



LA NARRATIVA EN LA ARQUITECTURA: LENGUAJES COMPLEMENTARIOS Y NUEVAS TECNOLOGIAS

TEMA: Investigación

SUBTEMA: El futuro de la expresión gráfica

ARATTA, Daniel - VELAZQUEZ, Julián

Facultad de Arquitectura y Urbanismo – Universidad Nacional de La Plata

daratta@gmail.com

txulhus@hotmail.com

PALABRAS CLAVES:

Narrativa – Docencia – TIC’s

ABSTRACT:

Narrative is an eminently literary fact, meanwhile, architecture has found in drawing its expression channel. Leaving it clear that literary narrative has an aesthetic purpose, while the architectural representation has a practical one, even so we may establish a series of elements that link the idea of "narrative" and the architectural representation. The present paper rescues how it has been possible to conceive a narrative analogical record of the world, and what the contributions of ICT's in learning environments can be, positioning ourselves in scenarios where virtual reality and augmented reality will be the languages of the future.

RESUMEN:

La narrativa es un género que trasciende épocas y culturas, tratándose de un hecho eminentemente literario. La complejización de la cultura humana a través de la historia, y porque no, los avances tecnológicos, han ampliado sus límites, incorporando nuevas técnicas expresivas que pueden ser incluidas dentro de este campo. Por otra parte, la Arquitectura ha encontrado no en la oralidad o en la palabra escrita, sino en el dibujo, su canal de expresión concluyente. Sin perder de vista que su fin último es ser la herramienta para arribar a la obra construida, el dibujo expresa el campo de pensamiento y/o las ideas o procesos mentales del “*sujeto dibujante*”. El dibujo es parte integrante de sus realizaciones. Dejando en claro que la narrativa literaria responde a cuestiones estrictamente artísticas y estéticas, en tanto la representación arquitectónica posee un fin práctico, podríamos establecer una serie de elementos comunes a ambas: ¿será factible, de este modo, enlazar la idea de la narración en tanto representación arquitectónica?

“...el dibujo está en el centro de las preocupaciones de muchos arquitectos... se convierte en protagonista, y parece ser un fin en sí mismo. La pieza gráfica no es ya un instrumento destinado a ayudar a conformar ideas cuyo destino final (será) el edificio construido, sino que constituye el logro fundamental de un proceso dentro del cual la concreción física del edificio aparece como un apéndice...”

El dibujo se constituye en una pieza de crítica arquitectónica o de poesía arquitectónica, la creación de una realidad imaginaria válida por su coherencia interna antes que por sus posibles relaciones con el mundo real... no está destinado para ser leído por legos. Son mensajes de arquitecto a arquitecto, de artista a connaisseur.” [1]

“Hay un tipo de arquitectura cuyo fin es no construirse... basada en puras declaraciones en las que los ladrillos, el mortero y el hormigón son sustituidos por ensamblajes de papel y prosa narrativa. Una arquitectura que a través de los textos narrativos y un vasto repertorio de imágenes (collages, fotomontajes, dibujos, guiones, cómics, animaciones) crea historias alegóricas que tienen como objetivo exponer el impasse y las fallas de la arquitectura en teoría y práctica. Este tipo de arquitectura se llama Arquitectura Narrativa y este es su manifiesto.” [2]

La presente ponencia rescata cómo se ha podido concebir un registro analógico del mundo, ajeno al lenguaje verbal, qué alternativas posibilita el empleo de recursos complementarios, y cuáles pueden ser los aportes de las TIC's en entornos de aprendizaje. Pondremos en consideración los distintos caminos por los que la narración figurativa o la arquitectura narrativa ha discurrido, y nos sitúa en escenarios en donde la realidad virtual y la realidad aumentada serán los lenguajes del futuro.



1.- INTRODUCCIÓN

La narrativa es un género que trasciende épocas y culturas, tratándose de un hecho eminentemente literario. En ella se presentan y explican una serie de hechos, situaciones, lugares, personajes, etc., utilizando la prosa como herramienta. Numerosos subgéneros formales expresan su carácter: novela, cuento, incluso poesía; pero en todos es fundamental la existencia de un “*sujeto narrador*”, quien relata. La complejización de la cultura humana a través de la historia, y porqué no, los avances tecnológicos, han ampliado sus límites, incorporando nuevas técnicas expresivas que pueden ser incluidas dentro de este campo, tales como la historieta, el cine, la radionovela y la telenovela, las series televisivas, los videojuegos, la infografía, etc.

