facture* es de cierta manera, más fácil de relacionarlo con el de dibujo, en tanto este se expresa como la materia con la cual se produce el dialogo proyectual entre el diseñador y la forma del objeto que se proyecta. Un proceso que nos habla del sentido en que se hace algo y que nos permitirá conocer de lo diseñado por medio del dibujo.

## 8.2 Facture & Artifact.

Hablemos de lo que significa producir una factura<sup>10</sup> [*facture*]. Un concepto que se desconocía hasta antes de leer a Frascari y a Giambattista Vico. Sin embargo, es un concepto que se alinea con lo que el profesor Miguel Hierro elabora en su tesis de doctorado, cuando menciona por ejemplo, lo siguiente.

... la cuestión teórica por resolver ya no sería qué es la arquitectura o en qué consiste el diseño, como si fuera una sustancia que se nos brinda de antemano, mediante una definición, y de la cual se pudieran derivar maneras de actuar, actitudes o incluso mo-

8 Ibid. p. 13.

9 Miguel Hierro, La naturaleza del diseño... p. 27.

10 Ver el dibujo "Facture" de Marco Fracari publicado en su libro "Eleven exercises..." p. 15.



dos de entender su enseñanza, sino que ahora la cuestión principal radica en cómo se actúa dentro del quehacer proyectual arquitectónico. No cómo pensamos que es, sino cómo pensamos a través del desarrollo de éste y cómo actuamos en su verdadera finalidad.

De ahí la importancia de conocer del diseño, es decir hacer una reflexión teórica alrededor de la práctica, identificando cómo se actúa dentro del quehacer proyectual arquitectónico, considerando la manera en cómo pensamos al hacer dicha actividad saber cómo actuamos en su verdadera finalidad. Marco Frascari nos comenta dos ideas en este sentido.

... es necesario un nuevo enfoque de la presentación arquitectónica para dejar claro que la concepción y la comunicación de hechos y artefactos arquitectónicos se basa en una relación dialéctica entre percibir el mundo en términos de casos (información) y percibirlo en términos de historias (narración) [*storytelling*]. Toda la naturaleza de la arquitectura puede cristalizarse en la alegoría<sup>11</sup> de la narración [*storytelling*] tanto en su factura [*facture*] como en sus artefactos [*artifacts*].<sup>12</sup>

Este párrafo nos presenta varias ideas que valdría la pena se analizaran una por una. La intención de Frascari con esto es subrayar la necesidad de crear un nuevo enfoque para la presentación arquitectónica (pensemos por un momento en la escena de una cantastoria). Este es un tema al que Frascari recurre en varias ocasiones al elaborar la idea del *storytelling* tanto en la práctica como en la enseñanza de la arquitectura.

Sobre la enseñanza llega a mencionar que "La educación de los arquitectos siempre ha seguido un plan de estudios basado en la narración", ofreciendo un argumento interesante en que cita un artículo en el que se menciona que, lo que se hace en las escuelas de arquitectura es enseñar a la gente cómo estar al lado de varias representaciones de un proyecto y contar una historia<sup>13</sup>. Sin embargo, Frascari apunta a que este elemento de la formación arquitectónica está cambiando, ocasionando que la tradición de la narración arquitectónica esté desapareciendo.

Como también lo hemos presenciado en la educación en arquitectura en México, Frascari nos dice que la presentación de los proyectos por parte de los estudiantes se da en una secuencia temporal de diapositivas, donde "cada imagen anula la anterior". Lo mismo que ocurre con la práctica profesional.

Frascari describe este procedimiento como "monosecucional", es decir que,

11 La alegoría o metáfora continuada (llamada así porque a menudo está hecha de metáforas y comparaciones) se ha descrito como una figura. Se trata de un "conjunto de elementos figurativos usados con valor translítico y que guarda paralelismo con un sistema de conceptos o realidades" lo que permite que haya un sentido aparente o literal que se borra y deja lugar a otro sentido más profundo, que es el único que funciona y que es alegórico. En la alegoría para expresar poéticamente un pensamiento, a partir de comparaciones o metáforas se establece una correspondencia entre elementos imaginarios. [Helena Beristáin, Diccionario de Poética y Retórica, 'alegoría', p. 25.]

12 Marco Frascari, *An architectural good-life...*, p. 232.

13 *Ibid.*, p. 228.

"la historia contada es solo una, lo que evita cualquier posibilidad de una rica comprensión multidimensional de la historia contada."<sup>14</sup> A esto añade que "este entorno comprometido digitalmente es perjudicial para una participación crítica y discusión de las ideas de diseño desarrolladas en la historia", ya que los espectadores, alumnos, profesores e invitados, "no pueden pensar dentro [*within*] de la arquitectura, sino que se dirigen simplemente a pensar en [*about*] arquitectura.

Con lo que se explica una clara ventaja en el uso de esta habilidad narrativa y también se pone en la mesa la necesidad de que las instituciones académicas consideren la formación como en muchas otras habilidades del futuro arquitecto y arquitecta.

Pero continuemos con nuestro enunciado anterior, Frascari menciona que este nuevo enfoque, que ya ha sido descrito debería considerar que la concepción y la comunicación tanto de las facturas y artefactos arquitectónicos, se basan en una relación dialéctica entre percibir el mundo como información y percibirlo como historias. De aquí podemos inferir también un par de cosas. Primero, que al considerar la concepción y la comunicación de facturas y artefactos arquitectónicos, se nos esté invitando a considerar no solo el estadio de comunicación del proyecto, sino toda la fase proyectual en la que este se encuentra contenido, ya que la concepción de dicho [*facere*] y el artefacto [*facta*] resultante, se constuyen a lo largo del proceso proyectual o de diseño. Pero con especial atención al momento en que se comunican las características del proyecto para su posterior materialización.

Si pensamos en el horizonte de lo narrativo, con las estudio del relato, hablaríamos en estas dos ideas de concepción y de comunicación en lo que se narra y el como se narra. Dos aspectos que en el modelo que analizamos de Pimentel, representan el mundo narrado que incluye la historia o el contenido narrativo (el mundo) y el discurso o texto en este caso narrativo (narrado).

Por último, Frascari nos dice que esta relación dialéctica se trata de percibir el mundo en términos de casos (información) y percibirlo en términos de historias (narración) [*storytelling*].

Como revisamos Walter Benjamin nos ofrece una perspectiva sobre la información frente a las historias, mencionando que la información que nos presentan, por ejemplo los medio, no llega más a nosotros sin contener una explicación. Es la mitad del arte narrativo (*storytelling*) el mantener una historia libre de explicaciones. Se debe dejar al lector interpretar las cosas de la forma en que las entiende y así la narrativa logra una amplitud (crear un mundo) de la que carece la información.

Como en un relato que se propone al lector un mundo de acción que deberá aceptar, cuestionar o rechazar, por medio de cuestionarl el propio, lo que Culler identifica como un contrato de inteligibilidad, que en mucho es similar a la relación dialéctica aquí analizada. Una diálogo, que sin embargo, no descarta el tener en cuenta la información en el desarrollo de un proyecto, esta es parte de la concepción de la imagen que tendrá el objeto arquitectónico. Lo que se propone es

14 Ibid., pp. 228-229.

que el arquitecto pueda trasladarse de percibir el mundo de esta forma a hacerlo, en la condición de un hacer y contar historias.

Si tenemos la habilidad suficiente para interpretar un artefacto dado, podemos comenzar a preguntarnos **cómo está disponible su significado para ser leído, y cuál fue la intención de la narración/narrativa**; de este esfuerzo podemos llegar a comprender a través de la interpretación imaginativa las ideas e imágenes del creador y cómo fueron transferidas a través del material formado.<sup>15</sup>

En páginas anteriores se habló de considerar el hacer y contar historias (storytelling) como un proceso que se vuelve una herramienta y que en tanto, acción y evolución, esta se transformaría en una habilidad que podría ser aprendida y entrenada. Aquí Frascari nos habla de desarrollar también esta habilidad para interpretar un artefacto, cuestionándonos como es que se llega a conocer de su significado, cual fue el objetivo de la constución de su historia. Que de hacerlo, podríamos llegar a comprender por medio de una interpretación imaginativa las ideas e imágenes de quien lo hizo, y cómo éstas fueron trasladadas a una representación material.

Considerarando por lo tanto que el conocimiento de este sentido narrativo puede llegar a ser expresado y estudiado por medio de conocer lo diseñado, y por ende lo dibujado.

### **Artefacta & artefaciens.**

Otra de las notas que se consultaron en archivo digital del Profesor Marco Frascari, se menciona que:

La arquitectura no es una obra de arte, sino el arte que la hace. Su quintaesencia es saber como formular una factura, ya que la arquitectura hace cosas [architecture artefaciens], más que aceptar cosas, que hacen arquitectura [architecture artefacta].<sup>16</sup>

Otra interpretación que hemos venido tarbajando en este trabajo de investigación es acerca de la idea de arquitectura, que esta nota de Frascari dio pie a

15 "Interpretative skill developed through experience provides both the creator and the audience with the ability to read and create a work with care; an elegant work is one that is so well crafted that it is open to multiple readings that all lead to probable meanings that provide infinite opportunities for further understanding. So, if we are skilled enough to interpret a given artifact, we can begin to ask ourselves how its meaning is available to be read, and what was the intention of the narrative; from this effort we can come to understand through imaginative interpretation the ideas and images of the creator and how they were transferred through the formed material." [Marco Frascari's digital archive. "Notes for a lecture on gold". © Architectural Archives of the University of Pennsylvania.]

16 "Architecture is not a work of art, but the art that makes it. Its quintessence is to know how to formulate a facture, since architecture makes things [architecture artefaciens] rather than accepting things, which make architecture [architecture artefacta]". [Marco Frascari's digital archive. "200 words" © Architectural Archives of the University of Pennsylvania.]

la posibilidad de plantear su naturaleza como factura y como artefacto, es decir como "artefaciens". Para Frascari «la arquitectura no es una obra de arte, sino el arte que la hace». Toma como base la propuesta que desde la filosofía del arte hace Etienne Gilson, quien nos dice que hay una distinción entre "el arte que hace las cosas" [ars artefaciens], y "las cosas que hace ese arte" el [ars artefacta]. Este "ars artefacta" o "architectura artefacta", nos habla de las cosas que se hacen.

"Ars artefaciens" o "architectura artefaciens" se refiere a "*facere*", al "*making*", a *hacer*. Siendo así, arquitectura no es una obra de arte como resultado, lo edificado no es ese *factum*, sino ese *faciens*, ese *making*, por lo tanto, hablamos aquí de arquitectura acercándonos al concepto que Giambattista Vico, propondría como *facture*. Una insignia que Carlo Scarpa plasmó en la entrada principal de la



Figura 46. Fotografías. "Verum Ipsum Factum" Ingreso Facultad de Arquitectura. IUAV. Carlo Scarpa.

Facultad de Arquitectura de la IUAV.

En el libro "El artesano" Richard Sennett reúne en mi opinión de una forma muy bella las ideas anteriores. El poder pensar en esta *vita beata* como una de las finalidades del proceso productivo de la arquitectura, e incluso del proceso de diseño, sería posible en la medida que entendamos mejor este hacer, "*facere*". Aprender de este *hacer* de las cosas, de sus características y de sus cualidades, puede instruirnos también para imaginar "*lo bueno*". Sennett nos habla de «abrir una nueva página».

Necesitamos abrir una nueva página nueva. Podemos hacerlo simplemente preguntando, aunque las respuestas no son en absoluto simples. – ¿Qué nos enseña de nosotros mismos el proceso de producir cosas concretas? Aprender de las cosas requiere preocuparse por las cualidades de las telas o el modo correcto de preparar un pescado; buenos vestido o alimentos bien cocinados pueden habilitarnos para imaginar categorías amplias de "lo bueno." <sup>17</sup>

Volvemos a recurrir a un pensamiento análogo entre lo que somos y lo que hacemos. Senent nos propone aquí pensar en todas nuestras actividades como algo que puede ofrecernos un conocimiento de nosotros y de aquello que realizamos.

17 Richard Sennet, El artesano, p. 11.

### 8.3 *Sapient factures*

Sapient factures	Facturar	saborear	hacer
	Teoría y práctica		
	Un hacer pensante		
	Factura basada en la prudencia		Sabiduría
			Razón
Homo sapiens	sapere	sabor	inteligente
Hombre que piensa	sapere aude		(de la ilustración)
	Atrévete a saber		
	Atrévete a pensar		
	Ten el valor de usar tu propia razón.		

*Sapient factures*, fue una idea que viajó por muchos de los capítulos del documento, sin encontrar una posible traducción al español. Aquí les comparto un poco de las rutas que se exploraron. A pesar de que esta era una idea recurrente en los textos y notas de Marco Frascari, se anotó como una idea de la que aún después de este trabajo quedarán muchas dudas por seguir construyendo.

Como lo haría Frascari, decidimos acudir a las palabras y a su sentido. Fue así, que logramos una aproximación con el libro de *El sentido de las cosas* de Jean Grondin del que hablamos en los apartados iniciales, al hablar del '*sentido*'. El filósofo nos dice, en referencia a lo aquí estudiado que «El sentido designa aquí una capacidad de apreciación de las cosas que coinciden con su aprehensión, porque nuestros sentidos son inteligentes: ellos <inteligentes>, la mayoría de las veces correctamente, lo que es».<sup>18</sup> En su libro nos habla de dos sentidos para el término *sapere* que podrían orientarnos en la construcción de su significado:

Esa capacidad de saborear las cosas, de encontrarles un sabor o no, se expresa en un bello verbo latino: *sapere*. Término muy conocido, puesto que de él vienen las nociones de **saber y de sabiduría (*sapientia*)**. Para la lengua latina, empero, ese es un sentido secundario. Antes de designar la posesión del saber o de la sabiduría, *sapio* es un verbo que remite al olfato y al gusto. Y ese olor es ante todo el de las cosas mismas: son las cosas las que exhalan un olor o tienen un gusto.<sup>19</sup>

El otro sentido de *sapere* (*o sentir*) se desprende de ese scent o de ese olor de las cosas: es la capacidad que tenemos, que somos, de sentir ese sentido de las cosas. Esa capacidad es una actividad que nunca dejamos de ejercer. Las saboreamos, les encontramos interés o no. Saborear es sopesar. Es la razón por la cual, en su sentido intransitivo, el verbo *sapere* simplemente quiere decir <*saber*>, y el que lo posee en un

18 Jean Grondin, *El sentido de las cosas*, p. 93.

19 *Ibid.*, p. 93.

alto grado puede ser llamado sabio (*sapiens*). El hombre es un homo sapiens, un ser que sabe porque puede evaluar el sentido de las cosas, pesar los pros y los contras, el bien y el menos bien. Puede sentir las cosas y adquirir de ellas cierta ciencia (de *sapio*, deslindar un sentido, saborear y por consiguiente ponderar, a *sapientia*, *sabiduría*, por supuesto la línea es directa (...)) Eso es lo que somos, *seres sentientes*, en el sentido fuerte del término, es decir, seres que saben lo que ocurre con las cosas, dispuestos a comprender el sentido de las cosas y, ya que uno implica al otro, a equivocarse al respecto.<sup>20</sup>

Podremos expresar entonces, que para nosotros *sapient facture* será un *hacer pensante* con el sentido de savorar, de reconocer lo que ocurre con las cosas y con lo que hacemos, estar dispuestos a comprender el sentido de las cosas, a sentirlo, y con la precisión de Grondin; estar dispuestos a sopesarlo, a cuestionarlo, a dudar, a aceptarlo o rechazarlo.

