

TABLEAUX DE GUERRE. LA REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA DE ESCENARIOS TERRITORIALES.

TABLEAUX DE GUERRE. ARCHITECTURAL REPRESENTATION OF TERRITORIAL SCENARIOS.

Juan Elvira Peña; orcid 0000-0001-5465-9095

Fernando Rodríguez Ramírez; orcid 0000-0001-9094-9153

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

doi: 10.4995/ega.2024.21211

El empleo de escenarios y narrativas contrafactuales es una de las herramientas más útiles para, a partir del análisis de complejas dinámicas territoriales, desvelar posibles futuros de nuestro hábitat. Para representarlas, este texto indaga en la necesidad de emplear formatos gráficos que combinen un análisis estratégico y cartográfico junto con un retrato detallado de todos aquellos componentes, humanos, naturales y tecnológicos, que lo habitan. El *tableaux de guerre* contiene muchas de las cualidades necesarias para construir las cosmografías que permitan comunicar narrativas en el seno de ecosistemas territoriales. El análisis de la transformación de este género pictórico a través de diversos ejemplos permite extraer numerosas herramientas gráficas y comunicativas

que convergen con momentos clave de la modernidad arquitectónica. Iluminan aproximaciones conceptuales y modos de representación del conflicto territorial que adquieren una nueva relevancia en nuestros días.

PALABRAS CLAVE: ESCENARIO, TABLEAUX, TERRITORIO, COSMOGRAFÍA

Drawing from the analysis of complex territorial dynamics, the use of scenarios and counterfactual narratives stands out as one of the most effective tools for unveiling potential futures of our habitat. To represent these narratives, this text explores the necessity of employing graphic formats that integrate strategic and

cartographic analysis with a detailed depiction of all components—human, natural, and technological—that inhabit these spaces. The tableaux de guerre embodies many of the essential qualities for constructing cosmographies capable of communicating narratives within territorial ecosystems. The analysis of the transformation of this pictorial genre through various examples reveals numerous graphic and communicative tools that align with key moments of architectural modernity. These tools shed light on conceptual approaches and methods for representing territorial conflict, which gain renewed significance in the present day.

KEYWORDS: SCENARIO, TABLEAUX, TERRITORY, COSMOGRAPHY





1. Piero Frassinelli, (Superstudio). First City. 2000-ton city. En: *Twelve Cautionary Tales for Christmas. Architectural Design*, Nueva York: John Wiley & Sons Ltd., 1971, n°12, p. 737

1. Piero Frassinelli (Superstudio). "First City. 2000-ton city". In: *Twelve Cautionary Tales for Christmas. Architectural Design*, New York: John Wiley & Sons Ltd., 1971, no. 12, p. 737.

El lugar del conflicto

La presión del hábitat humano es una fuente inevitable de conflictos territoriales. El crecimiento de las grandes ciudades y la antropización del medio han provocado la convergencia de las escalas territorial y urbana. Autores como David Harvey (2015, pp. 26-32) han certificado que la crisis de las ciudades tiene lugar hoy en día a escala planetaria. La gestión del medio humano ya no está restringida a la construcción de ciudades sino de territorios. Si la ciudad a menudo se define como el lugar del conflicto y la fricción, también lo es el territorio: un lugar donde las diferencias se encuentran, se reconocen y se exploran mutuamente, un enclave donde se afirman o se anulan.¹

Escenarios

La dialéctica entre la sociedad, lo natural, la tecnología y las cualidades de lo urbano —con velocidades de cambio muy distintas— presenta un abanico de situaciones que, de lo teórico a lo práctico, exigen aproximaciones proyectuales fuera de lo convencional. Con este nivel de complejidad, resulta difícil detectar las contradicciones y fuerzas emergentes

del hábitat humano. Por ello conviene ensayar nuevas metodologías para intervenir en su seno. Es necesario imaginar futuros deseables que introduzcan transformaciones en nuestro medio y que acompañen sus complejas dinámicas. Los escenarios y las narrativas contrafactuales son dos de estas herramientas. La prospección de lo que nos rodea es clave para cualquier proceso de aprendizaje, porque permite pasar de un modelo basado en el control hacia uno que responda a las dinámicas emergentes de nuestro medio (Van der Merwe, 2008, pp. 216-239). En palabras de Bruno Latour (2010), "si hay un post-Anthropoceno que merezca la pena vivir, aquellos que lo habiten van a necesitar nuevas historias, sin que ninguna entidad en particular esté en el centro del escenario".

