

Proyecto por narrativas: Aportaciones conceptuales y metodológicas para los territorios contemporáneos

Design by narratives: Conceptual and methodological contributions to contemporary territories

Daniele Caron¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
daniele.caron@ufrgs.br

Paulo Edison Belo Reyes¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
paulo.reyes@ufrgs.br

RESUMEN - El presente texto aborda los procesos proyectuales en el ámbito de la ciudad y del territorio. Como resultado de investigaciones urbanas, el foco de este artículo está en la interfaz entre procesos analíticos y proyectuales en el territorio, traducidos aquí, respectivamente, como aprensión y proyecto. La problemática enfrentada es la inserción de los contenidos subjetivos presentes en las narrativas sobre el territorio como operadores de proyecto que se expresan a partir de escenarios posibles. El objetivo de este artículo es presentar aportes metodológicos al proyecto de ciudad contemporánea, teniendo en cuenta que ésta se constituye actualmente como un sistema abierto y complejo, pleno de disonancias. Como metodología, proponemos una reflexión teórico-metodológica a partir de dos campos temáticos: el paisaje a partir de las narrativas, y el proyecto por escenarios como un proceso metaproyectual de reflexión en la acción. Para ilustrar el recorrido metodológico propuesto, utilizamos un caso en la ciudad de Porto Alegre – *Cais do Porto* –, el cual ha sido objeto de estudio en una experiencia académica del posgrado en planeamiento urbano y regional. El paisaje se entiende entonces como una construcción social y un modo de mirar, y el proyecto por escenarios se presenta como un proceso abierto, que contempla los disensos como posibilidad de inserción de la diversidad en la esfera proyectual.

Palabras clave: narrativa, paisaje, proyecto por escenarios.

ABSTRACT - This paper is about design processes in the city and territory. It is the result of urban investigations and has its focus on the interface between analytical and design processes in the territory, understood here as apprehension and design. The problem here is the insertion of the subjective contents present in the narratives about the territory as design operators that express themselves based on possible scenarios. The principal aim of this paper is to present methodological contributions to the contemporary city design, considering that it as an open and complex system, full of conflicts. As methodology we propose to make a theoretic-methodological reflection starting from two thematic fields: the landscape on the basis of narratives, and design by scenarios as a metadesign process of reflection in action. To illustrate the proposed methodology, we have used a case in the city of Porto Alegre – *Cais do Porto* –, which has been the object of study in an academic experience in a graduate program in urban and regional planning. The landscape is seen as a social construct and a way of looking, and design by scenarios is seen as an open process that introduces conflicts as a possibility of inserting diversity in the design field.

Keywords: narrative, landscape, design by scenarios.

Un sentido al texto

Este artículo posiciona una mirada sobre la realidad a través de sus procesos proyectuales. Es una mirada del campo de la arquitectura, que observa la realidad del territorio produciendo distintos modelos representacionales. A fin de contextualizar la metodología de proyecto urbano aquí propuesta, y la visión de mundo a

la cual está relacionada, volvemos nuestra mirada hacia el último siglo identificando diferentes comprensiones de los abordajes proyectuales.

Mumford propone una lectura histórica de la ciudad entendiendo su representación como una relación de causa y efecto, produciendo una estratificación de capas históricas que se acumulan de modo lineal, y producen una interpretación temporal de la ciudad.

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Avenida Paulo Gama, 110, Farroupilha, Porto Alegre, RS, Brasil.

Le Corbusier contrapone esta posición histórica con una visión idealizada de la ciudad, estableciendo un conjunto de reglas apoyado en una noción de hombre ideal, capaz de solucionar las distintas realidades territoriales. Esta visión modernista de un futuro idealizado por el proyecto es criticada a partir de la década de 1960 por un conjunto de pensadores y arquitectos, entre los cuales Kevin Lynch, Jane Jacobs, Norberg-Schulz, Gordon Cullen y otros. La principal crítica reside en el despliegue de la noción de “lugar” producida por el pensamiento corbusiano, apuntando los valores específicos de cada lugar en la búsqueda de su esencia, en una perspectiva fenomenológica de la ciudad que valoriza el aquí y el ahora. En la década de 1980, surge un nuevo modelo en la Inglaterra protagonizado por Bill Hillier y Julienne Hanson, que, al contrario de buscar la esencia, propone el reconocimiento de una estructura de la ciudad – la sintaxis espacial.

A pesar de haber surgido en diferentes momentos históricos, todos estos abordajes siguen simultáneamente alimentando investigaciones sobre el proyecto urbano hasta la actualidad: la perspectiva histórica, la idealización modernista, la contextualización fenomenológica y el estructuralismo de la sintaxis. Sin embargo, estos modelos abren espacio para una crítica posestructuralista, representada principalmente por Deleuze y Derrida, que niega la visión esencialista o estructuralista de la realidad. Esta corriente filosófica de raíces francesas se apoya en una visión de mundo que opera por las diferencias, por el reconocimiento de los disensos, por el entendimiento de la realidad como un flujo procesual, y por la valorización de las subjetividades como generadoras de la complejidad que se manifiesta hoy en las ciudades contemporáneas. Esta perspectiva filosófica nos lleva a una serie de cuestionamientos no ámbito urbano.