*Sapient factures*, el plural para este *hacer pensante* que Marco Frascari había entendido como el medio por el que la arquitectura se encuentra con el storytelling, vuelve a sumar otra condición al sentido narrativo del diseño arquitectónico que seguimos construyendo, desde conceptos que ya forman parte de la naturaleza de este trabajo mismo.

El ejercicio de interpretación que hemos elaborado de los escritos de Marco Frascari, traduciendo estos del idioma inglés al español, ha resultado en una actividad de doble conocimiento; ha implicado conocer de cada una de sus ideas, no solo desde la traducción literaria de los términos sino desde la posible conformación y evolución del pensamiento de Frascari.

Aún cuando en algunos casos, localizar la palabra en nuestro idioma requirió de voltear no solo hacia la etimología de los términos, sino a su(s) significado(s) en relación con otras ideas y limitaciones propias de la transferencia de estos, del idioma origen al de destino.

Tomando esta dinámica como una ruta más de la investigación que paralelamente nos mostró cómo atender el resto de los textos en otro idioma a los que acudimos en el documento. Es justo el siguiente párrafo donde Frascari nos habla del término "*facture*" donde nos topamos con una situación de este tipo.

Factura [Facture] es el pasado participio del verbo latino "facio", "facere", que significa a la vez "hacer" [to make] y "hacer" [to do] ; por lo tanto, tiene la misma derivación que "hecho" [fact], que podría definirse como algo evidentemente hecho. Entendido de esta manera, "hecho" [fact] y factura [facture] están estrechamente relacionados; considerar un artefacto en términos de su fabricación [facture] es considerarlo como un registro de su propia creación.<sup>21</sup>

20 Ibid., p. 93.

21 "Facture is the Latin past participle of facio, facere, meaning both at the same time "to make" and "to do"; it thus has the same derivation as "fact", which might be defined as something evidently done. Understood in this way, "fact" and "facture" are closely related; to consider an artefact in terms of its facture is to consider it as a record of its own having been made." [Marco Frascari, Lines as architectural thinking, p. 203.]

## **IX**

### **El significado de lo dibujado/diseñado a partir de hacer y contar historias**

*Architecture within storytelling*

To understand this, you need a story

Marco Frascari

Del dibujo y lo diseñado, aún hay mucho por dialogar. En el camino hemos identificado varios elementos que podrían darnos los últimos indicios (por ahora) sobre la cuestión del storytelling en el campo de la arquitectura. Lo que nos invita a cuestionar ¿qué tanto se ha considerado la oralidad en nuestra práctica como arquitectos y arquitectas? y ¿Cómo se relaciona esto con nuestra tesis narrativa?

En este capítulo trataremos algunas preguntas sobre el diseño arquitectónico desde la producción narrativa; como la elaboración de un tipo de relato narrativo en el proceso de diseño, que se dará a partir de elementos como la palabra y la imagen, la expresión visual y oral, y con ello, la condición social y cultural del relato.

En esta revisión encontraremos nuevas conexiones entre lo textual y lo oral, desde el origen de los términos como la palabra "texto" que de acuerdo con Walter Ong, es un término que proviene de una raíz que significa "tejer", que, en términos absolutos, es etimológicamente más compatible con la expresión oral que con la idea de "literatura", que se refiere a las letras en cuanto a su origen (literae) del alfabeto".

Una vez con nuestra atención en la oralidad, hablaremos de ésta como una condición que ha sido considerada con indiferencia en el estudio del proceso de diseño y la práctica arquitectónica. Sabemos que en nuestra condición como seres humanos queda implícita, en cuanto a la forma en cómo establecemos un proceso de comunicación; sin embargo, la función oral es parte de la forma en que conocemos el mundo y creamos uno. Podemos decir así que existe una capacidad narrativa en términos de la oralidad que también podemos desarrollar al hacer y contar historias en el proceso de diseño arquitectónico.





## 9.1 De la elaboración de la narrativa en el diseño

Como se ha reconocido a lo largo de este trabajo, Marco Frascari dedicó varios años de su producción teórica al tema del *storytelling* y su relación con la arquitectura. Escribió así varios ensayos y libros en los que describe este hacer en su relación con el campo de la arquitectura; en su entendimiento como habilidad y como una forma fundamental de “hacer-mundo” de acuerdo con la idea de Nelson Goodman.

En su ensayo “*An Architectural good-life can be built, taught and explain only through stroytelling*” (2012), que pudiera considerarse como su aproximación más directa al tema, nos dice lo siguiente:

La realización de la narración [*the making of storytelling*] es efectivamente una amalgama de narración oral con expresiones visuales regidas por rituales culturales bien determinados. Se cuenta una historia usando una mezcla de narrativa oral, música, imágenes pintadas o dibujadas, expresiones faciales proxémicas y movimientos corporales.<sup>1</sup>

La idea de la elaboración de una historia en el proceso de diseño como una mezcla de distintos tipos de expresiones, se convirtió en una nueva forma de hablar de la lectura de un dibujo como lo vimos en el capítulo anterior, pero que en esta parte del documento nos dirige a modo de una pista, hacia las condiciones que hemos estado buscando relacionar desde la práctica del hacer y contar historias [*storytelling*] hacia la del diseño arquitectónico.

Marco Frascari escribe en su texto "*Lume Materiale in the Architecture of Venice*" una interesante referencia al concepto de “venetian tale”. Que también fue revisada en el capítulo IV. En esta texto presenta una descripción de los "*cuENTOS vencianos*" que enmarca la acción representada en el dibujo "Storyteller" en el entendimiento de este frente a la posible elaboración de una cantastoria, y particularmente, al párrafo anterior en el que Frascari confirma que hacer y contar una historia (the making of storytelling) se trata de “una amalgama de narración oral...” o “presentación hecha en tono urbano en formato de narración de historias” en la que vemos entonces, a un recitador pictórico usando la oralidad para

1 Marco Frascari, *An architectural good-life...* p. 226.

transmitir el relato, con expresiones visuales que Frascari representa en su dibujo como el lienzo de eventos que proveerán el soporte para la historia, "regida por rituales culturales bien determinados", historias contadas en determinado tiempo y lugar que se vuelven parte de "un rico matiz mitológico que esconde un marco teórico".

Todo esto nos habla de la naturaleza de este acto de *picture recitation*, que ya hemos estudiado, conociendo de su origen, sus características y sus distintas formas de evolución, por ejemplo, en países como Italia y Alemania. Sin embargo, ¿cómo nos puede llevar, lo que ya se ha estudiado sobre la naturaleza de este acto performativo, a conocer sobre su significado en el diseño de un proyecto arquitectónico? Analicemos el concepto de la expresión visual y oral, de manera un tanto aislada aunque siempre considerando su inserción en la conformación del sentido de la dimensión narrativa del diseño arquitectónico.

## 9.2 De las expresiones visuales. Palabras e imágenes<sup>2</sup>.

El profesor Miguel Hierro en su tesis "*La naturaleza del diseño*" al hablar del proceso de la proyectación o diseño menciona que, «lo que durante el proceso del diseño o de la proyectación se modifica o evoluciona no es propiamente el objeto arquitectónico como tal, sino la idea y la imagen de la forma que éste deberá tener. Por ello, lo que dicho proceso persigue es transformar la expresión inicial de un objeto, normalmente expresada en términos verbales en su demanda, hasta lograr su expresión figurativa, que es representada en el proyecto».<sup>3</sup>

Lo que nos señalaría un paso de lo verbal a lo figurativo en la fase proyectual, siendo esta una otra de las posibilidades para el sentido narrativo del proceso de diseño pasando de una primera expresión del objeto en términos verbales [se desea una casa de un solo nivel, en la que...], a la expresión figurativa que es representada en el proyecto [dibujos, modelos...]. También, nos aclara otras situaciones, como el que el fin de la proyectación no sea modificar el objeto arquitectónico, sino la idea y la imagen de su forma. Algo que se identificó y trabajó en el capítulo VI<sup>4</sup>, pero que en muchas ocasiones no es aclarado.

Sin embargo, Miguel Hierro aclara haciendo la aclaración de que, en este proceso de transformación y moldeamiento de la imagen no existe propiamente un corte como paso de una etapa a la siguiente, por el contrario, el proceso se caracteriza por llevar a cabo un cambio evolutivo en la construcción de una imagen<sup>5</sup>, algo que será clave para nuestra pregunta de investigación al decir que se trata de la construcción de la historia la imagen, en tanto esta registra una sucesión

2 Durante las consultas que se hicieron al archivo digital de Marco Frascari, pudimos localizar un *syllabus* de la materia identificada como "Words and pictures" Palabras e imágenes, que el profesor impartiera en sus años como académico en Virginia Tech. Y que al parecer continuó a cargo del Prof. Paul Emmons.

3 Miguel Hierro, op. cit., p. 29.

4 Consultar el apartado 6.2. El dibujo en el diseño arquitectónico.

5 *Ibid.*, pp. 32-33.

de acontecimientos y transformaciones. Una condición que el autor presenta en el sentido de un cambio evolutivo en ellas, no existiría entonces, un momento en que se deje de trabajar con palabras para después pasar a trabajar y pensar en imagen(es). Pensamos con palabras –orales y escritas– e imágenes, en palabras –orales o escritas– e imágenes.

Miguel Hierro continua elaborando su idea mencionando que en esta construcción de la historia [secuencia] de la imagen:

«el objeto va siendo expresado y representado a través de adecuaciones gráficas que van desde su planteamiento inicial esquemático, elaborado sin un orden previamente establecido, hasta llegar a un cierto nivel de precisión en donde la propia representación adquiere los rasgos de un código que ya permite una lectura ajena a la del diseñador»<sup>6</sup>

Es decir, que poco a poco, gracias a estas *facturas* que se generan en el dibujo como expresión y representación del objeto arquitectónico, vamos identificando el encargo del enunciado 'casa' con una idea e imagen de 'casa'.

Marco Frascari cita en su artículo más preciso sobre *storytelling*, cita al científico en neurociencias Antonio Damasio, de quien recupera la idea de que «la narración de cuentos está en el centro de la conciencia humana en su origen no verbal. El conocimiento cobra vida en las historias que se cuentan en el cerebro; son inherentes a los patrones neurales construidos que constituyen los relatos no verbales».<sup>7</sup> En el apartado de su libro dedicado a "The Nonverbal Nature of Core Consciousness" Damasio menciona que:

Las palabras y oraciones denotan entidades, acciones, eventos y relaciones. Las palabras y oraciones traducen conceptos, y los conceptos consisten en la idea no lingüística de lo que son las cosas, acciones, eventos y relaciones. Los conceptos preceden a las palabras y oraciones tanto en la evolución de las especies como en la experiencia diaria de todos y cada uno de nosotros.<sup>8</sup>

Lo que nos volvería a describir la circularidad de este proceder por la vía narrativa en la manera de pensar primeramente en conceptos que se traducirán en palabras y enunciados (lo verbal, lo articulado, lo enunciativo) para así convertirse en la idea lingüística de lo que son las cosas, las acciones, eventos y relaciones, con la imagen (lo imaginal, lo visual, lo pictórico).

Frascari vuelve a citar a Damasio señalando que apenas notamos este tipo de narración de cuentos que tiene lugar en nuestros cerebros porque «las imágenes que dominan la exhibición mental son las de las cosas de las que somos

6 Ibid., pp. 32-33.

7 Marco Frascari, *An architectural...*, p. 224.

8 Words and sentences denote entities, actions, events, and relationships. Words and sentences translate concepts, and concepts consist of the nonlanguage idea of what things, actions, events and relationships are. Of necessity, concepts precede words and sentences in both the evolution of species and the daily experience of each and every one of us. [Antonio Damasio, *The Feeling of What Happens*, p. 185]

conscientes, los objetos que vemos u oímos, en lugar de esos que sumariamente constituyen el sentimiento de nosotros en el acto de conocer».<sup>9</sup> Refiriéndose aquí a darnos cuenta de que eso que vemos me permite conocer y saber que algo nos pasa frente a lo que vemos o escuchamos, una referencia de corte fenomenológico de las que Frascari no era ajeno en comprensión del mundo. Siguiendo este ejemplo, se muestra aquí la bellísima cita de Frascari.

A veces, todo lo que notamos es el susurro de una traducción verbal (...) al ver o escuchar o tocar, en imágenes de la vida que se desarrollan en el teatro de la mente. En lugar de un camarógrafo o un editor de sonido, la naturaleza nos ha proporcionado ojos, oídos y músculos para desplazar nuestras cámaras internas de una escena a otra. En lugar de un DVD bien empaquetado, terminamos con recuerdos.<sup>10</sup>

Lo que nos indica de nueva cuenta que el sentido y finalidad de la imagen que se construye en el proceso de diseño, nos permitiría conocer de nosotros al hacerla y de la condición de producción en la que se realizó. Después de este ejemplo, Frascari continúa explicando de acuerdo con Damasio que, de una manera muy real, contar historias [*the telling of stories*] es como «los cerebros humanos registran los eventos que ocurren a lo largo de la vida». Damasio plantea así la hipótesis de que «esas historias suceden en forma de mapas cerebrales, que usamos para juzgar cosas y eventos, en función de las emociones provocadas por una historia»<sup>11</sup>.

