

“UN EJEMPLO PRÁCTICO” “A CASE OF PERSONAL PRACTICE”

Fernando Bajo Mtz. de Murguía

doi: 10.4995/ega.2013.1690

La experiencia de nuestros entornos espaciales puede ser descrita de múltiples maneras. Quizá una de las más tradicionales haya sido a través de la representación de su imagen. Pero en el paisaje actual, cambiante y lleno de constantes cruces mediáticos, parece interesante explorar otras nuevas representaciones gráficas del mismo, más adaptadas al mundo virtual de la información. Capaces de reflejar mejor la complejidad que subyace en los entornos habitados. Su carácter caleidoscópico demanda aproximaciones simultáneas, cuyas imágenes representan la diversidad

que nos rodea, y que muy bien puede ser transmitida desde el mundo gráfico, enfocado desde lo más amplio de sus posibilidades. Produciendo representaciones abstractas que, pese a su ostensible disparidad, obedecen sin embargo a un proceso codificado según múltiples alternativas. Y además, ¿no serán ellas capaces también de significar distintos espacios?

Palabras clave: Mapeado; Planos perceptivos; Representaciones interactivas; Análisis gráfico; Espacios urbanos experienciales; Introspección gráfica

Our spatial environment perception can be depicted in several different ways. One of the most traditional one has been held through the representation of its image. But within our today's landscape, full of media interactions, it seems interesting to explore other new graphic representations. Better adapted to the virtual world we live in. And capable of reflecting an inhabited environment much more accurately, whose kaleidoscopic complexity demands simultaneous approaches. Their images will show a diversity that can be represented from abstract drawings, and despite their apparent disparity, they come from a proper coded process according to different alternatives. And besides; haven't they the ability to signify different spaces too?

Keywords: Mapping; Perceptive blueprints; Interactive representations; Graphic analysis; Urban sensitive spaces; Graphic insight





Mi relato será fiel reflejo de la realidad, en todo caso, a mi recuerdo personal de la realidad; lo cual es lo mismo.

BORGES, J.L.

My speech will be a depiction of reality, or in any case, of my personal remembrance of reality, what is the same

BORGES, J.L.

Una historia

Las propuestas de arquitectura que trascienden suelen contar alguna historia. Una de las maneras más comunes de hacerlo es a través de sus imágenes. Y aún más sutilmente desde de su forma de ser experimentadas. Pero en tanto en cuanto esta capacidad narrativa se desprende de forma inequívoca del hecho de la lectura de su expresión gráfica, también se puede apreciar que la misma surge de igual modo del espacio que configuran. Cualesquiera que sean sus características y condicionantes propios.

Argumentando en el sentido contrario, cabe decir que también es importante contar una historia para dar sentido a un espacio; un relato cuya transcripción a menudo es a posteriori, pero que justifica el carácter del espacio descrito. Esta historia suele ser producto de la suma de otras varias que interactúan entre sí, poseyendo en realidad diferentes aspectos... Algunos son didácticos, otros meramente constructivos, también los hay funcionales, y por supuesto representativos. Y por qué no, también muchas veces experimentales; como es el caso que se expone.

Pero todos ellos se deben a una relación con el tiempo en base a su duración; apoyados en herramientas que como el dibujo, son capaces de defender su permanencia.

Relación con el tiempo: base de nuestro paisaje

Los seres humanos, así como los animales y las plantas (es decir, todos los seres vivos), están por su propia naturaleza orientados hacia el tiempo. La actividad de los primeros, y en concreto aquélla que los distingue de los segundos, es precisamente la de aprehender y modificar voluntariamente su entorno. Hecho que se haya absolutamente modulado por el tiempo. Su medición, estrechamente ligada a los elementos propios de la arquitectura, ha supuesto un condicionante común a lo largo de la historia. Dibujando ese paso del tiempo. Baste recordar como ejemplo el gnomon, que atendiendo a muy diferentes formas se alza en fachadas, en jardines, en pináculos... Haciendo que la arquitectura no solo sea el soporte del elemento de medición (reloj de sol, de arena, de ruedas...), sino que también se convierta en instrumento de medida por sí misma, independiente y autónoma. Reflejo de un tiempo así como testigo implacable del devenir de otros tantos.

Arquitectura como medición del espacio y del tiempo

De ello se desprende una reflexión que indica que todo avance en la mensurabilidad del espacio tiene, en efecto, su correspondencia en la mensurabi-

A tale

Any proposal in architecture meant to be transcendental usually tells us a story. One of the most common ways to do that is through its images: And even more subtly, from their experience. But as far as this narrative capability is related to the reading of its graphic representation, we can also be aware it equally comes out from the space they stand for. Whatever their owned specificities may be. Reasoning in the opposite way, it could be said it is also necessary for an architectural space that makes sense to tell a story. A tale often figured out afterwards, justifying the final result. And this tale is usually the resulting of a sum of more other interactive ones, showing different approaches... Regarding didactic, constructive, functional, representative or even, and why not, experimental features. Just as we can see in the chosen case study shown onward.