Cómo introducir en el campo del urbanismo la complejidad vivida hoy por los sujetos contemporáneos en escenarios de permanente inquietud y contradicción? De qué modo interpretar y proponer cambios en territorios marcados por ambigüedades y conflictos? Estas cuestiones representan y justifican, de manera general, la búsqueda por metodologías proyectuales que comporten la complejidad de las ciudades y territorios actuales. En este sentido, el objeto a ser discutido en este texto es la metodología misma, con todos sus matices y particularidades, lo que es reforzado por la utilización de un caso de estudio en la ciudad de Porto Alegre.

Este enfrentamiento se justifica cuando entendemos que la producción de la ciudad contemporánea obedece a la lógica del capital, y de las fuerzas económicas hegemónicas que homogeniza el pensamiento sobre la ciudad, transformándola en un producto global a ser consumido por los estratos sociales más favorecidos. Este modelo de ciudad globalizada excluye las diferencias y las narrativas cotidianas que no resultan en valor económico.

En este sentido, el presente texto enfrenta la problemática del proyecto urbano, situándolo como un proceso de construcción social a partir de dos campos de interés: la lectura del territorio a través de la interpretación del paisaje y el proyecto urbano pensado por escenarios posibles y no consensuales. Ambos campos están centrados en una visión de mundo que valoriza las diferencias que se expresan a través de las subjetividades. Esto significa que no estamos preocupados en encontrar una verdad expresa en el territorio, y sí, producir y respaldar diferentes visiones del mismo.

Estas temáticas resultan de dos investigaciones. La primera interpreta el paisaje a través de las narrativas, desplazando el sentido genérico del paisaje como cosa u objeto, y pasando a comprenderlo como acto. Y, como acto, otorga al sujeto un papel activo, ya que a través de su mirada vuelve posible el fenómeno, alimentándolo de memorias y referencias culturales que configuran su vivencia en el territorio. La segunda enfrenta la problemática del proyecto no como respuesta consensual a un problema específico, y sí a partir de la mirada a las diferentes narrativas que expresan la complejidad territorial, produciendo sentido y absorbiendo el disenso y el conflicto.

La unión de las dos investigaciones pone de relieve la idea de argumento, una expresión conceptual que resulta de la síntesis de las narrativas y de los escenarios. Para Moraes y Galiuzzi (2007), el argumento representa un ejercicio de síntesis del análisis textual discursivo, resultante de una vinculación intensa del investigador con el fenómeno estudiado que se caracteriza como momento de máxima intuición e inspiración. Entendemos el argumento como la síntesis de lectura e interpretación, y a la vez el *insight* que genera una nueva comprensión sobre el fenómeno investigado. El argumento es lo que puede producir nuevos sentidos para un proyecto urbano.

La materia prima para el estudio aquí propuesto son las narrativas, tanto las que miran el territorio en su diversidad como las que producen nuevos sentidos territoriales en la imaginación del proyecto. En las narrativas subyacen temas que, contrapuestos, generan el proyecto por escenarios. El argumento, por lo tanto, es la síntesis semántica del metatexto propuesto por el investigador interesado en las subjetividades del territorio.

De este modo, el artículo visa discutir una metodología de interpretación y proyecto de ciudades y territorios que utiliza las narrativas tanto en la lectura del paisaje como en la proposición proyectual. Como ejemplo concreto para el debate sobre los conceptos y acciones implicadas en esta metodología de investigación, utilizamos una situación urbana emblemática de la actualidad, que expresa las fuerzas del capital en la constitución de la ciudad contemporánea – los bordes litorales fluviales o marítimos. Para ilustrar el recorrido metodológico propuesto, utilizamos un caso en la ciudad de Porto Alegre – *Cais do Porto* –, el cual ha sido objeto

de estudio en una experiencia académica del posgrado en planeamiento urbano y regional. Sin embargo, la idea no es profundizar el caso específico, pero apropiarse de esta problemática para explicitar los contenidos conceptuales y metodológicos perseguidos en este texto.

Un sentido al territorio a partir de las narrativas

Entendemos que el paisaje posee una dimensión cultural. Al contrario de un objeto de planificación que tiende a cristalizarse como dimensión estática del territorio, el paisaje es una clave de interpretación del mismo, que sirve, más que nada, para involucrar los sujetos que lo perciben y transforman cotidianamente. Como construcción social el paisaje representa una interfaz entre los sujetos y el acto de ordenar y planificar el territorio, apostando en un tipo de urbanismo que se constituya a partir de lectura de las demandas, deseos y conflictos de las personas. Entendemos los conflictos como diferentes visiones sobre el territorio que chocan entre sí, como, por ejemplo, la diferencia de intereses entre el mercado inmobiliario y el patrimonio en una zona de degradación/recualificación urbana.