Por otra parte, la Arquitectura ha encontrado no en la oralidad o en la palabra escrita, sino en el dibujo, su canal de expresión concluyente sea éste de una realidad ausente (memoria), oculta (análisis), o futura (prefiguración). Sin perder de vista que su fin último es ser la herramienta para arribar a la obra construida, el dibujo expresa el campo de pensamiento y/o las ideas o procesos mentales del “*sujeto dibujante*”.



Fig. 1 – La Acrópolis de Atenas, según Louis Kahn y Le Corbusier. Diferentes técnicas, diferentes miradas.

Las anotaciones incorporadas a los planos de Le Corbusier, la rigurosidad matemática de Mies Van der Rohe, el color en la recreación del sitio de Frank Lloyd Wright, los sutiles trazos en los bocetos de Alvar Aalto, o la gráfica conceptual abstracta de Louis Khan, definen “su” dibujo como parte integrante de sus realizaciones.

Habiendo definido los actores y las formas expresivas de cada caso, y dejando en claro que la narrativa literaria responde a cuestiones estrictamente artísticas y estéticas, en tanto la representación arquitectónica posee un fin práctico, podríamos establecer una serie de elementos comunes a ambas: la presencia de un narrador, la existencia de un tema a desarrollar y de un argumento, la descripción de un conjunto de acciones o situaciones y, sobre todo, de un ambiente. ¿Cómo podríamos enlazar la idea de la narración en tanto representación arquitectónica?

2.- DIBUJO Y RELATO

“Si es que hiciera falta un dato más para comprobar el pluralismo que caracteriza a la arquitectura actual, podría recurrirse al análisis de los instrumentos de representación que utilizan los arquitectos. Dibujos, fotomontajes, maquetas de los más diversos materiales, perspectivas tradicionales, axonométricas, piezas en las que se entrecruzan plantas, elevaciones, cortes; dibujos lineales y escuetos, ornamentados, abstractos o naturalistas, claros o ambiguos, serios, humorísticos, eruditos, pop... revelan actitudes e ideologías, pudiendo convertirse en banderas. En efecto, el dibujo está en el centro de las preocupaciones de muchos arquitectos, quienes tratan de explicar a partir de él el sentido mismo de la arquitectura. No es ajeno a esto, por cierto, el auge de la semiología y la consiguiente necesidad de explorar signos y significados. Ocurre entonces que el dibujo se convierte en protagonista, y parece ser un fin en sí mismo. La pieza gráfica no es ya un instrumento destinado a ayudar a conformar y fijar ideas cuyo destino final se cumplirá en otra instancia, la del edificio construido, sino que constituye el logro fundamental de un proceso dentro del cual la concreción física del edificio aparece como un apéndice, a veces indeseable, como una consecuencia insoslayable en algunos casos, y que, de todos modos, no impone condiciones a la pieza



gráfica, sino que es condicionada por ésta. O bien no aparece en absoluto.

El dibujo se constituye en una pieza de crítica arquitectónica o de poesía arquitectónica. Es un análisis, una denuncia, una develación de aspectos de la arquitectura; o es la creación de una realidad imaginaria válida por su coherencia interna antes que por sus posibles relaciones con el mundo real. Estas piezas gráficas ambiguas, en las que la fachada se quiebra para transformarse aquí en planta y engarzarse allá en un corte o una perspectiva (Reinhardt); esos dibujos de objetos abstractos cuidadosamente aislados de toda referencia al contexto o a la escala (Einseman); esas piezas en las que las plantas y las elevaciones aparecen unidas proponiendo una lectura simultánea a la manera de los planos medievales, pero mucho menos obvia (Agrest, Gandelsonas, Machado, Silvetti); esos extraños dibujos en los que apenas se reconocen aquí y allá fragmentos de una arquitectura imposible de recomponer (Salvioli); esos abstractos fantasmas primorosamente dibujados que se insertan en paisajes realistas (Krier); todo eso no está destinado para ser leído por legos. No solo porque su sintaxis transgrede las convenciones corrientes, sino porque su relación con el hecho construido es oscura y elíptica. Son mensajes de arquitecto a arquitecto, de artista a connaisseur”. [1]