Es pertinente, dicho lo anterior, recordar la siguiente advertencia de Damasio que parece haber sido base para mucho de lo planteado en esta temática por Marco Frascari.

Permítanme aclarar lo que quiero decir con hacer una narración o contar una historia. Los términos están tan conectados con el lenguaje que debo pedirle nuevamente que no piense en ellos en términos de palabras. Debo pedirte que no pienses en términos de palabras, no me refiero a narrativa o historia en el sentido de poner juntas palabras o signos en frases y oraciones. Sí me refiero a contar una narrativa o una historia en el sentido de crear un mapa no lingüístico de eventos lógicamente relacionados. Mejor pensar en una película (...) o en un mimo.<sup>12</sup>

9 Marco Frascari, op. cit., p. 224.

10 Sometimes, all we notice is the whisper of a subsequent verbal translation of a related inference of the account: yes, it is in seeing or hearing or touching, in life images playing out in the theatre of the mind. Instead of a cameraman or a sound editor, nature has provided us with eyes and ears and muscles to pan our internal cameras from scene to scene. Instead of a nicely packaged DVD, we end up with memories. [Ibid., 224.]

11 Ibid., p. 224.

12 Let me make clear what I mean by making a narrative or telling a story. The terms are so connected to language that I must ask you again not to think of them on terms of words. I do not mean narrative or story in the sense of putting together words and signs in phrases and sentences. I do mean telling a narrative or story in the sense of creating a nonlanguage map of logically related events. Better to think of a film (although the film medium does not give the perfect idea, either) or a mime- Jean-Louis Barrault miming the story of the watch theft in *Les Enfants du Paradis*. A line from a poem by John Ashbery captures the idea: "This is the tune but there are no words, the words are only speculation (from the Latin *speculum*). Antonio Damasio, op. cit. p. 184.



Figura 48. Escenas de la película "Les Enfants du paradis" de 1945, con la actuación de Jean Louis Barrault como Jean-Gaspard Debureau, un mimo que escenifica el robo de un reloj en la plaza.

Es interesante encontrar esta cita del libro de Damasio como una de las pautas sobre el posible origen no verbal del storytelling. Sin embargo, a pesar de ser un texto referido por Frascari en algunos de sus escritos, en sus cuadernos de dibujo podría darnos nuevas pautas al dejar manifiesto que palabras e imágenes son inseparables. Una cuestión en la que se buscará seguir profundizando.

Si bien el origen no verbal del storytelling no está planteado dentro de los alcances de nuestra investigación, es importante mencionarlo y sumarlo a este sentido narrativo que seguimos construyendo, que no ha sido indiferente a rastrear algunos indicios en la naturaleza de esta actividad narrativa a partir de nuestra caracterización como seres humanos, como lo es en este ejemplo, a partir de la neurociencia o como lo fue en el apartado II con la revisión del origen de las historias desde la biología evolutiva o con la historia de nuestra evolución como especie *homo sapiens*, o en el apartado III con la postura como seres narrativos o no narrativos desde la filosofía y la psicología.

Hablando de estos nichos que se han revisado desde nuestra naturaleza humana es interesante mencionar que la advertencia de Damasio acerca de la creación de estos mapas no lingüísticos de eventos lógicamente relacionados, como el origen no verbal de lo narrativo, nos confirma posiblemente la tesis evolutiva que refiere Boyd en la que expone que nuestra especie *homo* ha evolucionado en un mundo de eventos, lo cual guió el desarrollo del lenguaje y la narrativa. De acuerdo con Boyd nuestros antepasados sintieron una fuerte necesidad por comunicar eventos, teniendo cierta capacidad de hacerlo antes del lenguaje [verbal] algo que no se había entendido de forma tan clara como ahora que lo podemos complementar con esto que nos propone Damasio de pensar en el contar una historia o hacer una narrativa como mapas no lingüísticos de eventos lógicamente relacionados. Seguiremos por ahora, dialogando como es que se da esto como una habilidad en el campo de la arquitectura.



### 9.3 De la narración oral.

¿Qué podemos decir de la narración oral que nos propone Frascari? Ya se ha mencionado en el capítulo dedicado al horizonte de lo narrativo que un relato, conlleva en el sentido estricto el acto de narración del mundo narrado de forma verbal -oral o escrita-. Pero ¿habrías considerado antes de esto qué lugar tiene la oralidad en nuestra práctica como arquitectas y arquitectos?

La investigación de Walter Ong "*Oralidad y escritura*" será nuestra referencia sobre este tema. Walter Ong nos dice que «aunque las palabras están fundadas en el habla oral, la escritura las encierra tiránicamente para siempre en un campo visual». Siendo así, una persona que sepa leer y a la que se le pida pensar en la expresión "no obstante", por regla general (y tengo graves sospechas de que siempre) se hará alguna imagen al menos vaga de la palabra escrita, y será enteramente incapaz de pensar alguna vez en la expresión "no obstante" durante, digamos, 60 segundos sin referirse a las letras sino sólo al sonido»<sup>13</sup>. Hagamos el ejercicio.

La conclusión a la que llega Ong es que una persona que ha aprendido a leer no puede recuperar plenamente el sentido de lo que la palabra significa para la gente que sólo se comunica de manera oral. Una situación que la mayoría podemos comprender. Pero ¿qué nos dice todo esto sobre nuestra práctica arquitectónica? Habrás escuchado o pensado alguna vez sobre los discursos de los arquitectos o de la arquitectura. Recordemos que, para la teoría literaria, el discurso, es aquello que es narrado.

Pero ¿cómo se relaciona esto con nuestra tesis narrativa del diseño? Walter Ong nos dice, dentro de este puente que construye entre lo textual y la oralidad que «el término "texto", de una raíz que significa "tejer", es, en términos absolutos, etimológicamente más compatible con la expresión oral que "literatura", la cual se refiere a las letras en cuanto a su origen (*literae*) del alfabeto». <sup>14</sup>

A lo que el autor explica que «El discurso oral por lo general se ha considerado, aun en medios orales, como un tejido o cosido: *rhapsodein*, "cantar", en griego básicamente significa "coser canciones"»<sup>15</sup>. ¿Acaso no comienzas a tener el término «*cantastoria*» en mente?

La oralidad, es una condición que se puede reconocer que ha sido poco considerada en el estudio del proceso de diseño y la práctica arquitectónica. Sabemos que de alguna manera se mantiene implícita a nuestra condición como seres humanos, como el medio por el cual establecemos un proceso de comunicación, sin embargo, la función oral forma parte de la manera en cómo conocemos el mundo

13 Walter Ong, *Oralidad y escritura*. Tecnologías de la palabra. p. 21.

14 *Ibid.*, p. 22.

15 *Ibid.*, p. 22.

y nos creamos uno.

Lo anterior no significa que exista una distancia entre la escritura, lo textual y lo oral. Por el contrario, nos dice Ong que,

“Sin la escritura la conciencia humana no puede alcanzar su potencial más pleno, no puede producir otras creaciones intensas y hermosas. En este sentido, la oralidad debe y está destinada a producir la escritura. El conocimiento de esta última, (...) es absolutamente menester para el desarrollo no sólo de la ciencia sino también de la historia, la filosofía, la interpretación explicativa de la literatura y de todo arte; asimismo, para esclarecer la lengua misma (incluyendo el habla oral).<sup>16</sup>

Entonces, la oralidad produce la escritura. Resulta natural pensar que primero aprendemos a hablar y después a escribir. Conocer más de la forma en que nos hacemos de un lenguaje nos ofrece en el sentido de este capítulo, considerar que existe una habilidad narrativa en términos de oralidad que también podemos desarrollar al hacer y contar historias en el proceso de diseño arquitectónico. Lo que también nos hace estar de acuerdo con la propuesta de Frascari de considerar al *storytelling* como «una amalgama de narración oral con expresiones visuales regidas por rituales culturales».

Sobre la relación entre escritura y expresión visual frente a la oralidad, Ong utiliza el siguiente ejemplo:

«En una cultura oral primaria, la expresión “consultar en un escrito” es una frase sin sentido: no tendría ningún significado concebible. Sin la escritura, las palabras como tales no tienen una presencia visual, aunque los objetos que representan sean visuales. Las palabras son sonidos. Tal vez se las “llame” a la memoria, se las “evoque”. Pero no hay dónde buscar para “verlas”. No tienen foco ni huella (una metáfora visual, que muestra la dependencia de la escritura), ni siquiera una trayectoria. Las palabras son acontecimientos, hechos.<sup>17</sup>

Aquí una clave más a partir del trabajo de este autor. El argumento de que sin la escritura, las palabras no tengan una presencia visual, aunque los objetos que representen sean visuales, es algo que no se había considerado. Pensemos aquí o veamos de nuevo el dibujo de la *cantastoria*<sup>18</sup> (“Storyteller 2”) que elabora Frascari para representar la idea del *storytelling* en la arquitectura. En ella, podemos reconocer los elementos que ya hemos señalado; el *bardo* que canta la historia y el lienzo con las imágenes de los eventos que se cuentan o cantan, sin embargo, a pesar de ellos la imagen no queda completa sin un texto, la caligrafía a mano, presuntamente de Frascari, que queda en el fondo de la imagen.

Siendo este un texto escrito que, en general, le otorga “presencia visual” a

16 Ibid., p. 23-24.

17 Ibid., p. 38.

18 Ir a la página 117.



las palabras, como señalaría Ong, pero que en el contexto de lo narrativo del diseño, nos da indicios de la condición oral en la construcción de nuestros relatos o ejercicios proyectuales.

#### 9.4 De la condición cultural y social del relato en el diseño.

Volviendo al enunciado que genera toda esta reflexión del significado de lo dibujado y lo diseñado a partir del acto de hacer y contar historias, este nos dice que «La realización de la narración (the making of storytelling) es efectivamente una amalgama de narración oral con expresiones visuales regidas por rituales culturales bien determinados».

Ya se ha tratado el aspecto de las expresiones visuales y de la narrativa oral, es el turno de analizar aquello que Frascari identificara como los rituales culturales bien determinados, que regulan o rigen la interrelación entre lo visual y lo verbal-oral en la construcción del relato o en este particular caso, en la construcción de la imagen figurativa del objeto arquitectónico. Consultando nuevamente a Miguel Hierro este menciona que:

El proyecto está en relación con la imagen del objeto como tal, por ello también está en relación con lo que fue demandado y con su factibilidad, con el uso de éste y de otros objetos, es decir, con el uso social y particular del que depende directamente; por intermedio del significado está en relación con la cultura y, de ahí, con las formaciones sociales lo está también con la historicidad del material arquitectónico y su expresión figurativa, con el entorno físico inmediato en donde se ubica y, finalmente, con la condición propia del trabajo del diseñador.<sup>19</sup>

Esta relación de la que nos habla mi maestro Miguel Hierro entre proyecto e imagen, y por ello, con la cultura, la podemos visualizar (en el enunciado de Frascari), como el soporte para el desarrollo de lo narrativo en el diseño, la construcción de historias que, en esta amalgama de narración oral, aquello que se identifica y que se nombra, genera al mismo tiempo, las expresiones visuales de aquello que designa, como un muro, una casa, o un conjunto habitacional.

El que Miguel Hierro nos diga que el proyecto por intermedio del significado se encuentra en relación con la cultura, nos confirma la importancia de considerar la condición de producción social en la que se inserta el proceso del diseño arquitectónico. Una condición que se trabajó con mayor detalle en el apartado del horizonte del diseño arquitectónico (capítulo VI). Y que finalmente, como proceso de producción social no es ajeno a la construcción también de mitos, como me ha enseñado mi maestro Héctor García Olvera. Ya se han revisado en este trabajo muchos de ellos.

Fue justamente el arquitecto Héctor García Olvera quien comentó en una de

19 Miguel Hierro, La Naturaleza del Diseño, p. 30.

sus acertadas asesorías a este trabajo de investigación la siguientes preguntas: ¿Pudiera ser lo narrativo algo producto de una persona o es el resultado del imaginario colectivo? ¿Será algo con nombre propio?

Después de haber reflexionado sobre esto, sus preguntas me llevaron a otras, como en muchas ocasiones al recibir su asesoría, pensé así en la idea de que existan muchos tipos de relatos y maneras de contarlos; como la historia que se hace y se cuenta para aquel que producirá la materialidad del objeto, la que se hace y se cuenta para aquellos que se involucran en el proyecto, la que se hace y se cuenta para el cliente, o incluso la que nos contamos cuando es momento de estar traduciendo ideas en cada uno de nuestros procesos.

# X.

## **Sueños, dibujos & palabras**

*Dreams, drawings & words*

Me alegro con brisas imaginarias, pero lo imaginario vive cuando se imagina.

Fernando Pessoa

I think, therefore I dream

I dream, therefore I draw

I draw, therefore I think

Marco Frascari

Para abordar este penúltimo apartado de nuestra historia de investigación te propongo que consideres este como un *intermondo*, un espacio intermedio en la secuencia que hemos presentado hasta ahora. Dialogaremos precisamente sobre uno, pero te propongo conocer sobre él de la misma forma en que se conoció.

Trabajaremos también el tema de la imaginación, con el propósito de lograr explicar su implicación con lo imaginal y de ambos conceptos con el sentido narrativo del diseño arquitectónico, encontrando que esta ruta nos llevó a reflexionar sobre la construcción, transformación y evolución de la imagen en el proceso de diseño, analizando la postura de la imaginación como capacidad cognitiva e incluso, como metodología en la investigación.

Imágenes soñadas, dibujos, y finalmente, palabras. Así fue como Frascari mencionaría que habría sido el orden en que se habrían elaborado estos elementos para el trabajo de su libro "Marco Frascari's Dream House". En este nos comparte que los dibujos se hicieron siguiendo las imágenes soñadas y luego la narración se escribió para emular los dibujos, reconociendo que ese fue el orden en que generó la factura de su proceso de diseño.

Hablaremos también de sueños. Para Frascari "un sueño es un modo de producción el cual se puede manipular mediante combinaciones dimensionales, cambios de escala y relaciones analógicas que dan como resultado la creación de nuevas formas y nuevas comprensiones".

Si los sueños son entonces herramientas visuales, si son una forma de pensar usando imágenes y si el trabajo del arquitecto en la fase del diseño es configurar la forma futura que habrán de tener los espacios que estarán destinados a construirse para después ser utilizados y habitados por un ser humano, sería pertinente comprender un poco más de estos conceptos dentro de la práctica arquitectónica.