La exploración e investigación sobre las narrativas de los sujetos representan una puerta de entrada a la comprensión de las subjetividades inherentes al fenómeno del paisaje. De acuerdo con Berque (1998), el paisaje puede ser entendido como como marca concreta en el territorio y como matriz de la percepción. La narrativa tiene la propiedad de articular una serie de lecturas distintas, valorando cada cual de acuerdo a los diferentes contextos en que se incluyen. El paisaje puede ser comprendido del mismo modo: es la mirada desde un punto de vista único del sujeto, y a la vez el conjunto de miradas que, articuladas, posibilitan una actuación que transforma el territorio cotidianamente.

Segundo Caron (2017), la narrativa es un sistema abierto a la memoria colectiva que se materializa en el paisaje a través del tiempo, toda vez que un grupo determinado inscribe cotidianamente sus trayectorias sobre un soporte físico, material, dejando sus marcas, contribuyendo para el mantenimiento de las relaciones identitarias con el lugar. La lógica con la cual se comporta el paisaje, como nace, como evoluciona, como muere, está relacionada a estas narrativas, porque para existir necesita estas miradas e interpretaciones de los sujetos que interactúan con el territorio. Esta explicación abierta del paisaje según las narrativas explicita las diferencias y los disensos y aparece como auténtica memoria o texto cultural, en el que el proyecto urbano puede situar sus múltiples raíces.

La narrativa es muy distinta al pensamiento lógico-científico, ya que en lugar de elucidar condiciones de verdad universales requiere una atención a las conexiones particulares entre personajes, lugares y temas de la historia narrada, respaldando las narrativas menores contrapuestas

a la narrativa hegemónica que solapa la cotidianidad de las múltiples experiencias urbanas en la contemporaneidad. La idea de narrativa menor está lejos de ser depreciable, pues como apuntan Deleuze y Guattari, en la obra *Kafka, por una literatura menor*, “una literatura menor no es la de una lengua menor, y sí lo que una minoría hace en una lengua mayor” (2015, p. 35). Al revés de la fría explicación positivista del mundo, la narrativa se abre a las ambigüedades y diferencias propias de las relaciones entre el sujeto y su entorno por medio de la experiencia vivida.

Arfuch (2013, p. 76) comenta que el valor de la identidad narrativa – concepto elaborado y desarrollado extensamente por Ricoeur –

permite una aproximación a las narrativas literarias, históricas, memoriales y autobiográficas considerándolas no solamente en su potencialidad semiótica, pero también en su dimensión ética que traduce la peripecia del vivir, de la rugosidad del mundo y de la experiencia, de modo fundamentalmente relacional.

A cada historia contada, una nueva perspectiva sobre aquel espacio-tiempo se abre, permitiendo al narrador nuevas posturas delante de su propia experiencia vivida. “El narrador retira de la experiencia lo que cuenta: de su propia experiencia o de la relatada por otros. E incorpora las cosas narradas a la experiencia de sus oyentes. y, al vez, incorpora la cosa narrada a la experiencia de los oyentes o lectores” (Benjamin, 1994, p. 201, traducción propia). La narrativa implica un conocimiento adquirido a través de la acción y de las contingencias de la experiencia.

Por lo tanto, recuperar la narratividad en los procesos de interpretación del paisaje significa reconocer en las narrativas un medio para comprender la ciudad y el territorio en su complejidad actual. De acuerdo con Potteiger y Purinton (1998), concebir narrativas del paisaje significa unir lo que es comúnmente tratado como escena material o visual, a una red menos tangible, pero no menos real. Del mismo modo que es posible conocer las varias propiedades de la geología, del suelo o del comportamiento social en los lugares, es posible también reconocerlos a través de la textura, estructura y procesos de las narrativas. Acercarse a la narrativa como metodología de lectura de paisajes para finalmente interpretar el territorio, posibilita el acceso a la experiencia, al conocimiento, a las contingencias del tiempo y otros aspectos del fenómeno, generalmente, no accesible por otros medios.

A partir de este entendimiento del paisaje, que busca en las narrativas la materia prima para la interpretación de la ciudad, es interesante buscar los elementos que establecen la analogía entre paisaje y narrativa (Caron, 2017). El interés de estos elementos está en su potencial metodológico y operativo para el proyecto. De modo que buscamos comprender estos elementos en la teoría del análisis discursivo de Barthes, y en la crítica literaria de Kundera.

Barthes (1977) desarrolla detalladamente la estructura de la narrativa, buscando comprender el sistema

implicito de unidades y reglas que se extiende más allá de la organización lingüística. El autor organiza el discurso en una perspectiva integradora a la cual los conceptos, personajes, tiempos y modos de narración estén conectados; emprende una búsqueda por el reconocimiento de un hilo que integra transversalmente todas las otras instancias de la narrativa. Esto explica que el sentido no está al final del relato, sino que lo atraviesa. De modo que la instancia integradora del relato remite a un concepto más o menos difuso, aunque necesario al sentido de la historia. Como unidades semánticas los *indicios integradores* están fuera de la frase explícita, pues son sanciones paradigmáticas de la narrativa. Al indicio integrador corresponden las relaciones metafóricas de la narrativa.