All of them have a special relation with time in terms of duration, supported in specific tools as drawing or drafting, who can defend their lasting.

Interaction with time: the foundation of our landscape

Human beings, and we could say any alive being are oriented to time due to their own nature. The activity of the fore ones, and that one which specifically tells them apart from the latter, is precisely their ability to behold and modify their environment. Its measurement, close related to architectural devices, has always been a common set back along history. Drafting that pace of time. Let us remember the gnomon, attached to facades, garden furniture, pinnacles, in many different configurations... Making architecture not only the supporting stand for the (sundial, sand clock, or even mechanical clock), but the precise device of measurement; autonomous and independent. Being



a cultural manifestation of one specific time, and also the witness of many other ones.

Architecture as an interaction between space and time

As a result of these we can notice that any progress in space measurability has its correspondence in time measurability. And the representation of whatever building can be an efficient bridge between them, due to the double nature that hybridizes compatible features. And in the end representing an interesting measurement device, useful even for urban scenarios. A practical consequence that could lead to the invention of a new sort of “modulor” based on time units, regarding times related to any specific human activity (for example walking a distance, or doing any domestic and simple task...) to a determined spatial dimension.

Human scale map

Proceeding according these thoughts, a truthful map could be produced. That one whose attributes always would refer to personal abilities and their relation with a close environment. This system would be a much more personal one than the standardized ones, based on abstract units like the meters. Those who in fact have no physical relation to human scale or activity. Even Plato (*Dialogues, IV b.c.*) refers examples in these terms, like the one in which he defends that the ideal dimension of the city is concomitant to the basic human being capabilities (public speech for instance). Therefore having a proper balanced result in terms of social and personal wellness. In his world, this is the desired frame where social life and many other attributes from the ideal city are placed. Always a priori traced. A model that is present along the many theoretical approaches aimed to retrieve the human domain to any social landscape. No other thing what every qualified urban environment should be. But, why this ideal urban landscape cannot be built as it is experimented in real life? And from this point, and through its representation, pursue its ultimate model?

Information

Within this struggle for placing time, the graphic information in its relation to the built landscape, can be considered a kind of cartography. Needed to create codes for reading media properly. Following the path of understanding dialectics in a particular

lidad del tiempo. Siendo la representación del hecho construido un eficaz puente entre ambos, pues amalgama en su contenido caracteres comunes a ambos, pudiéndose configurar en un interesante elemento de medida. Una aplicación sugerente de todo ello podría ser la configuración de un “modulor” a base de unidades temporales; el cual, relacionando tiempos adscritos a una actividad concreta del individuo (recorrer una cierta distancia, o realizar cualquier actividad cotidiana sencilla...), tuviera su inmediata correspondencia con una determinada dimensión espacial.

Mapa a escala personal

De este modo, podría elaborarse un verdadero mapa, cuyas características intrínsecas hicieran siempre referencia a las capacidades propias de cada uno, y a su relación con el espacio inmediato en el que se desenvuelve. Este sistema habría de tener un soporte más lógico y sobre todo mucho más humano que el del metro-patrón; calculado de una forma abstracta y sin relación inmediata no ya con la escala de las personas, sino tampoco con la actividad propia del ser humano. Ya el mismo Platón (*Diálogos, siglo IV a.c.*), cita en este sentido ejemplos como el que defiende que la dimensión ideal de la ciudad está de acuerdo con las capacidades básicas y comunes a todo individuo (hablar a viva voz en público ante un determinado foro con garantía de audición); de forma que el conjunto resultante sea adecuado a la sociedad y proporcionado respecto del hombre. En realidad, es este el marco de convivencia ejemplar que siempre ha intentado la ciudad ideal, dibujada siempre a priori. Un modelo que ha venido imperando en todos los

intentos teóricos planteados para recuperar la dimensión humana ideal de todo paisaje de convivencia. En definitiva, de lo que debiera ser todo paisaje urbano. Pero porqué este paisaje de convivencia no puede configurarse a medida que se experimenta? Para desde allí, y a través de su representación, perseguir su modelo ideal?

Información

En esta lucha por la implantación en el tiempo, la información gráfica puede compararse, en su relación con el paisaje construido, con la que la cartografía puede tener con el territorio. Provoca una necesidad de crear códigos de interpretación que sean capaces de mantener este pulso con lo mediático que de forma continua nos golpea. Persigue al mismo tiempo, como continuidad del diálogo didáctico, un sistema propio de representación. Esta estrategia acaba convirtiéndose por sí misma en bloque constructivo para una arquitectura del yo, dentro de un paisaje en continua expansión 1. Y en definitiva, y lo que es más importante, en otro sistema de conocimiento.