Conceptos como lo imaginal frente a lo imaginativo o la imaginación, o el *mundus imaginalis* del que nos habla Frascari, son parte de una comprensión particular de la imaginación cognitiva, en su mayoría desconocida, y que sin embargo, se propondrá como algo de gran utilidad y sentido para los diseñadores de arquitectura.

## 10.1 Sobre el sentido de lo imaginal y el *mundus imaginalis*.

En el texto “*Mundus Imaginalis or The Imaginary and The Imaginal*”, Henri Corbin<sup>1</sup> (1903-1978) propone dos palabras en latín, *mundus imaginalis*, para circunscribir «un orden muy preciso de la realidad, que corresponde a un modo preciso de percepción».<sup>2</sup>

Para la Profesora Angela Voss, *mundus imaginalis*, «es el término con el que se designaría al ‘lugar intermedio’, en el cosmos neoplatónico de la emancipación del espíritu a la materia, donde al primero se le da una forma perceptible a través de una imagen y el último pierde la densidad de encarnación y se “*ve a través de*” a su esencia inmaterial»<sup>3</sup>

William Rowlandson, por otro lado, en una conferencia titulada “*Image, Imagination and the Imaginal*”<sup>4</sup> comenta que Frederic Myers (1843-1901), fue quien propondría por primera vez el término ‘imaginal’. Myers, un poeta, un clásico, un filólogo, y uno de los fundadores de la *Society for Psychical Research*, al final del Siglo XIX, se dice fue un coleccionista de historias de lo extraño, de lo anómalo<sup>4</sup>.

Lo que llamó la atención de Rowlandson es la forma en como Myers tomó este término de la biología evolutiva y lo aplicó al campo de la experiencia humana. Dándonos a conocer el que «las células imaginales [*imaginal cells*] son las células que se mantienen constantes en el proceso de metamorfosis, que genera el desarrollo de una mariposa»<sup>5</sup>. Aquí una descripción del proceso para quien se

1 Henry Corbin was a philosopher, theologian and professor of Islamic Studies at the Sorbonne in Paris, France. As a boy he revealed the profound sensitivity to music so evident in his work. Although he was Protestant by birth, he was educated in the Catholic tradition and at the age of 19 received a certificate in Scholastic philosophy from the Catholic Institute of Paris. Three years later he took his “licence de philosophie” under the great Thomist Étienne Gilson. In 1928 he encountered the formidable Louis Massignon, director of Islamic studies at the Sorbonne, and it was he who introduced Corbin to the writings of Suhrawardi, the 12th century Persian mystic and philosopher whose work was to profoundly affect the course of Corbin’s life. Years later Corbin said “through my meeting with Suhrawardi, my spiritual destiny for the passage through this world was sealed. Platonism, expressed in terms of the Zoroastrian angelology of ancient Persia, illuminated the path that I was seeking.” Corbin is responsible for redirecting the study of Islamic philosophy as a whole. In his *Histoire de la philosophie islamique* (1964), he disproved the common view that philosophy among the Muslims came to an end after Ibn Rushd, demonstrating rather that a lively philosophical activity persisted in the eastern Muslim world – especially Iran – and continues to our own day. Consultado en: [https://www.goodreads.com/author/show/43081.Henry\\_Corbin](https://www.goodreads.com/author/show/43081.Henry_Corbin)

2 Henri Corbin. “*Mundus Imaginalis or The Imaginary and The Imaginal*”. p. 1.

3 Angela Voss. *A methodology of the imagination*, p. 1.

4 William Rowlandson, “*Image, Imagination and the imaginal*”. [conferencia en video].

5 Ibid. “*Image, Imagination...*”

interese por conocerlo a detalle.

Las células imaginales son las que crean el increíble proceso de metamorfosis que ocurre cuando una oruga se transforma en mariposa. Estas células tienen todo el potencial para el futuro, pero inicialmente actúan por separado, antes de combinarse para crear algo increíble que es una gran mejora en su existencia anterior.

El proceso de este cambio es asombroso. Dentro de la crisálida, la estructura de la oruga se disuelve en una papilla orgánica espesa. Hasta ahora, las células imaginales [“*imaginal cells*”] de la oruga comienzan a desarrollar la nueva estructura de una mariposa, a pesar de que no hay similitud alguna entre las dos criaturas.

Inicialmente, cada una de las células imaginales opera como un organismo unicelular, completamente independiente entre sí. El sistema inmune de la oruga incluso los identifica como amenazas y los ataca. En cualquier caso, las células imaginales continúan; se multiplican y se conectan entre sí, formando grupos.

Comienzan a resonar con la misma frecuencia y se comunican en el mismo idioma, transmitiendo información hacia adelante y hacia atrás hasta que hay un punto de inflexión, cuando dejan de actuar como células individuales y separadas y, en cambio, se convierten en un organismo de células múltiples: una mariposa.<sup>6</sup>

Lo que hizo Myers, de acuerdo con Rowlandson en la expresión anterior, fue tomarla y aplicarla a la evolución humana, manteniendo el lenguaje científico. El profesor comenta que el interés por los fenómenos “extraños” hizo que Myers relacionara esto con nuestro potencial, desarrollando así la idea de que los seres humanos tenemos este tipo de poder, un talento que sería indicativo de un potencial mayor.<sup>7</sup>

Marco Francari, en su último libro, también estudia este concepto, relacionándolo con la teoría de imaginación que elabora. Basándose en Henri Corbin, nos dice que «el *mundus imaginalis* sería ‘un *intermondo*’, un espacio donde la imaginación visual establece pensamientos verdaderos y reales: un proceso imaginativo y un conocimiento imaginativo que es una conciencia imaginativa. El *mundus imaginalis*: un mundo ontológicamente tan real como el mundo de los sentidos y el del intelecto».<sup>8</sup>

De acuerdo con Francari, Henri Corbin<sup>9</sup> acuñó el término imaginal para «discutir lo real de la imaginación cognitiva para evitar que este “mundo de imágenes en suspenso” se confunda con el ámbito de lo meramente imaginario. Este mundo está ontológicamente por encima del mundo de los sentidos y por

6 Marc Winn, "Imaginal cells" [nota en línea]

7 William Rowlandson, "Image, Imagination and the imaginal". [conferencia en video].

8 Marco Francari, Marco Francari's Dream House. p. 39.

9 Citando a Henri Corbin, Marco Francari nos dice que este utiliza el término *mundus imaginalis* para designar también el espacio psíquico en el que la realidad “supersensible” de los sueños, teofanías y seres espirituales se manifiesta, en un sentido visionario, al individuo. [Marco Francari, Marco Francari's Dream House. p. 39]

debajo del mundo inteligible puro»<sup>10</sup>. Una idea que se ha complementado ahora con la definición de lo imaginal para Myers.

Acudiendo al texto de 1972 en el que Henri Corbin propone esta expresión de *mundus imaginalis*, este nos dice que:

... a pesar de todos nuestros esfuerzos, no podemos evitar que, en el uso actual y no premeditado, el término imaginario (*imaginary*) se equipare con lo irreal, con algo que está fuera del marco de ser y existir, en resumen, con algo utópico. [Corbin, 1972, 2]

Queda claro que Corbin deseaba distinguir lo imaginal de lo imaginario y de la imaginación. En el texto continua comentando que durante muchos años, su vocación y su profesión lo llevaron a interpretar textos árabes y persas, cuyo significado indudablemente habría traicionado si simplemente se hubiera contentado, incluso al tomar toda debida precaución – con el término imaginario.<sup>11</sup>

Inmediatamente nos damos cuenta de que ya no estamos confinados al dilema del pensamiento y la extensión, al esquema de una cosmología y una gnoseología restringidas al mundo empírico y al mundo del intelecto abstracto. Entre ellos hay un mundo que es tanto intermediario como intermedio, descrito por nuestros autores como el 'alam-al-mithal'.<sup>12</sup>

El término que Corbin buscaba traducir era el de '*alam al-mithal*', el mundo de la imagen, 'the world of the image', el *mundus imaginalis*: «un mundo ontológicamente tan real como el mundo de los sentidos y el del intelecto».<sup>13</sup>

Frascardi encontró en este término 'mundus imaginalis', un terreno valioso en el cual plantear la validez de los sueños al depender estos de este paisaje imaginal<sup>14</sup>. Sobre esto nos dice que «este mundo requiere su propia facultad de percepción, a saber, un poder imaginativo, una facultad con función cognitiva, un valor noético que es tan real como el de la percepción sensorial o la intuición intelectual. Su existencia es una base para demostrar la validez de los sueños. Este mundo no debe confundirse con “fantasía”, que no es más que un torrente de “imaginaciones».<sup>15</sup> Para Frascardi era fundamental plantear la imaginación como una capacidad cognitiva.

10 Ibid., p. 39.

11 Henri Corbin, *Mundus imaginalis or The Imaginary and The Imagenal*, p. 1.

12 We realize immediately that we are no longer confined to the dilemma of thought and extension, to the schema of a cosmology and a gnoseology restricted to the empirical world and the world of abstract intellect. Between them there is a world that is both intermediary and intermediate, described by our authors as the 'alam-al-mithal'. [Henri Corbin, *Mundus imaginalis...* p. 5.]

13 Ibid., p. 5.

14 Marco Frascardi, *op. cit.*, p. 39.

15 Ibid., pp. 39-40.

## 10.2 La imaginación como capacidad cognitiva en el diseño.

Imaginar es una actividad crucial en la arquitectura. Se necesita imaginación para habitar un edificio, así como para diseñarlo. Sin embargo, el sesgo en contra de la disciplina de la imaginación nos ha hecho despreciarlo como una capacidad fantasiosa e inmoral como un vagabundo que debe ser reprimido o, si sucede, es simplemente un truco, una solución astuta, que no solía enseñarse con decoro. En consecuencia, la imaginación no tiene una posición teórica o práctica en el diseño arquitectónico.<sup>16</sup>

Comencemos por aclarar a qué nos referiremos con el término imaginación, para esto usaremos la definición que nos brinda Fernando Zamora en su libro “Filosofía de la Imagen” quien nos dice que «La imaginación se realiza cuando son pensadas imágenes no sensibles. Pero no sucede solo eso: además de pensarlas, imaginar es pensar con ellas (imágenes de un carácter no visual o no visible)».<sup>17</sup> En una nota al pie de la definición añade que:

Se descarta la expresión “imagen fantástica”, debido a las connotaciones del concepto de “fantasía”, que nos remiten usualmente a lo fantasmal, lo ilusorio, lo irreal o incluso lo falso, por oposición a lo real y verdadero. (...) etimológicamente la phantasia griega se relaciona con fenómeno, esto es, lo que se manifiesta o aparece. Considero que la imagen fantástica es una modalidad de la imagen no visual o imaginaria, y este último término me parece más genérico. La fantasía es una forma específica de la imaginación.<sup>18</sup>

Recordemos que Frascari también haría una aclaración sobre el término ‘fantasía’ al comentar que el mundo de lo imaginario, no debería confundirse con este, al ser este, un “torrente de imaginaciones” aunque no nos da la perspectiva tan amplia que comparte Zamora en el párrafo anterior. Frascari nos dice que este

Este mundo requiere su propia facultad de percepción, a saber, un poder imaginativo, una facultad con función cognitiva, un valor noético que es tan real como el de la percepción sensorial o la intuición intelectual. Su existencia es una base para demostrar la validez de los sueños. Este mundo no debe confundirse con “fantasía”, que no es más que un torrente de “imaginaciones”. FRASCARI, 39-40

Estando en esta temática, Frascari elabora una crítica, como en muchos de sus trabajos, al hecho de que la imagen en la arquitectura se haya degradado al reducirlas al nivel de la percepción racional primaria, cuando se supone que es-

16 Ibid., p. 31.

17 Fernando Zamora, *Filosofía de la Imagen*, p. 148.

18 Ibid., p. 28.



tas alimentan nuestros procesos de pensamiento.<sup>19</sup> Una crítica que claramente va de la mano con aquella que hiciera sobre el dibujo de diseño, frente al dibujo de presentación y al de construcción, hablando de una "influencia invertida" por la que desplazamiento de las funciones de estos dos últimos tipos de dibujo al los dibujos de diseño. Generando que los dibujos de diseño ya no sean representaciones gráficas relacionadas análogamente con el mundo construido. (Ir al capítulo del horizonte del diseño).

El poder cognitivo de las imágenes se pierde con el poder de las expectativas pretenciosas de la realización ficticia. Las imágenes arquitectónicas desafortunadamente sufren el mismo destino. Los dibujos arquitectónicos y los edificios ya no ceden al poder cognitivo, se han convertido en meros instrumentos de la industria de la construcción, las inversiones inmobiliarias y las habitaciones no tan confortables.<sup>20</sup>

Siendo así entenderíamos que tanto los dibujos arquitectónicos, como facturas y los edificios, como artefactos, ya no ceden al poder imaginativo, es decir, a tener esta facultad cognitiva, y que así alimenten nuestros procesos de pensamiento.

Sobre esta cuestión de precisar en los términos, Fernando Zamora nos invita a reflexionar en el hecho de que hay una diferencia entre 'ver' e 'imaginar'. 'Ver', nos comenta, «se trata de un acto relacionado con las imágenes materiales visuales; imaginar, por otro lado, está relacionado con las imágenes imaginarias, que no son visuales»<sup>21</sup>. De acuerdo con una categorización que propone el profesor, nos dice que estas se agruparan como Imágenes imaginarias, o imágenes inmatrimales, imágenes no sensibles o imágenes no visuales.<sup>22</sup>

Volviendo sobre el aspecto de la validez de los sueños en relación con la imagen, Henri Corbin presenta un ejemplo que me parece interesante mencionar y comparar con lo que elabora Frascari. Se agrega la cita completa por la complejidad y riqueza de sus enunciados.

En resumen, este es el mundo de los "cuerpos sutiles", del cual es indispensable tener alguna noción para entender que existe un vínculo entre el espíritu puro y el cuerpo material. Por lo tanto, su modo de ser se describe como "estar en suspenso". Al igual que el de la Imagen o la Forma, este modo de ser constituye su propia "materia" y es independiente del sustrato al que es inmanente como por accidente.