En esta misma perspectiva integradora, Kundera (2007) también se refiere a la semántica del discurso cuando habla sobre los *temas* de la narrativa analizando la estructura de la novela escrita. El autor comenta que escribe la novela a dos niveles: en un primero nivel, compone la historia novelesca, y, por encima, desarrolla los temas, trabajándolos sin interrupción dentro y a través de la historia. Para el autor, “los temas son categorías existenciales de la narrativa, sin los cuales la misma no necesitaría existir” (Kundera, 2007, p. 105 y 106).

También en el paisaje es interesante percibir la presencia de los temas. Una interpretación a través de la lógica narrativa busca encontrar los temas que componen el paisaje, hacerlos ‘dialogar’, definirlos y redefinirlos entendiendo el paisaje como un proyecto de experiencia narrativa. Tal cual la estructura de la novela, al reconocer un tema el investigador captura un hilo del paisaje y lo tira hasta el reconocimiento de los elementos, valores y procesos experimentados por el sujeto. Los hilos se entrecruzan, y siempre hay la posibilidad de saltar a otro tema y recorrer el paisaje de otro modo, según otro punto de vista. Lo que se pretende con la intermediación operativa entre paisaje y narrativa es utilizar la esencia y la estructura del relato – el rol semántico – para leer el territorio.

El significado del discurso es plural, pues la significación no es inventada y si descifrada. La lectura del paisaje como práctica intertextual significa asumir la comunidad interpretativa como operadora de una realidad social, según bases interpretativas comunes. De modo que “la memoria, la abertura del texto y la significación permiten que ocurra la intertextualidad en el paisaje” (Pottleiger y Purinton, 1998, p. 57), engendrando elementos y valores revelados a través de los temas de la narrativa.

Los temas son, pues, las transversalidades que deben ser descifradas en las narrativas. Al narrar su experiencia vivida en el territorio, rememorando el pasado y proyectando el futuro, el sujeto ofrece al investigador conceptos clave, denominados aquí como temas, que a menudo explican los disensos que constituyen las ciudades y territorios contemporáneos. Los temas de la narrativa transmiten una idea que puede ser vista a partir de dife-

rentes perspectivas, que en la historia narrada constituyen los puntos de vista de diferentes personajes, o también, puntos de vista de un mismo personaje en momentos diferentes de la historia. En este sentido, pueden ser vistos como conceptos dialécticos, que poseen en su esencia la capacidad de ser problematizados.

Los temas pueden ser considerados reflexivos para nuevas indagaciones sobre el territorio que se quiere interpretar, y también operativos para, a partir de estas indagaciones, generar nuevas estrategias de proyecto. Los temas sugieren claves proyectuales que refuerzan el territorio como un sistema abierto de relaciones, cuestionando el modelo de proyecto urbano tradicional que opera a partir de la definición de cómo deben darse las relaciones en el territorio, frecuentemente ignorándolas en su aspecto subjetivo y temporal.

Para comprender mejor la investigación sobre los temas en las narrativas, tomemos la “recualificación” de bordes urbanos marítimos o fluviales enfrentada por tantas ciudades actuales, independientemente de la situación socioeconómica o de la escala de proyecto. Cargados de memorias y, a la vez, tragados por la especulación inmobiliaria que domina las transformaciones urbanas, estos espacios de interfaz ciudad-agua expresan profundas rupturas identitarias generadas a partir de procesos de gentrificación y descaracterización funcional.

Para algunos grupos sociales, el borde de agua urbano puede representar la ciudad olvidada, periférica, oscura; para otros que viven de la pesca o de la actividad portuaria, puede representar el lugar adonde llegar, la ciudad que acoge, la vitalidad del trabajo cotidiano; desde un punto de vista extremo y muy frecuente, el borde también puede ser explotado por la industria turística, entre tantas otras posibilidades. A partir de estas diferentes perspectivas se revelan los temas. Por ejemplo, en el caso de la ciudad olvidada, surge el tema de la memoria; en el caso de la ciudad portuaria, surge el tema de la pertenencia; y finalmente, en la ciudad turística, surge el tema del consumo.

Cualquiera de estos tres temas – memoria, pertenencia y consumo – son reflexivos y operativos. Por un lado, suscitan el debate sobre los significados que puede tener esta interfaz en la ciudad y, por otro, generan acciones proyectuales que contemplan las múltiples memorias y experiencias vividas que forman parte de las narrativas y constituyen el paisaje urbano como acto en la cotidianeidad.

De modo que realizar la interpretación del paisaje urbano a través de las narrativas amplía la participación de los sujetos en el proceso de transformación de la ciudad poniendo de relieve sus deseos y conflictos. Este papel consciente y activo de los ciudadanos en un proceso proyectual es lo que puede realmente configurar una resistencia para los proyectos de intervención urbana que potencializan la especulación económica y la transformación del paisaje en un objeto de consumo.