“Hay un tipo de arquitectura cuyo fin es no construirse. Una arquitectura en papel que no debe ser confundida con la arquitectura de papel. Una arquitectura basada en puras declaraciones en las que los ladrillos, el mortero y el hormigón son sustituidos por ensamblajes de papel y prosa narrativa. Una arquitectura basada en las ambiciones fallidas y logradas de edificios y planes maestros. Una arquitectura que, aunque centrada en la crítica de esta ambición, no se concierne con cualquier tipo de crítica. Una arquitectura indiferente a la opinión de expertos en los periódicos, a los comentarios del público en los blogs populistas de diseño, a las páginas propagandísticas de las revistas de moda. Una arquitectura que se comunica directamente con la arquitectura sobre la arquitectura. Una arquitectura basada en la lucha disciplinaria. Este tipo de arquitectura se centra en la crítica de la ideología, después de reconocer que ésta, en sus múltiples encarnaciones, se ha infiltrado en todas las esferas de la producción arquitectónica, incluyendo el ámbito de la propia crítica. Una arquitectura que a través de

los textos narrativos y un vasto repertorio de imágenes (collages, fotomontajes, dibujos, guiones, cómics, animaciones) crea historias alegóricas que tienen como objetivo exponer el impasse y las fallas de la arquitectura en teoría y práctica. Este tipo de arquitectura es simultáneamente teoría y práctica. Es teoría como práctica; crítica como proyecto arquitectónico. Este tipo de arquitectura se llama Arquitectura Narrativa y este es su manifiesto.” [2]

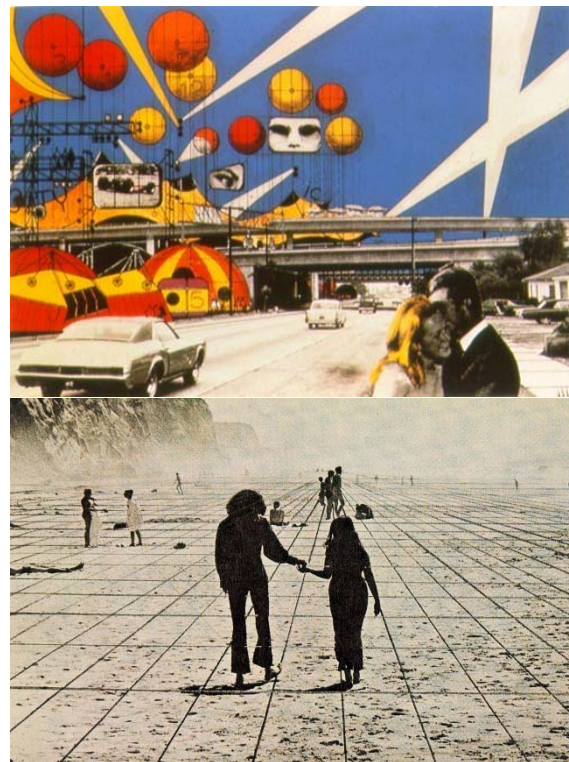


Fig. 2 – Archigram, Superstudio. ¿Arquitectura o relato?

La imagen constituye en sí misma una expresión de síntesis argumental y se constituye como canal dominante de difusión del mensaje. Cada imagen es concebida como representación analógica cuya potencialidad se traduce al reproducir un sistema de signos, mucho más allá de ser solo simples aglutinaciones de símbolos (Barthes). De esta manera cada arquitecto elige “qué ver”, estableciendo a través del dibujo un instrumento de comunicación hacia el interior de la disciplina. Comprender esta complejidad supone indagar cómo se ha podido concebir un registro analógico del mundo, ajeno al lenguaje verbal, qué alternativas posibilita el empleo de recursos complementarios, y cuáles pueden ser los aportes de las herramientas de la tecnología, ya sea en la vida real o en entornos



de aprendizaje. Pondremos en consideración los distintos caminos por los que la narración figurativa o la arquitectura narrativa nos sitúa en escenarios en donde la realidad virtual y la realidad aumentada serán los lenguajes del futuro.

3.- EL REGISTRO DE LOS TIEMPOS

Desde tiempos remotos, la imagen se ha constituido como una representación sintética de la vida por sobre otras informaciones del mundo real. En ese sentido decimos que el hombre de las cavernas primero dibujó y después inventó la palabra para transmitir una experiencia. El lenguaje no verbal ha sabido condensar en la imagen condiciones de argumentación que hoy parecieran ser exclusivos de la palabra. Vale la pena rescatar de la historia los rastros de la narrativa gráfica que dan cuenta de los sucesos trascendentes de la historia humana: los glifos de las civilizaciones mesopotámicas, las columnas conmemorativas de la Roma imperial, los códices y vitrales europeos medievales, los manuscritos de las civilizaciones precolombinas, etc, dan cuenta de los procesos de difusión de mensajes.