En otras palabras, la Forma o la Imagen no subsisten de la manera en que subsiste el color negro. a través del cuerpo negro al que es inmanente. La comparación utilizada regularmente por nuestros autores es el modo en que las imágenes "en suspenso" aparecen y subsisten en un espejo. La sustancia material del espejo, ya sea metal o mineral, no es la sustancia de la imagen; la imagen solo puede ser accidentalmente de

19 Marco Frascari, Marco Frascari's Dream... p. 28.

20 Ibid., p. 28.

21 Fernando Zamora, Filosofía de la Imagen, P. 148.

22 Ibid., p. 148.

la misma sustancia que el espejo. La sustancia es simplemente el “lugar de su aparición”. (...)

La imaginación activa es el espejo por excelencia, el lugar epifánico para las Imágenes del mundo arquetípico.

Esta es la razón por la cual la teoría del *mundus imaginalis* está estrechamente ligada a una teoría de la cognición imaginativa y de la función imaginativa, que es una función mediadora verdaderamente central, debido tanto a la posición media como a la mediadora del *mundus imaginalis*. La función imaginativa hace posible que todos los universos se simbolizen entre sí y, a modo de experimento, nos permite imaginar que cada realidad sustancial asume formas que corresponden a cada universo respectivo.<sup>23</sup>

Frascari toma este ejemplo de Corbin y lo traduce de la siguiente forma:

En sueños y dibujos, los edificios se materializan como una imagen materializada en un espejo. El material del espejo no es la sustancia de la imagen reflejada, ya que siempre es vidrio y plata independientemente del material reflejado. Sin embargo, la imagen proporciona el cuerpo sutil del objeto reflejado y en esta reflexión el poder cognitivo de la imaginación se establece como un riguroso conocimiento analógico.<sup>24</sup>

Frascari dibuja aquí para nosotros una nueva analogía, aquella de ver una imagen – pensemos aquí en que sea la imagen de nuestro rostro – en un espejo, lo mismo que un edificio en un sueño o en un dibujo, con lo que podemos decir que al ver nuestro reflejo en un espejo me doy cuenta de que el material del que está hecho el espejo, vidrio y plata, no es la misma sustancia de la que estamos hechos nosotros. Sin embargo, cada mañana cuando vemos nuestro rostro en el espejo más cercano, sabemos que al generarse nuestra imagen en él, esta proporciona el cuerpo sutil de nuestro rostro, al ser este reflejado.<sup>25</sup>

Para complementar lo anterior, Fernando Zamora cita a Michael Denis, quien nos dice que «mientras que la imagen “mental” es una copia o un reflejo del percepto –o incluso del objeto–, actualmente se entiende de un modo más elaborado la relación entre imágenes y percepciones».<sup>26</sup>

La formación de imágenes se explica ahora como un proceso de carácter constructivo: «La imagen [...] no se concibe ya como un calco psicológico pasivo de la realidad, ni como la simple reminiscencia de experiencias perceptivas pasadas. Es interpretada más bien como la reconstrucción activa de estas experiencias».

23 Henri Corbin, *Mundus imaginalis...* p. 7.

24 Marco Frascari, *Marco Frascari's Dream House...*, p. 40.

25 El hecho de que hagamos esta analogía establecerá la función cognitiva de la imaginación como la capacidad de conocer algo por medio de ella.

26 Cita de Michael Denis en FZA. M. Denis, op. cit., pp. 110-116. *Las imágenes mentales*, 1979,

Lo que nos devuelve a la idea de construcción de la imagen durante la proyección de la figura del objeto arquitectónico. Una construcción en la que solo haría falta volver a distinguir sus dos componentes o momentos que se desprenden de la *gestaltung*, concepción y plasmación. Al respecto Frascari nos diría que «es la imaginación la que edifica nuestras mentes y proporciona visiones de edificios pasados, presentes y futuros. Funciona a través del acto dual de construir imágenes y construir significados dentro de un entorno tectónico» Con lo que designaremos entonces la construcción o formación de la imagen en su condición como un proceso de carácter productivo con estas dos cualidades de, construir (constructing) y concebir (construing).<sup>27</sup>

### 10.3 *Dreams must be construed* – Los sueños deben ser concebidos

¿Qué significado tenía para Frascari un sueño en la arquitectura? La respuesta a esto no se podría dar en unas cuantas líneas, pero basta con que uno abra su último libro, sobre aquella *dream house*, para encontrar la cosmovisión que redactaría Frascari en esta obra, como lo sugeriría Federica Goffi en la introducción a este libro, "en dibujo antes que en palabras".

El objetivo del libro es presentar una teoría de la imaginación con lo que no queda duda de lo que Frascari podrá ofrecer en este texto las respuestas a esta pregunta

Frascari nos habla de dos tipos de sueños. El alegórico [*allegorical dream*] y el teoremático [*theorematic dream*]. Sobre el alegórico nos dice que «es el que se construye pieza por pieza, como el trabajo que realizan los trabajadores del mosaico [azulejeros] que componen sus imágenes, ‘tessera’ por ‘tessera’, siempre como una actividad constructiva mediadora, justo como en el sueño la imagen también deberá ser construida, concebida antes de que pueda ser plasmada».<sup>28</sup>

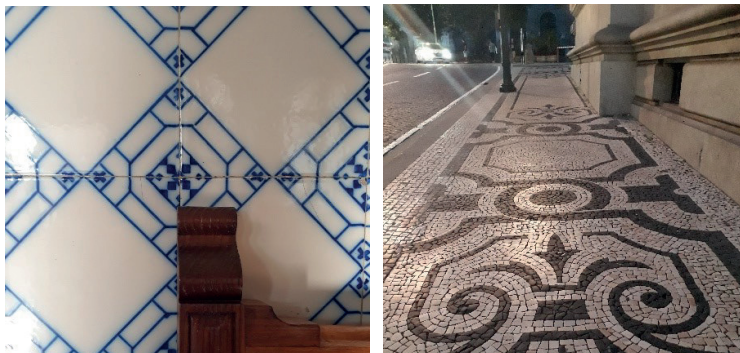


Figura 49. Fotografías de una Lisboa\_tessera por tessera por TMCE.

27 Marco Frascari, op. cit., p. 41.

28 Marco Frascari, Marco Frascari's Dream House..., p. 34.

Aunque no se refiere propiamente a un tipo de sueño, Miguel Hierro también parecería estar de acuerdo con esta intención al mencionar que «lo que durante el proceso del diseño o de la proyectación se modifica o evoluciona no es propiamente el objeto arquitectónico como tal, sino la idea y la imagen de la forma que éste deberá tener»<sup>29</sup>. Explicándonos desde su perspectiva que «lo que dicho proceso persigue es transformar la expresión inicial de un objeto, normalmente expresada en términos verbales en su demanda, hasta lograr su expresión figurativa, que es representada en el proyecto».<sup>30</sup>

En el capítulo VI de la investigación elaboramos un acercamiento más detallado a este tema<sup>31</sup> del proceso de diseño arquitectónico, sin embargo al pensar aquí sobre los sueños encontramos que esto puede dotar a nuestro estudio de una nueva perspectiva, llevándonos a relacionarlo con un sentido de creación más allá de lo real o material, como en la ficción en un relato, una situación para la que los autores aquí consultados han trazado un límite. Aunque al hablar del relato, Paul Ricoeur nos dice que "por su intención mimética el mundo de la ficción nos conduce al corazón de mundo real de la acción".

Marco Frascari nos dice entonces que «soñar es el procedimiento crítico para dibujar y comprender la arquitectura hacia el logro de una *vita beata*»<sup>32</sup>. Una condición frente a la que nos dice que «los dibujos han perdido el poder de encarnar sueños de posibles mundos construidos». Para Frascari, un sueño es «un modo de producción que puede ser manipulado por medio de combinaciones dimensionales, cambios de escala y relaciones analógicas que resultan en la creación de nuevas formas y nuevos entendimientos.

Los sueños no son instrumentos racionales; son herramientas visuales eficaces para penetrar el rigor de la razón; ellos iluminan el aspecto **imaginal** del pensamiento humano.

Dentro de este **mundo imaginal**, la tarea del arquitecto no es duplicar en forma gráfica una realidad presente (*survey drawing*, el dibujo del estado actual) o una realidad futura (dibujos de diseño, dibujos de la propuesta futura), sino ofrecer una comprensión más profunda de lo arquitectónico del material y el significado numinoso a través de vistas sincrónicas y diacrónicas.

De ahí el valor de considerar la idea del *mundus imaginalis*, como ese intermedio

29 Miguel Hierro, *La Naturaleza del Diseño...*, p. 28.

30 *Ibid.*, p. 28.

31 Es ampliamente recomendable revisar el trabajo completo del Dr. Miguel Hierro sobre esta temática, tanto en la colección de libros de *Lo Arquitectónico y las ciencias de lo Humano*, como en su tesis de doctorado sobre "La Naturaleza del diseño arquitectónico". Ambos trabajos se encuentran citados en la bibliografía.

32 Marco Frascari, *op. cit.*, p. 29. About the concept of "vita beata" we highly recommend to see Frascari's *Dram House* book, where Frascari writes that [The *vita beata*, herein, is not the beatific life that a few may achieve in the presence of their god, but more broadly a human beatific life. The *vita beata* results from an architecture that has been designed for a "happy existence." (...) According to Filarete, architecture provokes a beatific life when an edifice increases the potential to foster the psychic ability of the inhabitant. A dream house is a place where one may achieve virtuous happiness by leading a *vita beata*.]

entre la percepción de la imagen y el conocimiento de la imagen que resulta en una conciencia de la imagen. En páginas anteriores compartimos la opinión de Rowlandson, quien menciona que un perfecto ejemplo para esto hablando de la literatura, que a estas alturas ya no debe ser tan extraño la referencia a ella en este trabajo. Al hablar de esto nos dice que el *mundus imaginalis*, es ese espacio en el que como lector permitimos que algo nos pase frente al relato.

Con esto último Frascari nos pide no quedarnos con la idea de la creación del dibujo de diseño como el fin último de la actividad del arquitecto, nos pide ir más allá, ofreciendo una verdadera comprensión de lo arquitectónico del material y significado numinoso a través de vistas sincrónicas y diacrónicas. Es decir, en la condición del sentido en que se percibe la dimensión temporal, considerando una visión del presente, como del pasado y el futuro.

Un sueño arquitectónico es una visión de un edificio que no puede ser y que, sin embargo, tiene todos los componentes de una posible realidad. Los sueños no son realidad virtual; son verdaderas ilusiones. Son ilusiones en el verdadero significado etimológico de la expresión latina: en *ludere*, en juego. Cuando estoy soñando, estoy jugando. Cuando el sueño termina, se me prohíbe jugar: *de-ludere*. La conclusión, el final de la obra para los arquitectos, es la transcripción en dibujos, con suerte, seguida de la traducción del sueño en una construcción.<sup>33</sup>

¿Podrían estos ser una extensión del entendimiento del proceso de diseño arquitectónico, en tanto el proceso es soñado y no imaginado? ¿Soñar es más que imaginar?

Con la sospecha de que, Frascari hubiera supuesto que la idea de los sueños arquitectónicos no fuera aún tan clara, en su libro de aquel *Dream House* nos comparte un bellissimo ejemplo de los *sueños arquitectónicamente sobrecargados* de *Little Nemo*, un comic desarrollado por el ilustrador Winsor McCay (1867-1934). Esta tira de comic, es considerada como la obra maestra de McCay, algunos la describen con la siguiente hazaña, "ningún editor de periódicos, ningún colega de tiras cómicas, ningún lector había visto jamás una publicación dominical a todo color como *Little Nemo in Slumberland*"<sup>34</sup>. Lo que se destaca de este trabajo es la complejidad y continuidad que presenta la historia.

Sobre el "Pequeño Nemo", Frascari escribió que "esta fue una demostración más de los fuertes lazos que existen entre los sueños, la realidad infraordinaria y la imaginación arquitectónica"<sup>35</sup>.

Sobre los breves sueños de Nemo Frascari describió que "los cambios de escala en los entornos urbanos y los edificios en continua metamorfosis dominan la escena arquitectónica en Slumberland"<sup>36</sup>.

Menciona que este "sueño arquitectónico recurrente (*Little Nemo*) es el

33 Ibid., p. 41.

34 Stefan Kanfer, "Illustrator Winsor McCay, a neglected American Master"

35 Marco Frascari, Marco Frascari's Dream House..., pp. 48-49.

36 Marco Frascari, Marco Frascari's Dream House..., pp. 48-49.

entorno paradigmático para comprender cómo, en cualquier arquitecto, siempre hay un pequeño *yo infantil* presente. Este *yo infantil* es una parte esencial de cualquier búsqueda extendida para la arquitectura". Por tanto, "los sueños arquitectónicamente sobrecargados de Little Nemo apuntan a este comienzo y, en sí mismos, son parte del lento proceso de construcción de imágenes que requiere la arquitectura adecuada"<sup>37</sup>.

"*Los sueños se deben concebir...*" nos dice el título de este último apartado antes de presentar nuestras conclusiones al trabajo de investigación. Frascari apuntaría que esto es un acto de construcción que debe ser concebido.<sup>38</sup>

Al igual que en el proceso del diseño, seguimos hablando de estos dos momentos. Concepción y plasmación, en la comprensión de este complejo proceso, que podemos ubicar entre el soñar y el diseñar, no se trata de considerar un sueño en el sentido de lo plasmado, sino en el de lo que deberá ser concebido como la figura de la forma.

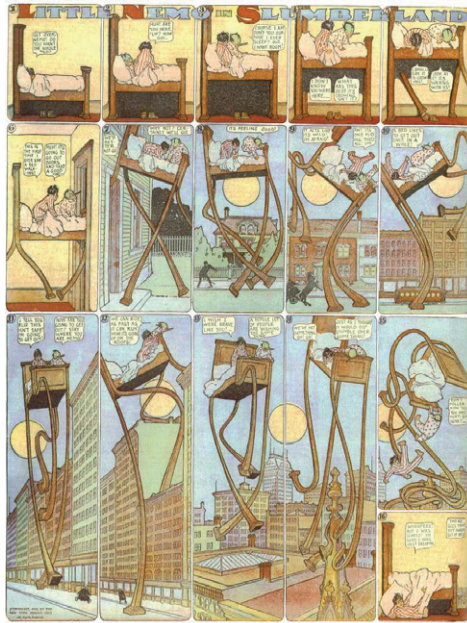


Figura 50. Imagen. Little Nemo in Slumberland by Winsor McCay. Date published. 1908-07-26.