La idea de paisaje como clave interpretativa del territorio expresa a través de las narrativas intersubjetivas y plurales potencializa el proyecto, desde que éste sea visto también como una experiencia narrativa. El proyecto debe poner de relieve las diferencias, reforzando una lectura del territorio como acto. “Pensar el territorio por sus agenciamientos significa poner de relieve las disputas sociales que tejen su urdidura, más allá de definirlo como una porción de tierra. Por lo tanto, el proyecto debe poder representar las diferencias en conflicto y en acción” (Reyes, 2015, p. 2). Ésta es la perspectiva del “proyecto *por* escenarios”. Las narrativas que tienen el potencial de expresar el paisaje son las mismas que producen la base para un pensamiento de proyecto.

Un sentido al proyecto por escenarios

Tradicionalmente, la noción de proyecto se sitúa como un tipo de pensamiento peculiar diferente de un acto sencillamente representacional. Este tipo de pensamiento tiene en la lectura de Nigel Cross (2010) una manera de mirar la realidad que es diferente del modo científico o artístico, y que se expresa por una especie de “*designerly ways of knowing*”, es decir, un “modo proyectual de conocimiento” de la realidad, que recupera el proyecto como experimentación, pensamiento y narrativa.

Eso significa decir que el urbanista mira la ciudad y, a la vez, diseña. No hay fronteras nítidas entre el acto de mirar y observar, y el acto de crear algo nuevo. Sin embargo, a menudo somos capturados por una imagen potente y resolutive que ordena los procesos de ir y venir. Al principio esta imagen es difusa, y a lo largo del proceso se vuelve más clara. Esta nitidez es dada por la maduración del proceso, pero también alimentada por imágenes emblemáticas que sirven de modelo al proyecto.

Este proceso de producción de una nueva realidad, que es dada por el proyecto, está basado en un recorrido más o menos lineal y, sobretudo, consensual, en el cual la imagen resultante remodela la realidad y ofrece una solución que acaba por eliminar las diferencias y conflictos, tan propios de cualquier realidad urbana.

Esto se complica todavía más cuando la solución final ha sido construida, desde el principio, con base en imágenes arquitectónicas ideales y emblemáticas referentes a un modelo de ciudad. Estas imágenes importadas de las más diversas realidades son representaciones de un modelo globalizado de ciudad que, a menudo, no corresponde a la realidad local o al problema urbano en cuestión, con sus especificidades y diferencias.

Estamos habituados a pensar el proyecto como un proceso de síntesis que tiene un foco en la resolución de un problema colocado inicialmente. Este tipo de pensamiento de proyecto sigue una línea de reflexión que opera sobre la realidad produciendo consensos y resoluciones. Al buscar la síntesis, este proceso de reflexión-en-la-acción excluye

los atritos y las diferencias que componen la complejidad de la realidad.

Diferentemente de esta posición, optamos por introducir en el proceso de proyecto la perspectiva dialéctica, o sea, los temas identificados en las narrativas territoriales son siempre puestos en contradicción. Eso significa enfrentar las diferencias y los atritos de manera directa, operando con ellos y a partir de ellos. Esta perspectiva, denominada aquí “proyecto *por* escenarios”, confronta los temas de las narrativas aumentando el nivel de complejidad del problema y alejándonos de una resolución rápida y referenciada en modelos cerrados y exitosos de proyecto urbano.

El proyecto por escenarios es una metodología que interpreta la realidad a partir de la oposición de diferentes puntos de vista. Esta postura permite que el proyecto se defina como un compromiso ético-político con las diferencias. Es ético cuando busca dar espacio a las diferentes voces, visiones y actores que constituyen el territorio en disputa. Es político cuando se propone como proceso de empoderamiento de los distintos actores, es decir, el proyecto no es más un modelo a ser perseguido y si un proceso a ser explorado. Para Guattari, la creatividad social surge cuando se habla en “responsabilidad de la instancia creadora respecto a la cosa creada, en inflexión del estado de las cosas, en una bifurcación más allá de los esquemas preestablecidos y considerando el destino de la alteridad en sus modalidades extremas” (Guattari, 1998, p. 137, traducción propia). Sin embargo, antes de avanzar en la explicitación de este proceso, es fundamental elucidar las diferentes nociones sobre el concepto de escenario.

Los escenarios tienen origen en los procesos de guerra. Funcionan como formas de visualización de un futuro. Un futuro incierto, que será en parte determinado por la acción del enemigo, es decir, a cada nuevo movimiento del enemigo, debemos pensar en una respuesta rápida. Los escenarios son, en esta perspectiva, una antelación estratégica de posibles movimientos en el campo del enemigo. Es necesario proyectar escenarios como escena de futuros y alternativas posibles.

A partir de este potencial operativo de los escenarios delante de situaciones complejas, la metodología utilizada en el campo de guerra ha sido transferida para otros campos del conocimiento. Es el caso de la “gestión”. Tanto la gestión de empresas privadas como de empresas públicas utiliza la metodología de los escenarios para pensar la complejidad futura. Los escenarios se constituyen como una forma de visualizar tendencias que están relacionadas al mercado inmobiliario definidor de paisajes urbanos. La manera de operar con escenarios, en esta perspectiva de gestión, es pensar cómo el modelo de negocio actuaría en ambientes hostiles y muy distintos de la situación inicial. El objetivo es corregir rutas preestablecidas a través de la técnica de la visualización de futuros plausibles. Posiblemente Van Der Heijden sea el autor más expresivo en este

abordaje; para él, “existe una estructura causal subyacente a los eventos y es posible desarrollar una ‘teoría de los procesos’, del porqué las cosas suceden de determinada manera” (van der Heijden, 2009, p. 136).