Caso práctico

Producto de todas estas ideas surge de inmediato la inquietud por ponerlas en práctica. La reacción lógica en este caso particular es la de intentar hacer mapa; una actividad que podríamos denominar como “mapping”. Pero el mapa de la realidad física que todos percibimos ya existe de una forma codificada para su común comprensión. Nuestro mundo, y más en concreto nuestras ciudades, están cartografiadas hasta la exageración. El celo de las administraciones y de las nuevas tecnologías extenúa la exactitud de la representación del medio físico hasta confundir



el modelo con la realidad; haciendo que (como en el famoso ejemplo de *L. Carroll 2*), el primero suplante a la segunda. Dentro de este nuevo reino del simulacro se hace necesaria una visión más profunda y plural de todo nuestro entorno. Una posibilidad de interpretación personal, compleja, y subjetiva (como producto de la percepción), que se constituya en una vía de escape necesaria para nuestra imaginación y nuestros anhelos de aprehensión del espacio.

Método

Por que la búsqueda de una nueva dimensión siempre surge del agotamiento de las posibilidades ya establecidas, y es por ello por lo que el atisbo de un mundo que sabemos que aún está por descubrir ahí mismo, crea en nosotros una molesta sensación de impotencia; por no disponer de las herramientas necesarias para explorarlo de forma adecuada. Los intentos sucesivos no terminan de ofrecernos esa sabiduría que anhelamos y estamos seguros que servirá de guía en el futuro. Parafraseando a *Woolf (1978)*, es preciso recordar que “*Hablar de saberes es una inútil frivolidad*. En este caso y nunca mejor dicho, “*Todo es experimento y aventura*” 3.

Descripción

Así que de esta sencilla manera, y mediante los mecanismos tecnológicos más domésticos a nuestro alcance, se puede hacer mapa. ¿Pero de qué?. Por ejemplo de lo más primario que podemos realizar, de aquello a lo que tenemos acceso a diario. De nuestra realidad cotidiana. Quizá absurda e inconsistente, pero absolutamente nuestra; subjetiva, experimentable, y

por tanto tan real como nuestro relato de la misma...

Así que comencé a tomar datos de todo aquello que me rodeaba hasta lograr fijar exactamente un tramo espacial recorrido cada día, una duración fácilmente aislable. Aquella parte de la jornada que era repetible y susceptible de fácil experimentación comparada; como suma de leves diferenciales... Mi viaje en coche desde casa hasta el instituto en el que estudiaba. Lo que en un principio carecía de todo interés se convirtió, desde el mismo momento de su elección, en un universo con infinitas posibilidades. Cuajado de líneas de fuga.

Busqué planos, (que no mapas), de todo aquél territorio que cruzaba de forma insistente y apenas sin interés; vías principales, edificaciones características y puntos singulares, trazados de infraestructuras, e incluso aspectos más sutiles como delimitaciones de códigos postales, o pasillos aéreos de aproximación a un aeropuerto cercano. Además de todo ello me dispuse a configurar registros de información más difusa ligada al desplazamiento, tales como tiempos de percepción de determinados paisajes visuales, y ámbitos físicos preponderantes de influencia de las diferentes emisoras de radio, o incluso ruidos característicos (*soundscape*s o paisajes sonoros). De este modo comenzaron a superponerse en el conjunto de planos elaborados, diferentes fronteras perceptivas que los iban transformando en mapas, cuya existencia podía comprobarse fácilmente a partir de los datos obtenidos. Su conclusión inicial era que todos estos acontecimientos eran indudablemente capaces de transformar la realidad física inicial que todos creíamos conocer 5.

system of representation. This strategy ends being a sort of self architecture, within a continuously expanded landscape 1. And in the end, and most significant, building another system of knowledge.