‘Cualquier sueño es un acto de construcción que debe ser concebido’, nos habla muy posiblemente, del acto de transformación y evolución de la idea y la imagen (la historia de la imagen) que deberá ser concebida, prevista, anticipada y planeada en el proyecto para su posterior materialización. Ahí es donde radica

37 Ibid., p. 49.

38 “Any dream is an act of construction that must be construed” MF.

el motivo del soñar en esta propuesta. Y no solo en el momento de la plasmación, como se ha manifestado en publicaciones actuales.

Frente a la pregunta que planteamos unas páginas atrás sobre si ¿Un sueño es lo mismo que la imaginación? Podemos suponer que no, un sueño no es una modalidad de la imaginación, sino su primera posibilidad. Imaginamos (pensamos con imágenes), y por eso soñamos. Soñamos, y por eso dibujamos. Dibujamos, y por eso volvemos a pensar (nuevas configuraciones, nuevos entendimientos).

"A través del sueño una persona puede entrar a cualquier edificio", nos dice Frascari. "Los sueños son estructuras no verbales. Son una forma de pensar usando imágenes", lo mismo que para Pierce, "son imágenes desprovistas de cualquier referencia a la actualidad; son herramientas capaces de invocar imágenes del reino de lo imaginario"<sup>39</sup>.

Federica Goffi comenta que Marco Frascari recuerda a los arquitectos contemporáneos la importancia de cuestionar el "cómo" del pensamiento o sueño a través del acto de dibujar, que es la "materia prima" de la arquitectura.

Más claramente, en una revisión a este trabajo, la profesora Goffi añadió que "con la idea de *soñar* Marco Frascari implica un modo de función cerebral que ocurre no solo por la noche (soñar despierto es parte de eso en un sentido amplio). Para él, el espacio del dibujo es literalmente el espacio de los sueños, o un espacio en el que podemos involucrarnos con el cerebro que sueña y no solo con el cerebro racional, mientras nos involucramos plenamente con el cuerpo sensorial."

Un recordatorio que tomaremos en cuenta, específicamente, al dar un penúltimo "salto" en el significado de nuestra actividad de dibujo y de diseño como arquitectos en relación con el hacer y contar historias.



## 10.4 Sobre la enseñanza de lo narrativo y la imaginación en la disciplina arquitectónica.

En este último apartado del décimo capítulo de esta historia de investigación vale la pena cuestionar: ¿Porque hablar de lo imaginal y la imaginación en la disciplina arquitectónica?

Marco Frascari, desde su amplia experiencia como académico comenta que «La discusión sobre la imaginación no es un tema periférico, sino uno central para hacer una arquitectura poderosa. Articular el ámbito de la arquitectura identificándolo con el sueño es la mejor manera de desentrañar el papel de esta disciplina indisciplinada en la comprensión del mundo construido»<sup>40</sup>.

Para explicarnos esto elabora una interesante comparación entre el libro *On Dreams* de Sinecio de Cirene (c. 370- c. 413 DC) y la realidad actual arquitectónica, una historia para entender esto como usualmente refería Frascari.

Primeramente comienza contándonos que a lo largo de su libro sobre los sueños, el filósofo griego sostiene que "todos, independientemente de su estatus o educación, pueden interpretar sus sueños". Lo cual significaba un cambio importante, ya que en la antigüedad, la imaginación pertenecía solo a personas con cierto estatus.

Solo los reyes, los sumos sacerdotes o los místicos podían tener el don de los sueños significativos o el talento para interpretarlos. Quien naciera fuera de estos grupos privilegiados no podía tener ni usar la imaginación.

Comparando esto con lo que hoy sucede en las escuelas de arquitectura y en la profesión, Frascari continúa contándonos que aun cuando esto no se reduce a un tema de estatus, hoy en día es común que las instituciones en sus procesos de admisión busquen "alumnos dotados con el talento de la imaginación". La razón que encuentra Frascari para esto es una "suposición incorrecta" de que "la imaginación arquitectónica no es una disciplina y por tanto, no se puede enseñar". Sugiriendo que el contar con una habilidad de imaginativa es "una impronta y no algo que se puede contruir". Derivando en que "ningún curso en el plan de estudios de los programas de arquitectura, se trate directamente con la disciplina de la imaginación como intermediario para el diseño adecuado".

Una situación que si lo reflexionamos frente a la realidad observable de la educación en México, como muchas de las que se han señalado en este documento, pudimos encontrar, en una revisión general, que efectivamente, las escuelas de arquitectura no parecen contemplar ningún curso de este tipo en sus programas de estudio.

40 Ibid., p. 30.



Imaginar es una actividad crucial en la arquitectura. Se necesita imaginación para habitar un edificio, así como para diseñarlo. Sin embargo, el sesgo en contra de la disciplina de la imaginación nos ha hecho despreciarlo como un vagabundo elegante e inmoral, una solución astuta, que no solía enseñarse con decoro. En consecuencia, la imaginación no tiene una posición teórica o práctica en el diseño arquitectónico.<sup>41</sup>

Una condición que se alinea por lo que hemos llegado a concluir en el caso de lo narrativo. Sobre esto me gustaría hacer mención de una de tantas pláticas con mi Maestro Hector García Olvera, quien me sugiriera en ocasiones distintas dos preguntas a este trabajo. La primera de ellas fue ¿Hasta dónde, en nuestro país, en distintas academias, en los planes de estudio, no está siquiera, en uso la palabra 'narrativa'? Pensemos aquí también en las de 'imaginación' o 'imaginal'. La segunda pregunta fue más una invitación a elaborar una aproximación a la condición histórica de este sentido narrativo en la educación arquitectónica.

Como mencionamos en la página anterior, la preocupación de Frascari por la ausencia del tema de la imaginación, es equiparable a la que esta investigación buscaría proponer sobre la dimensión narrativa. Una habilidad que tampoco se pudo rastrear en los programas de estudio de las escuelas de arquitectura. Y de las que después de dedicar este tiempo al estudio de ella, sugeriríamos ampliamente que se tuviera en cuenta.

Los autores del libro de Confabulaciones, comentan que una de sus intenciones en su trabajo, era mostrar todo lo que la narración de historias tiene para ofrecer a la arquitectura como disciplina. También se describe el concepto de una narrativa arquitectónica que nos diría que esta dimensión pertenece o es parte de la naturaleza de la actividad de diseño arquitectónico, como lo hemos propuesto a lo largo de este documento.

Volvamos a la segunda pregunta, sobre la condición histórica de este sentido narrativo en la educación arquitectónica, que sugiriera el profesor Héctor García Olvera. Con la intención de buscar una posible respuesta, me propuse identificar trabajos de investigación y documentos que estudiaran la historia de la educación arquitectónica en México, especialmente, uno que identificara la dimensión narrativa y su relación con el proceso productivo de la arquitectura. El resultado después de un tiempo, fue nulo. Al comentar esto con mi Maestro, le pregunté si ¿habría algún otro material que se debiera consultar? Este me respondió que seguramente, la historia de esta dimensión narrativa en la arquitectura, formaba parte de **la historia no contada de la arquitectura**, al menos en las instituciones de nuestro país.

Una idea que hoy quisiera remarcar como enunciado final de este documento con la intención de que quede como una idea de algo futuro, como mucho de lo que llegué a aprender, descubrir, dudar, discutir, compartir, dibujar e imaginar en esta experiencia de investigación y desde la que espero seguir concibiendo y construyendo nuevas ideas.

41 Ibid., p. 30.

## XI

### **Lo narrativo del diseño arquitectónico**

*The narrative sense of the architectural design*

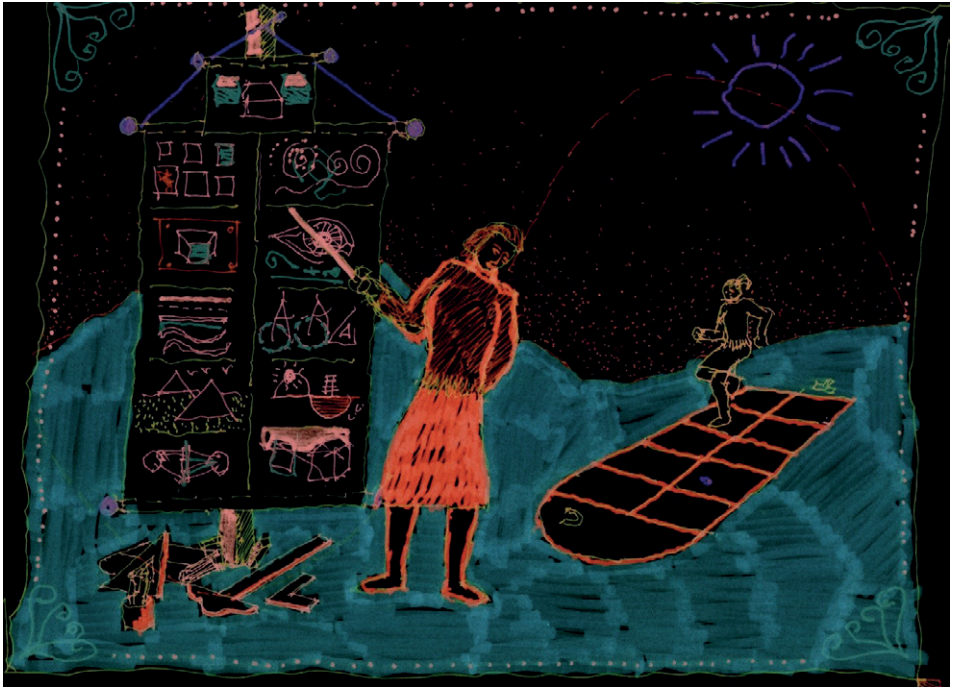


Figura 51. Drawing. "The storyteller" by Marco Frascari.  
© Architectural Archives of the University of Pennsylvania.

## Conclusiones y reflexiones sobre la investigación

En la introducción al primer capítulo de este documento de tesis se tomaron prestadas unas preguntas al filósofo Étienne Gilson, en las que se cuestionó ¿Qué tiene un arquitecto que aprender de narrativa? ¿Por qué se podría decir que este estudio es de interés para el campo de conocimiento del diseño arquitectónico?

Haber investigado sobre esta temática nos confirmó la validez de haber interpretado con un enfoque arquitectónico a lo narrativo y en otras ocasiones, con un enfoque narrativo a lo arquitectónico. Una serie de vaivenes entre uno y otro campo de conocimiento que en esta serie de diez "saltos" como hemos identificado a nuestros capítulos, nos deja finalmente aquí en el "salto" número once.

Un número que espera mostrarse en el reconocimiento para con el trabajo de Marco Frascari y todos los que hoy son parte de esta experiencia de investigación. En la página anterior vemos un último dibujo del profesor, arquitecto, y storyteller, Marco Frascari. En él es fácil reconocer nuevamente el acto performativo de la "cantastoria" pero a diferencia de ese otro dibujo, el personaje que apunta hacia el lienzo que contiene las imágenes, retira la mirada del lienzo, y la dirige hacia otro personaje que se encuentra, detrás de ella, con su pie listo para brincar a la próxima casilla del juego que en México conocemos como "bebeleche", "hopscotch" en EU o Canadá, o "rayuela" en Argentina, como en aquel laberinto de Julio Cortazar.

Un juego en el que se tiene que ir avanzando con precaución, dando saltos a la vez que uno recoge las pieza de papel o cualquier otro material que esperan en algunas de las casillas dibujadas en el piso. Como este juego, que espero tú también hayas experimentado, esta investigación se convirtió en el lienzo en blanco que vemos, por donde transitará este infantil personaje en el dibujo de Frascari.

Lamentablemente, no es posible hoy confirmar con Frascari sus intenciones<sup>1</sup> y el significado más acertado de este dibujo, sin embargo cuando se localizó como parte de sus archivo digital, significó una guía sobre los pasos que esperábamos dar en la estructura del este documento. **Un salto a la vez.**

1 Como un interés futuro, se buscará profundizar en el material existente en el archivo de Marco Frascari, sobre el symposium que realizó el profesor en Virginia Tech sobre "Hopscotch in architecture".

Hasta este momento, estas serían algunas de las ideas de lo que se ha aprendido del sentido narrativo del diseño arquitectónico y de su estudio.

#### CAPÍTULO I

**Se trata de contar una historia al tiempo que hacemos la historia.** Este es un buen punto de partida para conocer sobre esto. Hacer la historia, al tiempo que la contamos. Así podríamos sintetizar la propuesta de este estudio. Decirlo de esta manera no es algo sencillo, estudiar durante dos años la relación de estas dos ideas en la práctica arquitectónica ha sido algo complejo. Si hablamos de *storytelling* en la disciplina arquitectónica o sobre una condición de analogía lingüística en muchos entendimientos con el diseño arquitectónico, se recomienda contemplar en nuestro idioma, la idea de *hacer y contar historias*, al hablar de *storytelling* en el campo de la arquitectura.

#### CAPÍTULO II

En mucho de lo que hoy vemos, consultamos y aprendemos, en el ámbito académico, profesional y mediático; se encuentra la idea de considerar la arquitectura en relación con el *storytelling* [hacer y contar historias]. La investigación sin embargo, nos mostró que además de conocer sobre esta dimensión narrativa a partir de ello, al hacerlo, podemos volver a las propuestas identificadas en estos tres contextos y entender que comparten una misma base sobre la temática de la construcción de mundo, a partir de la comprensión de un hacer imaginativo.

#### CAPÍTULO III

**Es posible rastrear varios orígenes de la analogía lingüística.** En este estudio se mostró, que mientras para Nesbitt esto se centraba en los paradigmas del postmodernismo de la segunda mitad del S.XX, Frascari lo atribuye a algo quizás más antiguo que la analogía producto de la literatura francesa del S. XVIII, una analogía pre-socrática, mientras que Collins la atribuyen al periodo histórico de 1750 a 1950. Lo importante es haber llegado a conocer de cada una de las rutas de estos autores, y el tipo de ejercicios críticos que realizan.

Es interesante notar que a pesar de identificar múltiples analogías entre lo arquitectónico y lo narrativo (*storytelling* y edificios, *storytelling* y arquitectura, arquitectura como texto, diseño arquitectónico como narración, etc.) en cada uno de estos paralelismos se presentan diferencias en cuanto a los parámetros con los que se hace la comparación entre ambos conceptos en cada caso.

Lo anterior nos dice que más que considerar esta condición análoga como algo arbitrario, conocer más sobre cada paralelismo nos enseña más sobre la naturaleza de cada concepto. Una constante en las distintas interpretaciones fue que a pesar de pretender distanciarse de lo concerniente al relato, la referencia a ello es lo que nos permitió conocer más de lo propuesto.