Otro modo de operar por escenarios aparece en el campo del *Design*. Diferentemente de la gestión, el *Design* no testa un modelo de negocio, más bien produce una especie de visualización del futuro. El *Design* parte de la identificación de competencias y proyecta un nuevo negocio, utilizando escenarios como técnica de visualización de la nueva realidad; utiliza los escenarios como forma de construir situaciones futuras ideales compartiendo motivaciones y visiones comunes. Ézio Manzini es uno de los principales autores a utilizar este abordaje, denominando esta metodología “*design orienting*”, la cual se constituye como un “conjunto de visiones motivadas y articuladas, que objetivan catalizar las energías de los diversos actores involucrados en el proceso de Design, para generar una visión común y deseablemente orientar sus acciones en la misma dirección” (Manzini y Jègou, 2004, p. 181).

En estas perspectivas, estamos siempre proyectando escenas, sean posibles (en la guerra), sean futuras tendencias (en la gestión), o aún, ideales (en el *Design*). Lo que proponemos en este texto no es operar escenarios por tendencia, y tampoco como un ideal, y sí por el conflicto. De modo que el escenario no ‘soluciona’ el proyecto, al contrario, lo ‘problematiza’.

Ésta es la perspectiva de la utilización de los escenarios en el campo del urbanismo que aquí proponemos. Los escenarios son utilizados como modo de visualizar el presente más que el futuro, principalmente los conflictos, las tensiones y las posibles limitaciones que constituyen el “ahora” en diferentes narrativas. Los temas descifrados en las narrativas del paisaje pueden ser claves tanto para la interpretación como para la proposición, actuando como dos caras del mismo problema: el proyecto.

En este sentido, es fundamental cambiar la expresión “proyectar escenarios” por “proyectar *por* escenarios”. La preposición ‘por’ hace aquí toda la diferencia. No se proyectan escenas ideales o posibles, más bien se utiliza la escena para visualizar el conflicto.

El proyecto *por* escenarios entiende el territorio como un resultado de micro agenciamientos que, cuando se enfrentan, producen diferentes campos de empoderamiento. Estos empoderamientos son explicitados a lo largo del proceso de proyecto a partir de la valoración de sus contradicciones, y no de los consensos.

Lo que se discute aquí es como el territorio fue producido en el pasado y está siendo producido en el presente. “El territorio solo puede ser pensado en la esfera de lo sensible, en la manera de hacer compartida, en las microacciones, en los pequeños espacios de agenciamiento” (Reyes, 2017, p. 354). Este compartir es narrado, de modo que el proyecto de territorio se construye a partir de las narrativas como microagenciamientos.

Finalmente el proyecto *por* escenarios se organiza a partir de la identificación de fuerzas contrarias que actúan en el territorio. Es precisamente en la exploración de los disensos que el proyecto *por* escenarios da lugar a las diferentes narrativas que construyen diferentes imaginarios del territorio.

Metodológicamente, estos escenarios se constituyen a partir de los temas que expresan tensiones presentes en el territorio, y que son leídas a partir de las narrativas del paisaje. Es fundamental tener en cuenta que los relatos son constituidos de realidades e imaginarios, es decir, comportan experiencias vividas, memorias construidas, así como futuros idealizados. No pretendemos verificar la veracidad de los relatos, pero incorporar la narrativa como un todo (el real y el imaginario) a la práctica del proyecto urbano. Para nosotros, esta mezcla compleja es lo que confiere potencialidad al proyecto *por* escenarios.

Las narrativas propuestas por el conjunto de imágenes o de textos constituyen operaciones de sentido de la realidad hechas a partir de datos ficcionales [...] Estas construcciones narrativas operan en el real por el ficcional, a la vez que proyectan realidades no ficcionales – producen efectos en el real, al revés de actuaren como reflejos del real. De modo que no tiene sentido la noción de falso o verdadero. Todas las imágenes construyen una realidad multifacética explicitando las diferencias puestas en la situación corriente (Reyes, 2015, p. 13).

Estas narrativas se expresan en montajes con la utilización de imágenes, que, al simular una realidad, producen nuevos sentidos territoriales. Los temas descifrados en las narrativas que expresan las diversas lecturas del territorio pueden ser operados en la etapa de proyecto como un sistema abierto, caracterizado por la diversidad y contradicción.

Retomemos el ejemplo de los bordes urbanos litorales a partir de una experiencia docente en el posgrado de Planeamiento Urbano y Regional de la *Universidade Federal do Rio Grande do Sul* para aclarar el proceso metodológico. La utilización de este ejemplo se adecua a la discusión metodológica del proyecto *por* escenarios por dos razones: por un lado, refuerza la idea de proyecto global denominado *waterfront*, como una solución que se aplica a cualquier interfaz agua-tierra; por otro, se trata de un territorio en que los conflictos afloran con mucha potencialidad, visibilizando los diversos actores que interactúan en el proceso. Nuestra intención es precisamente romper con la primera idea – el proyecto global –, y explorar la segunda – el proyecto en territorios de disputa.