A case of personal practice

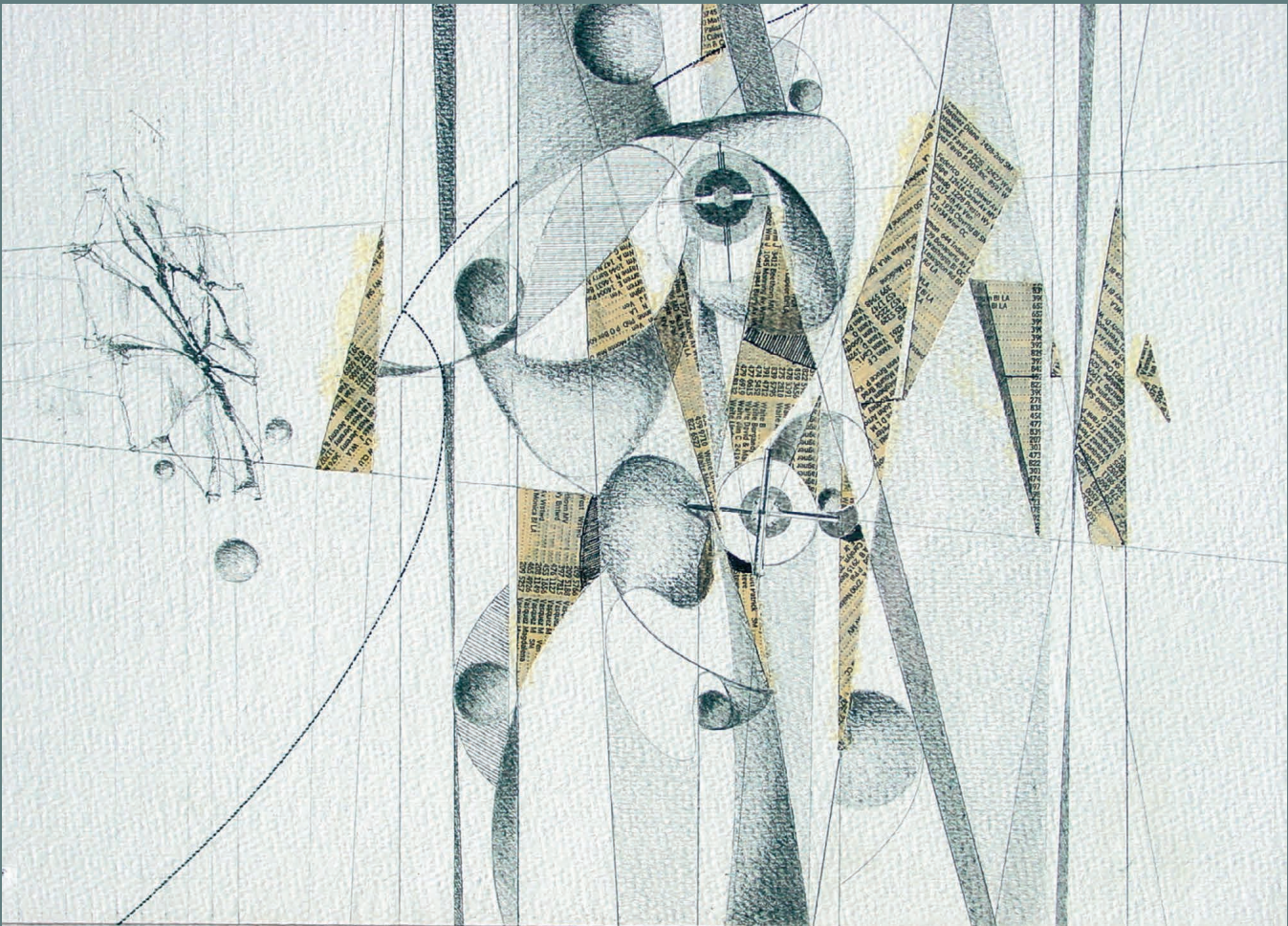
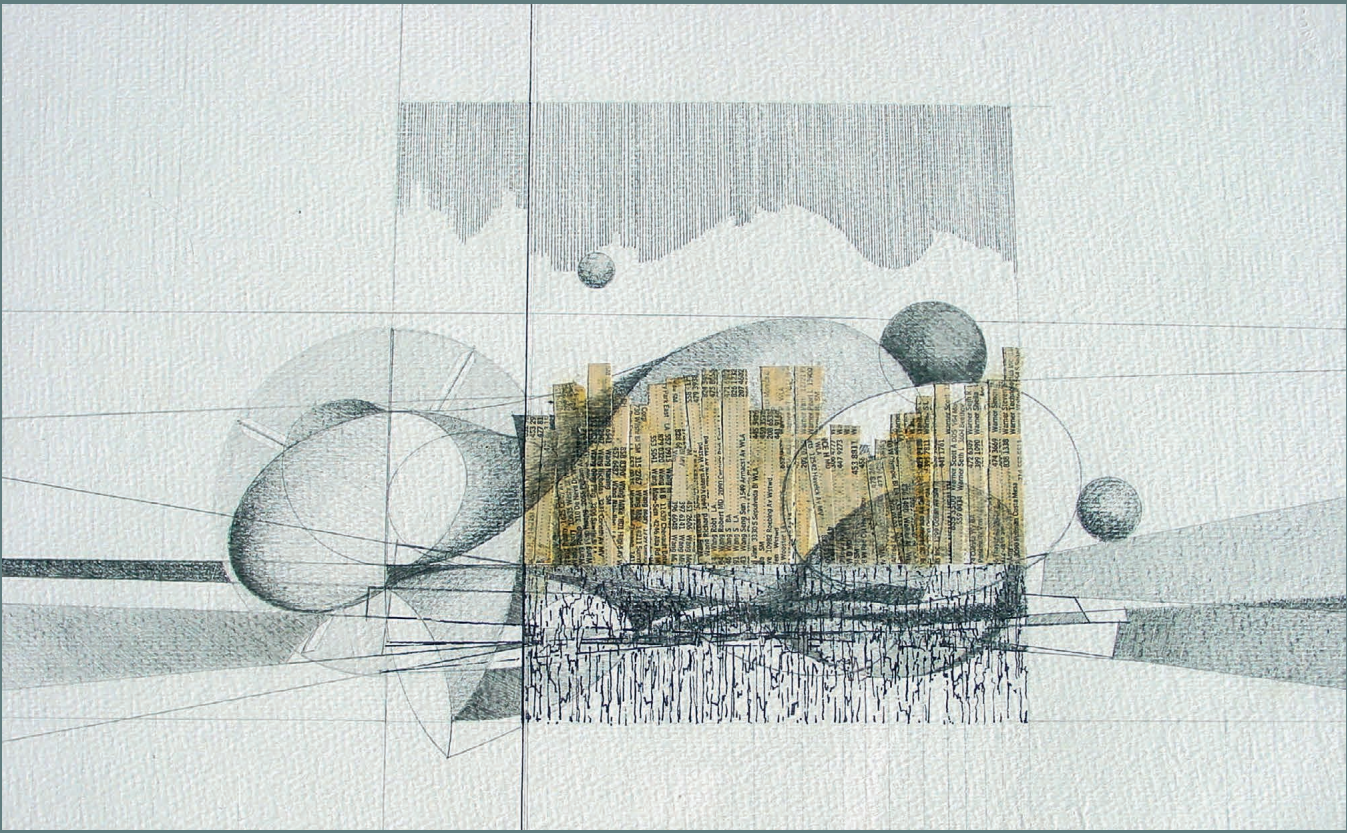
As a result from all these ideas, it comes out immediately the call to put them in practice. The logical consequence about this particular case is to try laying out a map; an activity we could call as “mapping”. But the maps that show the real land already exist. Our whole world, and in much more detail our cities are already and thoroughly mapped. The Administration and the new geographical information technologies represent the ground accurately, making (like in the famous example from *L. Carroll 2*), the representation pretend to fake the real land. Inside this new realm of simulations, a deeper and plural insight of our environment is absolutely necessary. Allowing personal interpretations, subjective and complex, based on our personal perception. A mandatory way out for the imagination in order to find out spatial achievements.