## CAPÍTULO IV

**A partir del estudio del paralelismo entre narratividad y arquitectura podemos decir que se hace del diseño arquitectónico, algo narrativo, en tanto el tiempo físico (un día o dos horas...) se acerque al tiempo vivido, el tiempo sensorial (un atardecer, el cambio de las nubes) por medio de que el espacio geométrico se convierta en espacio construido, donde un sitio se convierte en lugar, algo que recuerdo por como lo cuento. Y que, por tanto, se llegue a hablar de este paralelismo, por medio del estudio de una analogía.**

## CAPÍTULO V

**Sobre el relato. Entender el relato como** la construcción de un mundo de acción, nos acerca a la comprensión del dibujo como la construcción de cosmologías o del diseño, como la construcción de la imagen del objeto arquitectónico. La convención básica que rige al relato, en la forma de un *contrato de inteligibilidad* entre el lector o auditor y el mundo de acción que popone el relato, nos acerca también al tipo de dialogo proyectual entre el diseñador y la forma del objeto que será materializado. **Conocer de su naturaleza**, nos permite conocer cómo ha sido su estudio, qué elementos lo conforman, cuál es su estructura, qué comprende como sentido y finalidad, entre otras.

Pasra así, entender las razones por las que se dice que, hoy en día, **La narratividad trasciende fronteras semióticas**, extendiéndose el concepto de lo narrativo, el lenguaje y lo verbal a otros sistemas de significación y represetación, como sigue y seguirá sucediendo en la arquitectura. De esta forma, se acepta que un objeto arquitectónico pueda ser definido, incluso leído, como un “texto narrativo”, en tanto que presentan una “estructura semio-narrativa” en su contenido, dejando claro que éstos no son narrativos, en cuanto al modo estricto de enunciación.

## CAPÍTULO VI

**Lo que lo que se diseña es** algo que se está definiendo imaginal, visual y verbalmente (escrito y oral), de manera simultánea. **El sentido de esta construcción** verbal (oral), visual e imaginal **recae en que eso que se va a producir se tiene que saber cómo va a hacerse**. Antes de que se construya se tiene que prever, anticipar el cómo se va a materializar. **El diseño es una actividad social** y es desde dicha condición de producción social que se ha sido estudiado. Una condición que comparte con la producción del relato.

Los arquitectos y arquitectas activamente **construyen historias mientras dibujan**, y las formas (procedimientos) en que estas historias son construidas es inseparable de la forma (procedimientos) en que un proyecto es diseñado.

Redactar, escribir, crear la historia de ‘un proyecto de diseño arquitectónico’ o de ‘una historia de amor’ o de ‘un acto de magia’, nos habla del proceso de diseño del proyecto. **El sentido narrativo se da** más allá del encargo, tiene que

sobrepasar la idea y comenzar al construir su imagen, redactando de esta forma la historia. **Crear esta historia será producir una factura.**

**El sentido narrativo del diseño comienza en** su condición de previsión, anticipación, consideración, adivinación\* al traducir un encargo hecho de forma verbal a la idea e imagen de la figura del objeto que se irá a construir. Se trata de **poner atención a la historia de dicha imagen, el como la hacemos y lo que resulta de ello.** (factures) Lo narrativo del diseño, radica en hacer y contar historias gráficas.

En el proceso de diseño se da **un paso de lo verbal a lo figurativo**, siendo esta **una primera posibilidad para el sentido narrativo del proceso** de diseño pasando de una primera expresión del objeto en términos verbales [se desea una casa de un solo nivel, en la que...], a la expresión figurativa que es representada en el proyecto [por medio del dibujo]. **El fin de la proyectación** no se trata de **modificar** el objeto arquitectónico, sino **la idea y la imagen de su forma.**

#### CAPÍTULO VII

**El arquitecto que hace y cuenta historias** se identificará como aquel que sería capaz de establecer una secuencia de eventos lógicamente relacionados, en el ejercicio de diseño. Como arquitectos contamos historias **durante la fase proyectual**, al construir la imagen y concebir significados a partir de ella, al registrar a manera de eventos, lo que es percibido, lo que se ha conocido, y lo que se desea exponer. **Conocemos en este proceso, gracias a la imaginación.**

Contamos y hacemos historias también, **durante el momento de comunicación del proyecto** de diseño en donde podemos trasladar algunas de las características de la actividad de un storyteller, como dejar libre una historia de explicación mientras se reproduce, compartir experiencias, dar consejo y conocer la historia y tradiciones culturales locales.

#### CAPÍTULO VIII

**Existe en la actividad del arquitecto una intención de realizar una narración, pero ésta tiene que ser leída (interpretada).** Es decir que no se explica por completo, –como lo veríamos desde las características de aquel que hace y cuenta la historia. Esta interpretación se dará por medio de la imaginación acerca de las ideas e imágenes del arquitecto y la forma en que este trasladó la forma concebida y construida a través de ciertas características materiales.

*Sapient factures*, **el medio por el cual la arquitectura se encuentra con la narración**, añade otra condición al sentido narrativo del diseño arquitectónico que seguimos construyendo, a partir de conceptos que ya forman parte de la naturaleza de este trabajo en sí.

*Sapient facture* se interpretaría en español como un *hacer pensante* con el sentido de saborear, de reconocer lo que pasa con las cosas y con lo que hacemos, estar dispuesto a comprender el significado de las cosas, a sentirlo, y con la precisión de Grondin; estar dispuesto a sopesarlo, cuestionarlo, dudarlo, aceptarlo o

rechazarlo.

## CAPÍTULO IX

**La oralidad** es una condición que ha sido considerada indiferente en el contexto de esta investigación en el estudio del proceso de diseño y la práctica arquitectónica. Sabemos que en nuestra condición como seres humanos queda implícita, en el sentido de establecer un proceso de comunicación; sin embargo, **la función oral es parte de la forma en que conocemos el mundo y creamos uno.**

**Existe una capacidad narrativa en términos de oralidad** que también podemos desarrollar al hacer y contar historias en el proceso de diseño arquitectónico. Esto nos hace coincidir con la propuesta de Frascari de considerar la narración como “una amalgama de narración oral con expresiones visuales regidas por rituales culturales”.

Proyecto e imagen, y por ello, la cultura, lo podemos visualizar como **el soporte para el desarrollo de lo narrativo en el diseño**, la construcción de historias que, en esta amalgama de narración oral, **aquello que se identifica y que se nombra, genera al mismo tiempo, las expresiones visuales de aquello que designa**, como un muro, una casa, o un conjunto habitacional.

## CAPÍTULO X

Si los sueños son herramientas visuales, si son una forma de pensar usando imágenes, y el trabajo del arquitecto en la fase del diseño es configurar la forma futura que habrán de tener los espacios que estarán destinados a ser habitados por el ser humano, sería pertinente comprender un poco más de estos conceptos dentro de la práctica arquitectónica.

Desarrollar una comprensión particular de la imaginación como una cognitiva que es útil para los diseñadores de arquitectura. **Se puede narrar una historia con sueños, dibujos y palabras.** En esta reflexión **el poder cognitivo de la imaginación se establece como un riguroso conocimiento analógico.**

Percibimos–Pensamos, dibujamos–diseñamos efectivamente, con sueños, dibujos y palabras.

## CAPÍTULO XI

Una de las bondades de esta investigación ha sido el trabajo tan distinto que ha implicado ir trabajando en cada una de las preguntas, lo que inevitablemente convertirá mucho de lo aquí aprendido en un nuevo alcance para mi propia práctica académica y profesional.

**El carácter narrativo de la arquitectura** recae en comprender el sentido de la dimensión narrativa de la actividad del diseño arquitectónico. Un sentido que de la misma manera que al estudiar al diseño, deberá ser trabajado desde sus condiciones sociales de producción. Lo mismo en lo narrativo, su sentido deberá



ser primeramente comprendido desde sus condiciones de producción; desde lo que es un relato, desde sus características, su intencionalidad y desde lo que se ha reflexionado desde su propio campo. Lo mismo con el diseño. Conforme estos dos entendimientos se acercan se sigue construyendo la pregunta en común, nunca deja de precisarse. La complejidad radica en ir aprendiendo a conocer de uno a partir del otro.

La habilidad narrativa hoy es poco reconocida dentro de la formación del arquitecto al igual que la narrativa. **El sentido narrativo del diseño arquitectónico, de enseñarse, nos ayudaría a comprender de manera analógica el proceso de diseño,** que ya hemos demostrado nos permite hacer visible mucho de lo que permanece invisible.

## GLOSARIO

La siguiente sección se presenta buscando aclarar algunos de los términos a los que se ha referido en este documento, revisando textos que por su riqueza de contenido como el diccionario de Filosofía de Nicola Abbagnano y el Diccionario de Poesía y Retórica de Helena Beristáin, era valioso considerarlos en su mayor extensión.

### FÁBULA

De acuerdo al Diccionario de Filosofía de Abbagnano, 1993. (lat. fabula; ingl. fable; franc. fable; alem. Fabel; ital. fabuta)

Al buscar este término se menciona el que, «a partir del Renacimiento, la convicción de que las "Fábulas antiguas" tenían un valor de síntoma o de revelación indirecta de la verdad, condujo a una reinterpretación de los mitos antiguos, que a veces se plegaron (como se ve en las obras de Giordano Bruno) a significados filosóficos particulares. Bacon y Vico señalaron las actitudes fundamentales acerca del valor de las F. mismas. Bacon, por lo tanto, propendía a ver en las F. un significado alegórico que habría sido hermético de intento. Ésta es precisamente la tesis que un siglo después negara y combatiera Vico, según el cual las Fábulas son tales sólo desde el punto de vista de los doctos, en tanto que para los pueblos primitivos que las crearon eran verdaderas narraciones. (Se. Nuova, II, De la metafísica poética; trad. esp. [de la P ed.]: Ciencia nueva, México, 1941, F. C. E.). Esta idea de Vico ha quedado como fundamento de la moderna filosofía de las formas simbólicas».

De acuerdo a los autores Emmons, Feuerstein y Dayer en Confabulaciones, 2017, las *fábulas*:

1. Son historias que tienen entre sus características; ser compactas, establecer una secuencia de eventos que no anuncian directamente su propio significado; y principalmente, deben ser interpretadas, apoyando el poder continuar contándolas indefinidamente.
2. El estado epistemológico de las fábulas es el de un enigma, un discurso no

analítico en cifras, que requiere que el lector construya puentes entre lo conocido y lo desconocido.

3. Las historias son entonces, constitutivas, ofreciendo una manera de ver lo que no está disponible para otros modos creativos.

De acuerdo al diccionario de poética y retórica de Helena Beristáin, 1985, una *fábula*:

1. Es una breve narración en prosa o en verso, de un suceso de cuya ocurrencia se desprende una enseñanza para el lector, llamada moraleja.
2. En la fábula puede haber tendencia realista, pero también en muchos ejemplos, se da rienda suelta a la fantasía, por lo que aparecen como protagonistas los animales y los objetos, alternando y dialogando con los seres humanos o entre sí.
3. Como género literario se menciona que, es de los más antiguos. Apareció primeramente en la India, luego en China, y en Japón, después en Grecia y Roma, y en la Edad Media en las lenguas romances.
4. En la teoría del análisis de relatos, fábula es un tecnicismo que denomina la serie de las acciones que integran la historia relatada, no en el orden artificial en que aparecen en la obra, sino en el orden cronológico en que los hechos se encadenarían si en realidad se produjeran.

## FABULACIÓN/ CONFABULACIÓN

De acuerdo al Diccionario de Filosofía de Abbagnano, 1993. (franc. *fabulation*). Al buscar este término relacionado con la fábula, se menciona que “Bergson dio este nombre a la facultad o al acto creador de ficciones o supersticiones, en el que consiste, esencialmente, la religión estática, que busca, justo por medio de ficciones más o menos consoladoras, defender la vida contra el poder disgregador de la inteligencia. (Deux Sources, cap. II)”.

Para el término “confabular” al no encontrar el término en ninguno de los diccionarios antes mencionados se acudió al Diccionario de la Real Academia Española.

Del lat. *confabulāri*.

1. intr. desus. Dicho de dos o más personas: Tratar algo entre ellas.
2. intr. desus. Decir, referir fábulas.
3. prnl. Dicho de dos o más personas: Ponerse de acuerdo para emprender algún plan, generalmente ilícito.

De acuerdo a los autores Emmons, Feuerstein y Dayer en *Confabulaciones*, 201. Al producir “*confabulaciones*” se genera:

- Una habilidad de comunicar, cooperar y responder a lo imprevisto. Permitiéndole al arquitecto a comprometerse productivamente con sitios, recursos y situaciones inciertas, para así construir con una mayor capacidad de respuesta y resiliencia, que finalmente nos presenta la posibilidad de

permitirnos encontrar conexiones, proponer preguntas y ofrecer un campo más extenso para nuestras ideas en la arquitectura.

- Queda hasta aquí claro que las definiciones que se presentaron sobre el concepto de “fábula” por ahora establecen una base sólida desde la filosofía, al mencionar que muchas *fábulas* se mantienen primero, como una reinterpretación de mitos antiguos y segundo que éstas eras consideradas como verdaderas narraciones, por los pueblos que las crearon.

## MITO

Según el Diccionario de poética y retórica de Helena Beristáin, 1985.

1. Antiquísima forma de relato. Es la narración de acontecimientos sagrados y primordiales ocurridos entre seres de calidad superiores: dioses y héroes.
2. En el sentido popular, el mito es un cuento que no guarda relación con hechos reales, o bien es una ficción literaria.
3. Para Aristóteles, el mito tiene su sentido etimológico, de relato fabuloso.
4. Para Platón, hay en el mito una suerte de simbolismo poético que opera sobre un discurso filosófico y es una manera de manifestar la opinión que carece de certeza científica.
5. Es una forma de ideología.
6. Nunca hubo sociedad humana sin mitos.
7. La idea de Cassirer (que tiene su antecedente en Kant) de que el mito es una de las vías fundamentales para hacer frente a la experiencia, pues hay una especie de modo mitopoiético de la conciencia, porque todo conocimiento implica, en el instante en que se capta, una actividad sintetizadora de la mente, que es similar a la actividad mítica y los mitos son fundamentos de una verdad porque suelen encerrar las ideas científicas, filosóficas o morales del pueblo que los crea para explicarse el mundo.
8. Numerosos mitos pertenecen no sólo al pueblo que los origino, sino a muchos otros secularmente y a través de una serie de versiones que los constituyen en conjunto.