Inicialmente identificamos los agentes que presentan diferentes narrativas. En este caso, por ejemplo, las narrativas del poder público, de los medios de comunicación, del patrimonio histórico, de los vecinos, del mercado inmobiliario y/o de la sociedad civil organizada. La colecta de las narrativas de cada uno de los agentes puede ser realizada a través de imágenes, discursos orales, videos, etc. A continuación, elaboramos una metanarra-

tiva de cada uno de los agentes implicados, en las cuales están presentes los principales temas que atraviesan el territorio a partir de aquel punto de vista. Por ejemplo, en la metanarrativa del patrimonio es común encontrar los temas de la memoria, de la nostalgia, de la pertenencia; ya la narrativa del mercado inmobiliario se desarrolla a partir de los temas de la oportunidad y la competitividad, y así sucesivamente.

A partir de las metanarrativas es posible identificar ejes conflictivos. En esta experiencia docente, vimos la relación entre dominio y valor de uso, que respectivamente se despliega en las polaridades público/privado y popular/elitizado. La combinación de los diferentes ejes conflictivos genera cuatro escenarios posibles: la “feria” resulta del cruzamiento de público con popular, el “centro comercial” resulta del cruzamiento de popular con privado, el “museo” resulta del cruzamiento de público con elitizado, y finalmente el “office” resulta del cruzamiento de elitizado con privado, conforme la Figura 1. La etapa siguiente es la representación de los escenarios en un mosaico de imágenes icónicas de cada situación, conforme la Figura 2.

Estos mosaicos, a su vez, generan un escenario que puede ser obtenido a través de varios formatos como colajes, fotomontajes, *storyboard*, video, entre otros. Para consolidar cada escenario, es importante explicitar el argumento que lo sostiene. Este argumento se caracteriza como una expresión conceptual que sintetiza, en una frase, la idea que subyace en la escena.

Este es el momento de visualizar el mismo territorio a partir de diferentes puntos de vista, entendiendo el proyecto como proceso de exploración de las contradicciones, que puede desplegarse en instancia creadora que asume las disputas de la ciudad contemporánea. Es importante decir que estos escenarios no representan modelos ideales, al contrario, son diferentes perspectivas

de un mismo problema. Por lo tanto, nos es necesario elegir un escenario, sino fundamentalmente romper con el modelo lineal de que hacer proyecto significa encontrar una solución consensual.

La explicitación de los argumentos es un modo más depurado de exponer los conflictos explorados en las narrativas. El proyecto urbano contemporáneo puede ser pensado a partir de estos argumentos explícitamente disensuales. De modo que el aspecto ético político gana relevancia cuando asume las diferentes voces y miradas sobre el territorio, rompiendo con el modelo mental y hegemónico de ciudad global.

Un sentido de proyecto a través de las narrativas

Este texto es producto de un proceso de articulación de dos metodologías que se amparan en un mismo punto de interés: las narrativas. Sean aprehensión de una realidad, en la interpretación del paisaje, sean productoras de esta misma realidad expresa en diferentes escenarios (aquí denominados argumentos), las narrativas expresan la experiencia vivida e imaginada en el territorio de modo único y diferencial, y a la vez plural. Las narrativas representan una puerta de entrada a la lectura de la diversidad y complejidad, características que constituyen cada vez más las ciudades y territorios contemporáneos.

El modelo hegemónico de proyecto urbano expreso por las grandes intervenciones, en este caso el *waterfront*, produce un paisaje idealizado que elimina u oscurece otras alternativas proyectuales. El modelo global de *waterfront* responde a una demanda internacional tanto del capital como del lenguaje arquitectónico que crea un sentido común que es naturalizado aunque que trate de distintas realidades. Poner de relieve las narrativas significa tener a

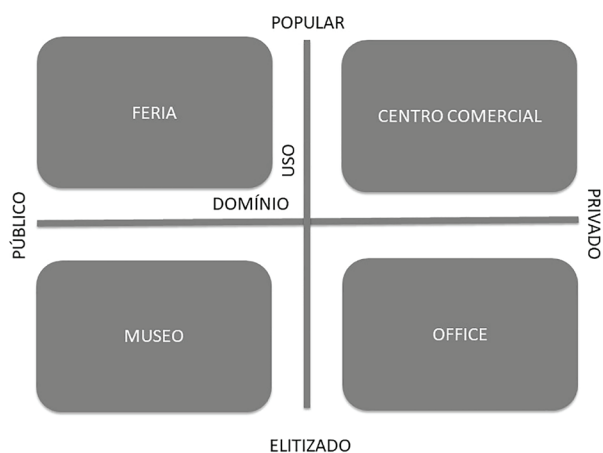


Figura 1. Ejes conflictivos.
Figure 1. Conflict axes.