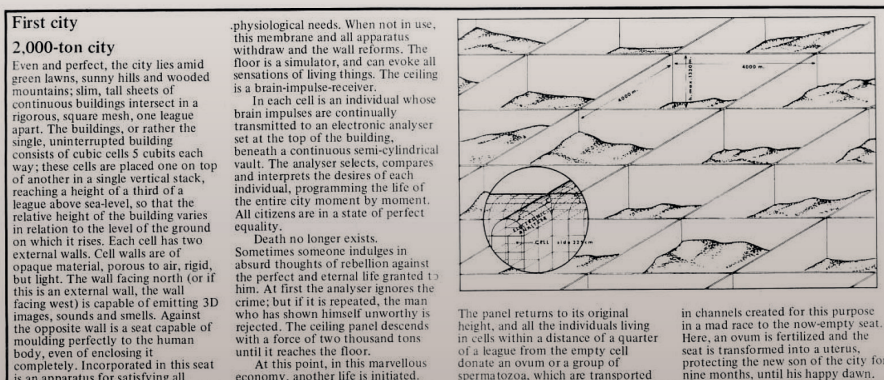
En los años 60 del siglo XX, algunos jóvenes arquitectos, espoleados por su posición aún marginal, comenzaron a emplear nuevos formatos para comunicar sus puntos de vista sobre el futuro de la arquitectura y la ciudad. Es el caso de *12 cautionary tales for Christmas* (Frassinelli, 1971, pp. 737-742) (fig. 1) de Superstudio. Doce 'cuentos admonitorios' que desvelaban las con-

The Site of Conflict

The pressures exerted by human habitation are an inevitable source of territorial conflicts. The growth of large cities and the anthropization of the environment have led to the convergence of territorial and urban scales. Scholars such as David Harvey (2015, pp. 26-32) have affirmed that the crisis of cities now unfolds on a planetary scale. Managing human environments is no longer limited to the construction of cities but extends to the governance of entire territories. If cities are often defined as sites of conflict and friction, the same can be said of territories: they are spaces where differences converge, are acknowledged, and explored, serving as enclaves where they are either asserted or nullified.¹

Scenarios

The dialectic between society, nature, technology, and the qualities of the urban—each exhibiting vastly different rates of change—generates a spectrum of situations that, from theoretical to practical perspectives, demand unconventional design approaches. Given this level of complexity, it becomes challenging to identify the contradictions and emergent forces shaping human habitats. Thus, experimenting with new methodologies for territorial intervention is essential. It is necessary to envision desirable futures that introduce transformations to our environment while aligning with its intricate dynamics. The creation of scenarios and counterfactual narratives are two such tools. The exploration of our surroundings is crucial for any learning process, as it enables a shift from a control-based model to one that responds to the emergent dynamics of our environment (Van der Merwe, 2008, pp. 216-239). As Bruno Latour (2010) observes, "if there is to be a post-Anthropocene worth living in, those who inhabit it will need new stories, with no single entity placed at the center of the stage." In the 1960s, some young architects, driven by their still-marginal position, began using new formats to communicate their perspectives on the future of architecture and the city. This was the case with *12 Cautionary Tales for Christmas* (Frassinelli, 1971, pp. 737-742) (fig. 1) by Superstudio—twelve tales that exposed the contradictions



of human habitation as understood at the time. To articulate their proposals, Superstudio turned to the quintessentially counterfactual genre of science fiction, rich in allegorical and didactic potential. They drew on many of its classic themes—the ecological crisis, the acceleration of industrial civilization, mechanisms of social control, and interventions in the biological identity of humans and non-humans—common in the dystopian literature of authors such as George Orwell and Aldous Huxley.

Beyond the hegemonic discourses surrounding the city, proposals like these have exerted an enduring influence that persists to this day. Scenarios open divergent and alternative pathways to the “official” future, disregarding present-day clichés, biases, and standards. Furthermore, the deviation from dominant narratives inherent in this format allows previously silenced voices to emerge. The invention of scenarios enables the exploration of marginal geographies, toxic, abandoned, or condemned places. Reflecting on his work *Re-Ruined Hiroshima* (1968) (fig. 2)—a melancholic *what-if* contemplating the fate of a city devastated by a nuclear explosion—the Japanese architect Arata Isozaki (2006, p. 99) wrote:

By repeatedly revisiting the images of Japanese cities bombed in 1945, I believed I could construct a perspective from which to confront the history of the world. Only through the impulse to return to that moment when all human constructions were obliterated would it be possible to envision future construction once again.

Representing Territorial Conflict

What format could adequately encompass the multifaceted and often invisible forces driving territorial dynamics? The representation of scenarios poses a significant challenge for contemporary architectural and urban practices.