Method

Just because the search of a different kind of spatiality always comes from a relentless experience of the existing possibilities, we can imagine there is a world to discover right ahead. But sadly we already know we do not have the means to get to it. And the iterative strives to solve the question do not follow as a guide to the future. Citing *V. Woolf (1978)*, is interesting to remember that “*Talking about knowledges is a useless vacuity*”. And in this case and never better said, “*everything is trial and venture*” 3.

Depiction

So in this simple way, and taking advantage of handy technical devices we can start out to do mapping. But what about? For instance, about the simplest activity we can perform. About what we daily do, about our day to day reality. Perhaps, in the beginning not making too much sense, but in the end absolutely personal, vivid, subjective, and therefore as real as our remembrance of it... So I began to register data about everything around until I focused on a very specific activity of my daily way to work; an easily bracketed piece of time. That part of the day that was repeated and easy





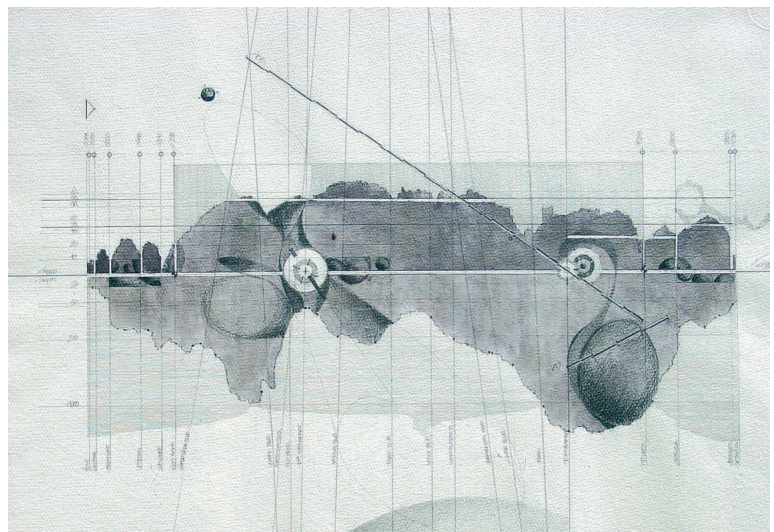
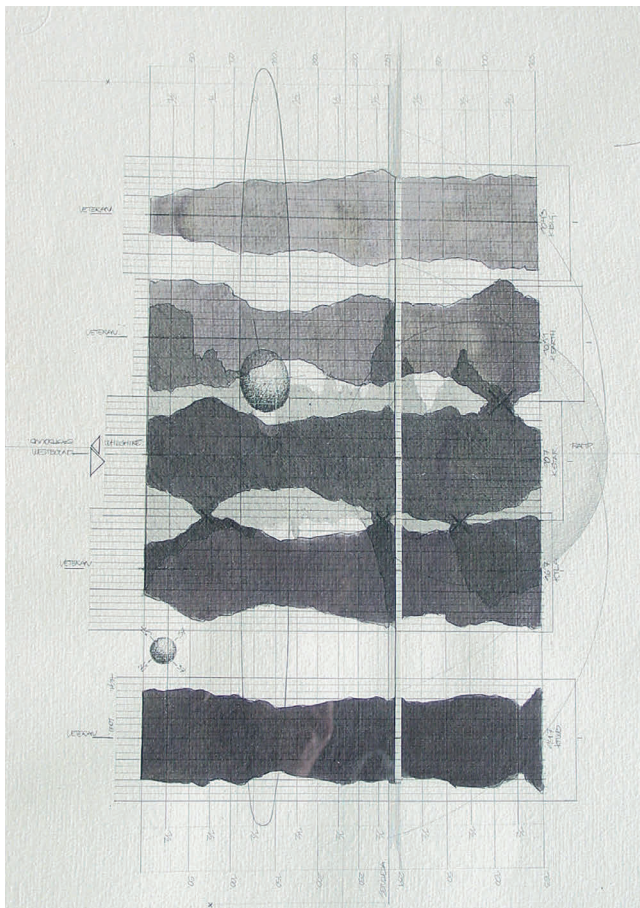
to keep record of; as a sum of tiny little parts... My car trip from home to the institute I studied in. What at first sight lacked any interest resulted, from the very first moment, in an infinite universe of possibilities. An event full of plenty different approaches to do research.

I looked for plans (not maps 4), about every piece of land I went through in my daily trip that seemed not to have any special interest: Main freeways, intersections, buildings and meeting points. Or even more subtle landmarks as legal boundaries, zip codes, or even aerial paths from a close airport. Besides all that kind of information, I decided to register some other kind of data related to my trip, such as perception intervals of determined visual landscapes, and soundscapes of the nearby radio stations; or even characteristic noises from the urban fabric around. In this way many information plans began to overlap mixing up different perceptive boundaries, transforming them into

¿Por qué?

En cualquier caso había dos preguntas que me parecían capitales dentro de este proceso de investigación... Cómo podía utilizarse esta visión gráfica del entorno inmediato, y cuál podía ser el mecanismo para, a partir de ello, primero entender y luego producir espacio. (No hay que olvidar en ningún momento la primera intención arquitectónica de todo el estudio). La sensación de haber descubierto un sugerente hilo de luz, y ser incapaz de proseguir su trayectoria, me inquietaba, hasta que decidí representar de formas diferentes y casi impulsivas aquéllos datos que había registrado

meticulosamente. Así que subdividí la información en unidades diferenciales del viaje, y a modo de “rodajas” del mismo, introduje en cada uno de sus lados hasta cuatro aspectos de información diferentes. De esta manera fui sumando prismas rectangulares de distinta superficie y perímetro, y los superpuse de forma que su centro de gravedad coincidiera en proyección ortogonal, hasta formar un hilo conductor. El viaje cotidiano se convirtió en una especie de brocheta sinuosa (dibujada desde diferentes ángulos y así mismo maquettata), que lo definía inequívocamente a través de aspectos que yo había elegido previamente.





variable and close related to the subject depicted. Surprisingly, and due to the three-dimensional representation of the data, it ended to be an interesting volume. Generating surprising spatial qualities all around 6. An unexpectedly witness to be experimented itself, in many ways independent of the inevitable references that it came from.

Consequences

The conclusion we could come out with was in some way the translation of invisible codes (not previously considered as space producers), into three-dimensional relations that could be worked on from this new point of view. This graphic interpretation coming from information closely related to a singular site, opened a wide range of possibilities for understanding places as urban realities. Claiming back the use of a tool (like the map drafted or modeled), not tied to the simple perspective perception, but to a much more complex way of understanding reality in terms of layers of personal information: simultaneous and transparent. So the idea of mapping went going on consistently as I introduced some order through relations among all these graphic processes.