Por ahora podríamos destacar la proximidad que tiene la definición de mito con la de una narración ficticia, un relato fabuloso, una forma de ideología. Pero la idea de Cassirer al hablar del mito como vía de la experiencia humana, nos sugiere seguir revisando este tema, con algunos textos como el de Roland Barthes de 1970, en el que nos presenta el mito de una manera más extensa como sistema semiológico, como la ideología de la cultura de masas moderna o como un sistema de comunicación, un mensaje.

En el libro de “Mitologías” le hacen a Barthes una pregunta que resulta interesante comentar “¿Entonces todo puede ser un mito?” A lo que él contesta: “Sí, yo creo que sí, porque el universo es infinitamente sugestivo. Cada objeto del

mundo puede pasar de una existencia cerrada, muda, a un estado oral, abierto a la apropiación de la sociedad, pues ninguna ley, natural o no, impide hablar de las cosas”.

## RELATO

Los textos revisados de la profesora Luz Aurora Pimentel, 1998 nos ofrecen las siguientes definiciones.

1. Es la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional. (Ricoeur, 1983)
2. Cobra vida gracias a su relación con la historia que narra; como discurso, adquiere vida gracias a su relación con el acto de narrar que lo enuncia. (Genette, 1972)
3. Abarca desde la anécdota más simple, pasando por la crónica, los relatos verídicos, folklóricos o maravillosos y el cuento corto, hasta la novela más compleja, la biografía o la autobiografía. (Pimentel, 1998)

De acuerdo al Diccionario de poética y retórica de Helena Beristáin de 1985.

1. La esencia de un relato consiste en que da cuenta de una historia; narra o representa una historia; comunica sucesos, ya sea mediante la intervención de un narrador, ya sea mediante la representación teatral efectuada en un escenario y ante un público por personajes, en las obras dramáticas. El cuento, la novela, la epopeya, la fábula, el mito, la leyenda, son relatos narrados.
2. El relato al igual que la argumentación y la descripción son estructuras discursivas (carta, soneto, comedia) que pueden aparecer en diferentes tipos de discurso, donde se articulan otras estructuras discursivas.

Lo mismo que con el concepto de *fábula* y *mito*, el de relato nos permite primeramente establecer una jerarquía entre los mismos, al saber que éste puede ser identificado como la base del estudio de la narrativa y a partir de éste se tendrán entonces los distintos tipos de relato: las fábulas (confabulaciones), los mitos, cuentos, entre otros como formas de relatos narrados.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbagnano, Nicola.** (1993) *Diccionario de Filosofía*. 10ma reimpression. México: Fondo de Cultura Económica.
- Baltierra Magaña, Adrián.** (2011) Tesis de Doctorado. "La construcción mediática de lo arquitectónico. Análisis de mecanismos de mistificación arquitectónica en los medios masivos de comunicación. Caso de estudio: La Biblioteca Vasconcelos." UNAM.
- Beristáin, Helena.** (1982) *Análisis estructural del relato literario: Teoría y práctica*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filosóficas.
- Beristáin, Helena. (1985) *Diccionario de Retórica y Poética*. México: Editorial Porrúa.
- Benjamin, Walter.** (1969). *Illuminations*. 1era ed. New York: SCHOCKEN books.
- Beuchot, Mauricio.** (2000). *Tratado de Hermenéutica Analógica*. 2da. México: UNAM, Editorial Itaca.
- Bhaskar, Michael.** (2017) *Curaduría: El poder de la selección en un mundo de excesos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Boehm, Goetfried.** (2017) *Cómo generan sentido las imágenes*. México, D.F: Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Collins, Peter.** (1965) *Changing ideals in modern architecture, 1750-1950*. Montreal: McGill University Press.
- Emmons, P., Feuerstein, M. & Dayer, C.,** (2017) *Confabulations. Storytelling in architecture*. New York: Routledge.
- Frasconi, Marco.** (2011) *Eleven Exercises in the Art of Architectural Drawing: Slow Food for the Architect's Imagination*. New York: Routledge.
- Gadamer, Hand-George.** (1993) *Verdad y Método*. Quinta edición. Trad: Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito. Salamanca: Editorial Sígueme S. A.
- García Jiménez, Jesús.** (1995) *La imagen narrativa*. Madrid: Editorial Paraninfo.
- García Olvera, Héctor; Hierro Gómez, Miguel.** (2016) *Aproximación crítica a las ideas de producción de lo arquitectónico*. García Olvera Héctor, *Una aproximación hacia lo arquitectónico*. Vol. 5. Colección lo arquitectónico y las ciencias de lo humano. México: UNAM, Facultad de Arquitectura.
- Goffi, F. & Frascari, M.,** (2017) *Marco Frascari's dream House. A theory of Imagination*. Nueva York: Routledge.
- Grondin, Jean.** (2018) *Del sentido de las cosas: La idea de la metafísica*. México: Herder.

**Harari, Yuval Noah** (2015) *Sapiens. De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad* (Spanish Edition). Penguin Random House. Grupo Editorial España. Edición de Kindle.

**Hierro Gómez, Miguel.** (2014) *La Naturaleza del diseño arquitectónico y su proceso. Una aproximación a la sustantividad de la práctica.* Tesis de Doctorado. México: UNAM.

**Nesbitt, Kate.** (1996) *Theorizing a new agenda for architecture. An anthology of architectural theory 1965-1995.* New York: Princeton Architectural Press.

**Macherey, Pierre.** (1974) *Para una teoría de la producción literaria. Algunos conceptos elementales.* Paris. Cuadernos DEL TAI/1. UNAM. Marzo 1976. Tomado de la primera parte de *Pour une Théorie de la Production Littéraire.* Francois Maspero.

**Ong, Walter J.** (1997) *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra.* México: Fondo de Cultura Económica.

**Panofsky, Erwin.** (1979) *El significado de las artes visuales.* Madrid: Alianza Editorial.

**Pérez-Gómez, A.** (2014) *Attunement. Architectural meaning.* Boston: MIT Press.

Pérez-Gómez, A., (2014) *Lo justo y lo bello en la arquitectura. Convergencias hacia una práctica cimentada en el amor.* 2a ed. Veracruz: Universidad Veracruzana.

**Pimentel, Luz Aurora.** (1988) *El relato en perspectiva: Estudio de teoría narrativa.* México: UNAM, editorial Siglo XXI.

Pimentel, Luz Aurora. (2012) *Constelaciones I: Ensayos de Teoría Narrativa y Literatura comparada.* México: Bonilla Artigas Editores, UNAM. Facultad de Filosofía y Letras.

**Sartori, Giovanni,** (1997). *Homo videns. La sociedad teledirigida.* Buenos Aires, Taurus.

**Sánchez Vázquez, Adolfo.** (2003) *Filosofía de la praxis.* México: Siglo XXI editores.

**Sennet, Richard.** (2009) *El artesano.* Trad. Marco Aurelio Galmarini. Barcelona: Editorial Anagrama.

**Strawson, Galen.** (2013) *Contra la Narratividad.* Trad. Alfonso Muñoz Corcuera. Cuadernos de crítica 56. México: Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM.

**Tschumi, Bernard.** (1990) *Questions of Space. Lectures of Architecture.* London: Bernard Tschumi and the Architectural Association.

**Walter, Benjamin,** (1969) *Illuminations. Essays and reflections.* 1era ed. New York: Schocken books.

**Zamora Águila, Fernando.** (2019) *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación.* México. D.F: Facultad de artes y diseño. Universidad Nacional Autónoma de México.

## ARTÍCULOS

**Ampatzidou, C., & Molenda, A.** 2014, *Building stories: the architectural design process as narrative.* Obtenido de: <http://www.cristina-ampatzidou.com/building-stories-the-architectural-design-process-as-narrative-conference-paper/> [Consultado el 20 nov. 2020]

**Baltierra, Adrián.** (2019) *"El acto de investigar o cómo empezar a tener las cosas*

“no claras””, Tema magistral para el Taller "La experiencia de la espacialidad, la habitabilidad y el diseño".

**Brian Boyd**, (2017). "Advanced Review. The evolution of stories: from mimesis to language, from fact to fiction" WIREs Cogn Sci 2018, 9:e1444. doi: 10.1002/wcs.1444

**Carrasco, Iván**. "Análisis de la narración literaria según Gerard Genette", Disponible en: <http://www.revistadll.uach.org/index.php/revistadll/article/view/71> Consultado el 20. nov. 2020]

**Corbin, Henri**. (1972) "Mundus Imaginalis or The Imaginary and The Imaginal". Zurich.

**Frascari, Marco**. (1988) "The Lume Materiale in the Architecture of Venice". *Perspecta*, Vol. 24.

**Frascari, Marco**. (1996) "The Tell-the-Tale-Detail". Publicado en *Theorizing a New Agenda for Architecture: An anthology of Architectural Theory 1965-1995*; Nesbitt, Kate editor, Princeton Architectural Press, New York.

**Marco, Frascari. Ridgway, Sam**. (2005) "Constructing Tales", *Architectural Theory Review*, 10:2, 66-88, DOI: 10.1080/13264820509478542 To link to this article: <https://doi.org/10.1080/13264820509478542>

**Frascari, Marco**. (2009) "El Detalle Delator". Trad. Fernando Pérez Villafón. Publicado en *Aproximaciones de la arquitectura al detalle*. Ed. ARQ. Alejandro Crispiani, editor. UNAB. Santiago de Chile, 2001.

**Frascari, Marco**. (2012) "An architectural good-life can be built, explained and taught only through storytelling" in: *Reading Architecture and Culture: Researching Buildings, Spaces and Documents*. Edited by Adam Sharr, Routledge.

**Ingles, Bjarke**. Future of Storytelling Summit. "Worldcraft" <https://futureofstorytelling.org/video/bjarke-ingels-worldcraft>

"Bjarke Ingels' "Worldcraft" and Why Architects Need to Be Better Storytellers. Disponible en: <https://interestingengineering.com/bjarke-ingels-worldcraft-and-why-architects-need-to-be-better-storytellers>. [Consultado el 20 nov. 2020]

**Kay, Paul. Regier, Terry**. "Resolving the Question of Color Naming Universals" en "Proceedings of the National Academy of Sciences" No. 15. 22 de julio 2003. Disponible <https://www.jstor-org.pbidi.unam.mx:2443/stable/i358037> [Consultado el 20 nov. 2020].

**Lehmann, Albrecht**. (2014) "Cultural anthropology and narratology". In *Perspectiva antropológicas: Herramientas para el análisis de las sociedades europeas / Anthropological Perspectives: Tools for the Analysis of European Societies*. Ed. by Klaus Schiewer and Salvador Cayuela Sánchez, Murcia: Ediciones de la Universidad de Murcia / Münster: Waxmann.

**Paz, Octavio**. 1973, *El uso y la contemplación*. Cambridge, Mass., Obtenido de: <http://www.elcolombiano.com/blogs/letrasanonimas/el-uso-y-la-contemplacion-octavio-paz/5541> [Consultado el 20 nov. 2020].

**Popova, Maria**. "Wisdom in the Age of Information and the Importance of Storytelling



*in Making Sense of the World: An Animated Essay*". <https://www.brainpickings.org/2014/09/09/wisdom-in-the-age-of-information/> [Consultado el 20 nov. 2020].

**Ricoeur, Paul.** "Arquitectura y narratividad", en *Arquitectonics. Mind. Land & Society* 4 (2003), 9-29. Disponible en: <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/120787/9788498800104-03.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consultado el 20 nov. 2020]

**Rowlandson, William.** [video] "Imagen, Imagination and the imaginal" Breaking Convention. 21 julio 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=sXJ2m729O7Y> [Consultado el 28 de nov. 2020].

**Sampedro, Javier.** Artículo periódico *El País*. 7 ago. 2003. Crónica: ciencia recreativa / 7 | gente. ¿Cuántos colores tiene el arco iris? Disponible en: [https://elpais.com/diario/2003/08/07/revistaverano/1060207220\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/08/07/revistaverano/1060207220_850215.html) [Consultado el 28 de nov. 2020].

**Schetchman, Marya.** "The Person Life View", Oxford Scholarship Online. University Press. Disponible en: <https://www.oxfordscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199684878.001.0001/acprof-9780199684878-chapter-6> [Consultado el 20 nov. 2020]

**Stefan Kanfer,** "*Illustrator Winsor McCay, a neglected American Master*" Revista digital "Pop Art's Pop" Spring 2012. Arts and Culture. CITY JOURNAL sitio web Consultado en: <https://www.city-journal.org/html/pop-art%E2%80%99s-pop-13480.html>. [Consultado el 20 dic. 2020]

**Vargas Llosa, Mario.** "*Contar historias*", Letras Libres, 31 julio 2014 <https://www.letraslibres.com/mexico/contar-historias> Lima, febrero 2004. [Consultado el 20 dic. 2020]

**Voss, Angela.** (2009) "A methodology of the imagination". *Eye of the Heart: A Journal of Traditional Wisdom*. Issue 3.

**Zamora Salamanca, Francisco José.** "La tradición histórica de la analogía lingüística" Disponible en [https://www.academia.edu/677290/El\\_cambio\\_ling%C3%BC%C3%ADstico\\_aspectos\\_y\\_planteamientos](https://www.academia.edu/677290/El_cambio_ling%C3%BC%C3%ADstico_aspectos_y_planteamientos).

Otras referencias en línea:

Canadian Architect site. "*Marco Frascari, Director of The Azrieli School Of Architecture And Urbanism: 1945-2013. Canadian Architects*". <https://www.canadianarchitect.com/marco-frascari-director-of-the-azrieli-school-of-architecture-and-urbanism-1945-2013/> [Consultado el 20 nov. 2020]

Búsqueda del término "cantastoria", The museum of everyday life. <https://museumofeverydaylife.org/performance-department/cantastoria>. [Consultado el 20 nov. 2020]

Fairy-tales 2016. Ganadores de la convocatoria Disponible en: <https://blankspaceproject.com/fairy-tales-2016-winners/> [Consultado el 20 nov. 2020]

El sentido narrativo en la actividad del diseño arquitectónico:  
*hacer y contar historias*

Tania Maria Cano Espinosa

Enero, 2021

EDICIÓN EN ESPAÑOL