First, the representation of a conjecture demands a graphic hypothesis. Manfredo Massironi (2002, p. 20) uses the term *hypothetigraphy* to describe these visual speculations, “a set of graphic configurations that elucidates relational structures in the world (...) which we cannot directly observe.” Communicating a theoretical construct



2

tradiciones del hábitat humano tal y como se entendía en su tiempo. Para articular sus propuestas, Superstudio recurrió al género contrafactual por excelencia, la ciencia ficción, lleno de potencial alegórico y didáctico. Tomaron como referencia muchos de sus temas clásicos —la crisis ecológica, la aceleración de la civilización industrial, los mecanismos de control social, la intervención en la identidad biológica de humanos y no humanos— tan habituales en la literatura contrautópica de autores como Georges Orwell o Aldous Huxley.

Más allá de los discursos hegemónicos en torno a la ciudad, propuestas como estas ejercieron una influencia que permanece en nuestros

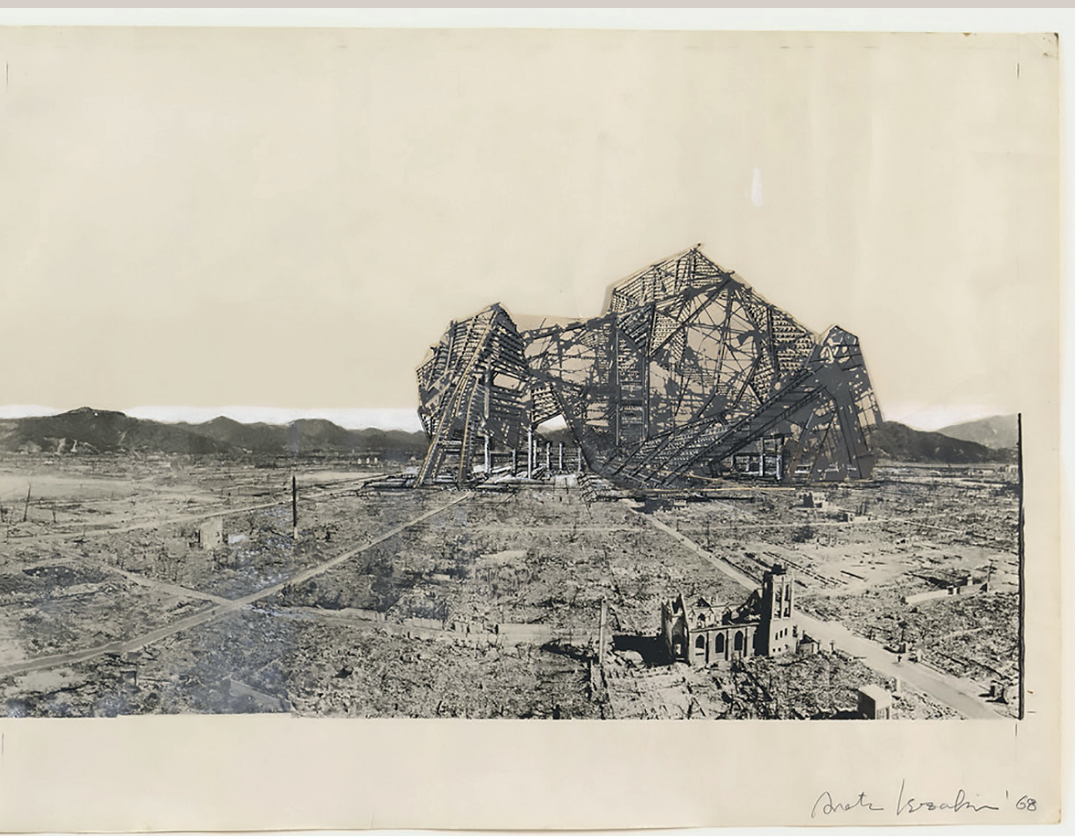
días. Los escenarios abren vías divergentes y alternativas al futuro oficial, ignorando los lugares comunes, los prejuicios y los estándares del presente. Además, la desviación sobre las narrativas dominantes propia de este formato hace posible que emerjan otras voces antes silenciadas. La invención de escenarios permite explorar geografías marginales, lugares tóxicos, abandonados, condenados. Reflexionando sobre su obra *Re-Ruined Hiroshima* (1968) (fig. 2) —un melancólico *what-if* sobre el destino de la ciudad arrasada por una explosión nuclear— el arquitecto japonés Arata Isozaki (2006, pp. 99) escribió:

Al recordar una y otra vez las imágenes de las ciudades japonesas



2. Arata Isozaki, *Re-Ruined Hiroshima* (1968), MOMA Nueva York

2. Arata Isozaki, *Re-Ruined Hiroshima* (1968), MOMA Nueva York



bombardeadas en 1945, creí que podría construir un punto de vista con el que enfrentarme a la historia del mundo. Sólo desde el impulso del retorno a ese momento en que todas las construcciones humanas quedaban anuladas, sería posible de nuevo la construcción futura.