And realities

To put it in another way, I was trying to justify the showing up of what was hidden, and could be discovered looking to reality in some other new way. Putting it down in a special and personal graphic document. It was only a first and humble attempt that could be easily enhanced. A bit clumsy, but in some way trying to give form to a sort of a new architectural representation of our particular environment. Always taking advantage of graphics. A project based on the first intention of telling a tale: That of representing reality from a personal spatial perception we are all aware of.

Big scale vs small scale Present time vs remote time

It was not so long when I realized that according to this graphic research, there were many different experiences depending on the discipline of knowledge applied. Based on these terms, whimsical or surreal literature has explored some of the exposed possibilities, depicting even invisible cities from architectonic points of view 7. In fact, this approach alters canonic standards, mixing up data coming from close disciplines operating according to different scales (for instance

de forma espacial esa realidad subjetiva y plural que ya todos somos conscientes de que nos rodea.

Gran escala vs pequeña escala Tiempo actual vs tiempo lejano

Por supuesto, pronto me di cuenta de que son muchas las experiencias que según esta línea de investigación basada en la expresión gráfica, pueden proponerse atendiendo a ejercicios basados en diferentes disciplinas del conocimiento. En este sentido y como ya conocemos, la literatura fantástica ha explotado un buen número de sugerentes posibilidades, describiendo ciudades imaginadas desde puntos de vista más o menos arquitectónicos 7. En realidad, esta creación que altera parámetros reconocibles, o mezcla datos que proceden de técnicas complementarias y actuantes en una escala distinta (por ejemplo el urbanismo y la construcción), exhibe la dimensión de un conjunto en parte reconocible mediante el dibujo, aunque nunca alcanzable físicamente. Pero a la que a través de sus detalladas huellas, bien puede seguirse la pista.

Juegos similares

Imaginemos abrir un atlas en el que cambiamos las palabras de cartografía ya existentes con el fin de crear con ello otras novedosas. Conseguiremos con ello la representación de un nuevo mundo, pero con rasgos identificables que provienen del anterior. Una variación reconocible que a su vez permite otras tantas versiones según el orden y la disposición de los cambios. Nuevas propuestas que pueden constituirse en secuencias de un proceso de creación deliberada.

Algo similar a lo que A. Rossi propuso con sus “*Ciudades Análogas*” 8, compuestas por fragmentos fácilmen-

te reconocibles que intentaban configurar un contexto de mejor factura. Dichas propuestas pueden ser consideradas como guías encaminadas a la obtención de una ciudad diferente, a base de las huellas grabadas en nuestra memoria (en este caso citado colectiva), y que no son otra cosa que registros arquitectónicos valiosos.

Al final, el discurso obtenido estará compuesto por las mismas palabras, pero su orden y alternancia construirá una nueva frase, demostrado que el lenguaje gráfico (en este caso uno específicamente arquitectónico), es una herramienta que como el mapa, transmite su significado a partir de la adecuada combinación de sus muy diversos significantes 9... ■

NOTAS

- 1 / Betski, A. 1998. “El Paisaje y la Arquitectura del Yo. Topografías Operativas”. *Quaderns* N°220. p-28-33.
- 2 / Pseudónimo por el que se conoce al reverendo inglés Charles Lutwidge Dogson. Tanto “*The Hunting of the Snark*” 1876, como “*Sylvie and Bruno Concluded*” 1893, sus más famosos libros con alusiones a mapas inverosímiles, se hallan publicados en “*The Complete Lewis Carroll*”. Worsdorth 1999.
- 3 / Woolf, V. 1978. *Las Olas*. Bruguera.
- 4 / Deleuze, G y Guattari, F. 1997. “*Rizome, introducción*” primer capítulo de “*Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia*”. Pre Textos. Aludiendo al carácter del rizoma, 5º y 6º principio de cartografía y calcomanía. p-27-31. Para la relación entre rizoma y mapa así como su diferencia con el plano, ver p-49.
- 5 / Dentro de lo que podría denominarse una práctica espacial en la ciudad, en relación a como la describe M. de Certeau (1984) en “*The Practice of Everyday Life*” Univ. California Press. p-96.
- 6 / De forma similar a lo que defiende Lebbeus Woods (1992) en su libro de ideas ilustradas “*Centricity. The New City*”. Byron Preiss & Touchtone.
- 7 / Quizá el ejemplo más famoso sea el de Calvino, I. (1983), en sus *Ciudades Invisibles*. Minotauro. Caso opuesto es el de T. Moro descrito en su *Utopía*, en la que el caso ideal que *Hythlodæo* describe al propio autor, es una urbe ejemplar para un futuro que se proyecta de forma atractiva desde su presente temporal y lejanía espacial. Mientras que las *Ciudades Invisibles* y nostálgicas de I. Calvino son siempre pasadas, la obra magna de Moro está cuajada de una didáctica social deseable en un futuro, que intenta incidir en la mejora física de la convivencia y la justicia entre los seres humanos. En el mismo sentido cabe destacar el artículo de Juan Antonio Ramírez “*Espacio y Fantasía: Literatura fantástica versus Arquitectura fantástica*”.
- 8 / Rossi, A. 1976. “*La Ciudad Análoga*”.
- 9 / A estas alturas es interesante destacar el papel que la lingüística ha tenido en los últimos años en toda la producción teórica de la arquitectura, incapaz por sí misma de encontrar caminos fértiles de justificación. Desde la Escuela de Altos Estudios Sociales abandonada en su día por R. Barthes y su denominada “*intertextualidad*”, hasta el germen deconstructivista inoculado por J. Derrida y representado en la arquitectura por su interlocutor P. Eisenman.