Un tanto más próximo en el tiempo, desde el Renacimiento y hasta nuestros días, el arquitecto ha ido construyendo en su quehacer diferentes categorías de narrativas de la disciplina. En los registros de la arquitectura clásica y en la reformulación de nuevos paradigmas se halla imbricado el “hacer” de la construcción, la “fábrica” de los modelos y su tectónica. Al reparar en algunos de ellos descubrimos algo que siempre ha existido en las arquitecturas de papel, las que influyen sin necesidad de ser construidas: lo vemos en los grabados de Piranesi, en los imaginarios mundos de Boullée, etc.

4.- LA RETORICA DE LA ARQUITECTURA

El mundo moderno ha llevado al lenguaje de la arquitectura a establecer, en su representación, múltiples discursos de la disciplina. Podemos condensar en pocas proyecciones los distintos elementos de la arquitectura, presumir sus usos e incluso imaginar sus usuarios. En los rastros de la representación de la arquitectura encontramos una relación específica, manifestando su carácter analítico. El lenguaje argumentativo de la representación de arquitectura se encuentra entonces en su condición de producción de

discurso, pues ha dejado huellas hacia el interior de su propia expresión.

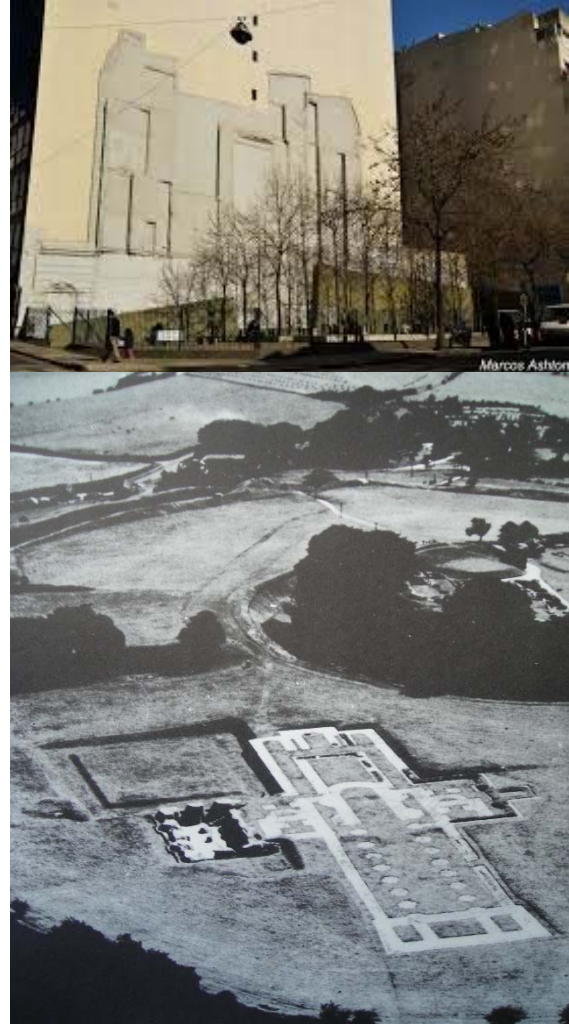


Fig. 3 – Plaza conmemorativa en el solar de la ex Embajada de Israel y una “huella” de abadía.

Dadas estas consideraciones, la posibilidad de ampliar los alcances de la narrativa está en el hecho de intentar explicar muchos más aspectos de un tema en el marco de un espacio definido. Para ello, los elementos visuales desempeñan una función esencial, en la que se da la mezcla de imágenes (diagramas abstractos o dibujos realistas) y textos en forma complementaria. Los gráficos se compondrán con diferentes elementos y cierta autonomía, pero se agrupan dentro de un conjunto, en donde un lenguaje no se entiende sin el otro y resulta mucho más preciso que ambos por separado, ya que donde no llega la imagen lo hace la palabra y viceversa, teniendo en cuenta hacia quien va dirigido el mensaje. Es éste el salto de la narrativa de arquitectura hacia el diseño y la comunicación visual.