Figura 2. Escenarios.
Figure 2. Scenarios.

nuestra disposición el contenido subjetivo que conforma la realidad urbana a partir de distintas experiencias locales. Más allá, también genera un empoderamiento de estos sujetos que, al narrar sobre su ciudad, se apropian de la misma con más potencia.

El modo de dar visibilidad a estas narrativas es la constitución de los escenarios generados a partir de imágenes que en su conjunto producen una escena posible. Los escenarios no deben ser perseguidos como idea única, por el contrario, lo que nos interesa es siempre el conjunto de imágenes que producen una atmósfera. En un primero momento, los escenarios son representados por un conjunto de imágenes icónicas; en un segundo, estas imágenes son reinterpretadas en un montaje. Es cuando el recorrido proyectual entra en la fase creativa; el *collage* o fotomontaje producido adquiere nuevos sentidos, constituye metáforas que expresan un conocimiento más complejo de la realidad urbana.

Para que el escenario no se limite a una expresión icónica, retomamos la lógica narrativa con la revelación de los argumentos que sostienen estas imágenes. El argumento avanza más allá del registro de la realidad; es una nueva comprensión del investigador o del arquitecto que asume un carácter propositivo y proyectual.

La importancia de revelar los argumentos es poner en pie de igualdad las distintas miradas y voces sobre la ciudad, antes expresadas en las narrativas. Teniendo en cuenta que actualmente el modelo global de ciudad competitiva valoriza el capital, construyendo incluso narrativas que sustentan esta idea, es fundamental reconocer el valor de las experiencias vividas en la cotidianeidad.

Esta perspectiva de comprensión del proyecto urbano a partir de las narrativas es un compromiso ético y estético con la diferencia. Y sobre todo significa romper con el modelo de proyecto consensual y lineal que opera actualmente en nuestras ciudades.

Estos estudios resultan de la investigación en el ámbito del Programa de Posgrado en Planeamiento Urbano y Regional de la *Universidade Federal do Rio Grande do Sul* y sostienen subproyectos de investigación que se ocupan de la lectura del paisaje a través de las narrativas y que, a la vez, entienden estas narrativas como productoras de un pensamiento de proyecto.

Entendemos el diálogo propuesto por este artículo como un sistema abierto de relaciones entre el sujeto y el

territorio, que debe ser interpretado en el campo del urbanismo por metodologías también abiertas y sensibles a la subjetividad y complejidad de las experiencias cotidianas que enmarcan la vida urbana contemporánea.

Referencias

- ARFUCH, L. 2013. *Memoria y autobiografía: exploraciones en los límites*. 1ª ed., Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 168 p.
- BARTHES, R. 1977. Introducción al análisis estructural del relato. In: S. NICCOLINI (org.), *El análisis estructural*. Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, p. 65-101.
- BENJAMIN, W. 1994. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7ª ed., São Paulo, Editora Brasiliense, 271 p.
- BERQUE, A. 1998. Paisagem Marca, Paisagem Matriz: elementos da problemática para uma Geografia Cultural. In: R. CORREA; Z. ROSENDAHL (eds.), *Paisagem, tempo e cultura*. Rio de Janeiro, EdUERJ, p. 84-91.
- CARON, D. 2017. *El estudio del paisaje como clave interpretativa del territorio a través de las narrativas para la planificación urbana y territorial. Paraty, Rio de Janeiro, Brasil como caso de estudio*. Barcelona, Cataluña. Tesis de doctorado. Universidad Politécnica de Cataluña, Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio, 477 p.
- CROSS, N. 2010. *Designerly ways of knowing*. London, Springer-Verlag, 114 p.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. 2015. *Kafka por uma literatura menor*. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 157 p.
- GUATTARI, F. 1998. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo, Editora 34, 208 p.
- KUNDERA, M. 2007. *El arte de la novela*. Barcelona, Ed. FábulaTusquets, 194 p.
- MANZINI, É.; JÈGOU, F. 2004. Design degli scenari. In: É. MANZINI; P. BERTOLA, *Design Multiverso*. Milano, Edizioni POLI. Design, 256 p.
- MORAES, R.; GALIAZZI, M.C. 2007. *Análise textual discursiva*. Ijuí, Ed. Unijui, 224 p.
- POTTEIGER, M.; PURINTON, J. 1998. *Landscape narratives. Design practices for telling stories*. New York, John Wiley & Sons, 340 p.
- REYES, P. 2015. Projeto por Cenários: uma narrativa da diferença. In: ENANPUR – espaço, planejamento e insurgências, XVI, Belo Horizonte, 2015. *Anais...* Belo Horizonte, ENANPUR, 14 p.
- REYES, P. 2017. Lugares de Godot. In: A. OLIVEIRA; C. GAUDIO; C. FRANZATO, *Ecovisões Projetuais; pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil*. São Paulo, Editora Edgard Blücher, p. 349-358. <https://doi.org/10.5151/9788580392661-27>
- VAN DER HEIJDEN, K. 2009. *Planejamento por cenários: a arte da conversação estratégica*. Porto Alegre, Editora Bookman, 392 p.

Submetido: 24/01/2018

Aceito: 08/03/2018