Para alcanzar la liberación debemos creer que todo es real, o que nada lo es. El problema es que no distinguimos más que grados de realidad. Las cosas nos parecen más o menos verdaderas, más o menos existentes. De ahí nuestra complejidad.

GIORAN, E.M.

In order to achieve some level of liberty we ought to believe that everything is real, or on the contrary, nothing is real. The problem is we not make any other distinction except levels of reality. Things appear to be more or less real, more or less in their existence. There comes our complexity.

GIORAN, E.M.

urbanism and construction). Showing through graphics an identified part from a remote whole, than can be followed by its hints.

Similar games

We can imagine opening cartographies where existing words are changed in order to create other alternative ones. We will get the representation of new worlds, but close related to the previous ones where they come from. Predictable variations that can be altered in as many sequels as we want. Depending on the grading of the implemented hierarchy of changes. New proposals that can perform as sequences of a deliberated process of meaning. Similar to what A. Rossi proposed in his "Analogous Cities"⁸, built up by fragments easily recognizable in order to get a better context. Those proposals can be understood as guides towards a different kind of cities, through footprints carved out in our memory, being not other thing than valuable architectonic records. In the end, the discourse will be held on the same words, but their arrangement and hierarchy will give form to a new sentence, showing that graphic language (an architectonic one in this case), is a tool similar to a map. Transferring sense from a proper combination of the many significances it deals with ⁹... ■

NOTES

- 1 / Betski, A. 1998. El Paisaje y la Arquitectura del Yo. Topografías Operativas. *Quaderns* N°220. p-28-33.
- 2 / Pseudonym used by the British reverend Charles Lutwidge Dogson. Besides in *The Hunting of the Snark* 1876, and *Sylvie and Bruno Concluded* 1893, their most famous books with depictions of impossible maps, published in *The Complete Lewis Carroll*. Worsdorth 1999.
- 3 / Woolf, V. 1978. *Las Olas*. Bruguera.
- 4 / Deleuze, G y Guattari, F. 1997. " first chapter from *Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia*. Pre Textos. Regarding to rizhome nature, 5^o and 6^o principles of cartography and offset printing. p-27-31. For a complete relation between rizhome and map and their differences with the plan, see p-49.
- 5 / Inside what we could call a spatial practice in the city, related to de depiction of de Certeau M.1984 in *The Practice of Everyday Life*. Univ. California Press. p-96.
- 6 / Similar to the way Lebbeus Woods (1992) defends in his illustrated book *Centricity. The New City*. Byron Preiss & Touchtone.
- 7 / Perhaps the better known example will be that from Calvino, I. (1983), in his *Invisible Cities*. An opposite example is the one from T. Moro described in his *Utopia*, in which the case of reference *Hythlodæo* describes to the author, is about an ideal urbs for the future, attractively projected from its present time and far location. While the I. Calvino nostalgic *Invisible Cities* are always a past reality, the greatest Moro's work is full of desired social clues for a better future. Trying to enhance common life and justice among human beings. Following the same idea we could highlight a famous article from Juan Antonio Ramírez. *Espacio y Fantasía: Literatura fantástica versus Arquitectura fantástica*.
- 8 / Rossi, A. 1976. *La Ciudad Análoga*.
- 9 / Up to this point is remarkable the importance of linguistics in the last years in terms of its relation with the theory of architecture, incapable by its own means of finding out fertile ways of support. From the School of High Social Studies ruled by R.Barthes and the importance of the so called "intertextuality", to the deconstructive germ introduced by philosopher J.Derrida and represented in architecture by his counterpart P. Eisenman.