En el aprendizaje de la arquitectura sucede lo mismo: los estudiantes construyen y definen una coherencia propia, descubriendo consecuencias e implicancias de sus construcciones cognitivas de la mano de la consolidación de su propio lenguaje de diseño. “En tanto el cerebro aprende a través de un sistema, la mano va a actuar en función de nuestra experiencia” (Sacriste). ¿Será factible decir entonces que la narrativa en la arquitectura puede ser un eje de interés en la enseñanza y aprendizaje disciplinar?

5.- TIEMPOS MODERNOS

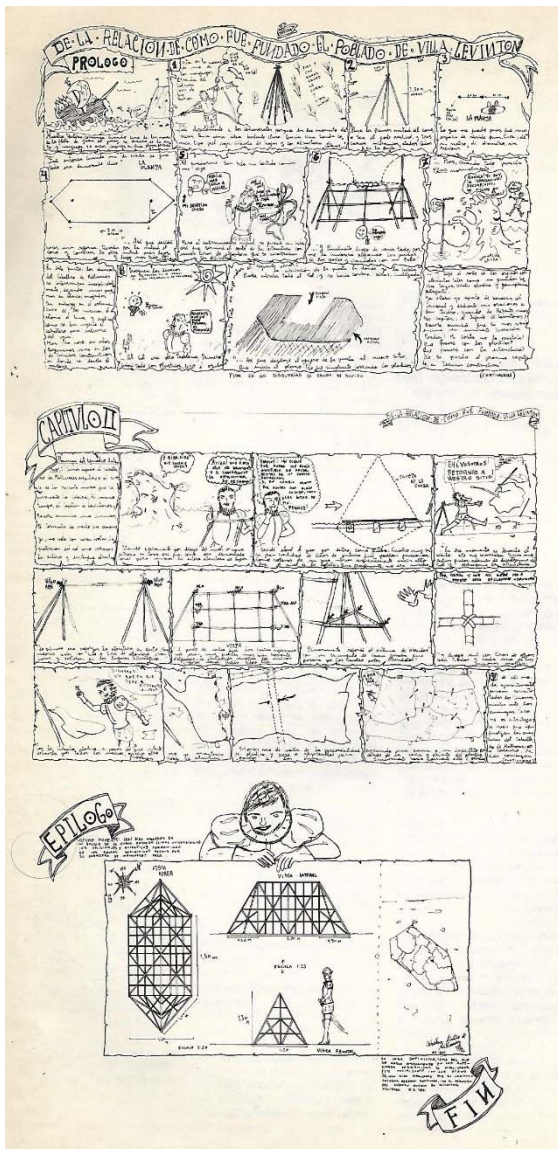


Fig. 4 – Ejercitación “Experiencia salvaje”. Cátedra Levinton – Faivre, FADU-UBA.

En términos de lo que el Movimiento Moderno ha aportado a la arquitectura debemos abordar la concepción del tiempo

como una cuarta dimensión, que se suma a las tres del espacio; algo que está ya ampliamente aceptado en las ciencias, pero resulta de difícil acogida por personas ajenas a la disciplina. En tal sentido, el cómic se nos presenta como un medio fascinante, dado que permite representar estas cuatro dimensiones en las dos del papel, un relato mayormente lineal en su devenir discursivo. Durante mucho tiempo la historieta escondió su compleja estructura bajo la apariencia del encuadre cinematográfico, convirtiéndose, en muchos casos, en meros storyboards; tuvo que pasar mucho tiempo hasta que pudiera apropiarse de cierta complejidad estructural y desarrollara su propia estructura narrativa. Los grandes aportes llegaron de la mano de virtuosos dibujantes como Manara, Breccia o Altuna, entre otros, pero principalmente de excelentes guionistas como H.G. Oesterheld.

Idear un edificio, una biblioteca, un parque, una ciudad, pertenece al campo creativo de los arquitectos. No obstante, la complejidad urbana, desde la ciudad renacentista hasta la del futuro, ha sido objeto de múltiples teorizaciones, todas con un cierto grado de veracidad arquitectónica. Paralelamente otros artistas han optado por crear mundos ficticiales.

Un director es al cine lo que el arquitecto a los espacios, en tanto construye historias, ambientes y universos. “Blade Runner” nos presenta una ciudad distópica e inhóspita en donde los supuestos avances tecnológicos, la superpoblación y la contaminación ambiental ponen al filo la extinción del género humano; “The Matrix” nos transporta a un mundo simulado, en donde probablemente no haya vivido nunca un hombre, y nos presenta el paradigma de la inteligencia artificial y de la realidad virtual. “El único trabajo que me ha resultado interesante que no sea el cine es la arquitectura. Estoy muy interesado en las similitudes o analogías entre la forma en que experimentamos el espacio tridimensional que el arquitecto ha creado y la forma en que el público experimenta la narrativa cinematográfica, que construye una realidad tridimensional a partir de un medio de dos dimensiones, montado escena a escena. Creo que hay un componente narrativo en la arquitectura que es fascinante”. [3]

Así como los realizadores cinematográficos han creado tales escenarios de ficción, otras propuestas de menor profundidad argumentativa, pero de mayor exploración tecnológica, tales como el



cortometraje, el aviso publicitario o el videoclip, modelan arquitecturas digitales que ofrecen, en el caso culminante del videojuego, la posibilidad de interacción con sus entornos espaciales virtuales.



Fig. 5 – GTA 5 Parkour. Juego de realidad virtual online.

6.- NOTICIAS DEL FUTURO Y MAS ALLA

Nos hemos aproximado a las herramientas que hoy nos ofrecen las nuevas tecnologías para establecer diversas maneras de articular los lenguajes de las narrativas de arquitectura. Contamos por un lado con la realidad virtual como experiencia en la cual nos sumergimos en un mundo imaginario accediendo a través de dispositivos cuasi protésicos que nos permiten interactuar su ambiente, tanto como la realidad aumentada, en donde mediante el empleo de dispositivos móviles se superponen a la visualización del mundo real imágenes generadas digitalmente, agregando información a los elementos físicos del entorno.

Se plantea de este modo un nuevo paradigma en la manera en que las disciplinas de diseño del espacio arquitectónico habrán de articular y complementar los procesos de creación y asimilación. El uso de las TIC's intenta aprovechar todo su potencial comunicativo, informativo, colaborativo, interactivo, creativo e innovador como lenguajes de una nueva retórica del espacio. La relación del individuo con el medio no habrá de estar basada, por tanto, sólo en la consulta de los contenidos de información, sino que llevará implícita la experiencia de inmersión en el entorno virtual.

Finalmente arribamos algunas reflexiones en cuanto a la utilidad que, tanto la RA como la RV, representan en los escenarios de aprendizaje de las disciplinas del espacio. Aquí los estudiantes pueden someter a diferentes pruebas la teoría aprendida sobre ciertos contenidos, experimentando las condiciones en las que aplican o no. Este aprendizaje será el resultado de la exposición

directa en situaciones que permitan que los estudiantes se involucren, pongan sus sentidos en actividad y que, desde allí, puedan alimentar las reflexiones de sus experiencias. Incorpora la idea de la relación directa del individuo con los escenarios virtuales, poniendo a prueba la imaginación de una manera no estructurada, sobre la base de ciertos principios: construcción, asimilación y descubrimiento de nuevos conocimientos, habilidades y valores a través de vivencias desarrolladas de manera sostenida. Los estudiantes podrían arribar a aprendizajes altamente significativos y duraderos, partiendo de la negación de axiomas fijos o esquemáticos, y pudiendo lograr verificar en los entornos digitales, como si se trataran de representaciones de anticipación, el pensamiento creativo a partir de la propia experiencia, obligándolos a reconocerse como una interfaz más en la conformación de las ideas.

Las tecnologías digitales permitirían, con un costo relativamente bajo respecto a lo que supone operar en la construcción de prototipos materiales, acercar al estudiante a una realidad susceptible de incorporarse como aprendizaje. Con el propósito de desarrollar el pensamiento espacial los estudiantes podrían emplear aplicaciones para proyectar modelos tridimensionales, con la alternativa de interactuar e incluso modificar en tiempo real los objetos de esas construcciones.

7.- REFERENCIAS

[1] WAISMAN, M. “Sobre dibujos y proyectos”. *Summa universitaria* n° 3. “Representación gráfica en arquitectura”. El resaltado en negrita no pertenece al texto original.

[2] FRANKOWSKI, N. y GARCIA, C. “Arquitectura narrativa. Manifiesto”. *Revista “Opción* n°195”. ITAM. Versión online <http://opcion.itam.mx/?p=1799>

[3] NOLAN, C. Director cinematográfico. Entrevista. *Revista “Wired”*. Versión online: https://www.wired.com/2010/11/pl_inception_nolan/2/. Para comprender más acerca de la afirmación del director, se recomienda ver su filme “Inception”.