Representar el conflicto territorial

¿Qué formato podría abarcar adecuadamente una dinámica territorial, poliédrica y, con frecuencia, sujeta a fuerzas invisibles? La representación de escenarios constituye un reto para las prácticas contemporáneas de la arquitectura y el urbanismo.

En primer lugar, a la representa-

ción de una conjetura le corresponderá una hipótesis gráfica. Manfredo Massironi (2002, p. 20) emplea el término *hipotetigrafía* para referirse a estas especulaciones visuales, “un conjunto de configuraciones gráficas que dilucida estructuras de relaciones del mundo (...) que no podemos observar directamente”. Para comunicar un constructo teórico será necesario sustituir los modelos textuales, largos y complejos, por imágenes con alta capacidad comunicativa, traducciones gráficas que permitan captar tanto las cualidades estructurales de un fenómeno como las relaciones entre sus componentes. Las *hipotetigrafías* suelen además estar acompañadas de información textual limitada que determina la función de cada uno

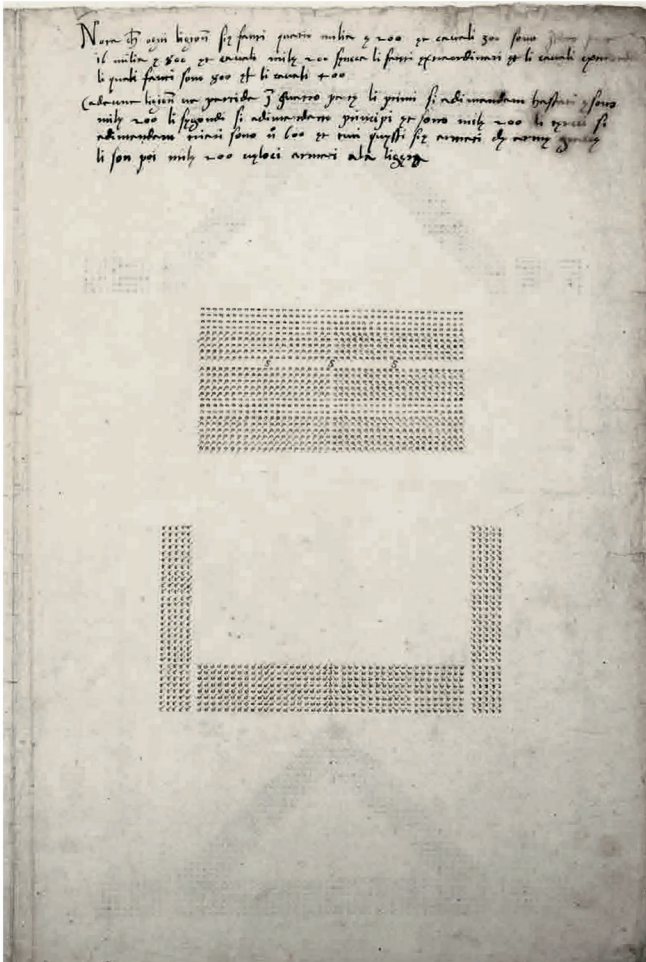
requires replacing lengthy and complex textual models with highly communicative images—graphic translations capable of capturing both the structural qualities of a phenomenon and the relationships among its components. *Hypothetigraphies* are often supplemented by minimal textual information that defines the function of each graphic element (Massironi, 2002, p. 165). They unify a fragmented, seemingly disorganized body of knowledge into an intelligible pattern. In addition to constructing a visual hypothesis, the drawing of scenarios must possess a cosmopoietic potential. By its very nature, any architectural drawing carries a predictive capacity. It not only precedes an “absent” object but also produces a new one. Building on a deep understanding of our environment, it can go further to contribute to the exploration and creation of new worlds. The representation of scenarios serves as an archive of potential futures (El-Bizri, 2007, pp. 34-42).

Tableaux de Guerre

This text advocates for the genre of *tableaux de guerre*—that is, the strategic representation of historical battles—as a hypothetigraphic model capable of depicting narratives within complex territorial scenarios. It is a tool with unexplored graphic potentials that may help explain the connection between two sets of images, distant in time yet surprisingly similar: the typographic military diagrams of Andrea Palladio (1564) and the “hypotheses of non-figurative architectural language” proposed by Archizoom for the *No-Stop City* project (Branzi, 1970, p. 44) (figs. 3, 4).

To develop new modes of territorial representation, it seems pertinent to study the history of physical geography and the representation of technologies for the appropriation and transformation of the physical environment, particularly in practices that transcended scientific disciplines such as geography, geology, or topography. As axonometry and geological sections have been fundamental in the development of military engineering, the *tableaux de guerre* could also serve as a useful format for expanding new ways of representing territorial scenarios.

Battle paintings organize their discursive



3

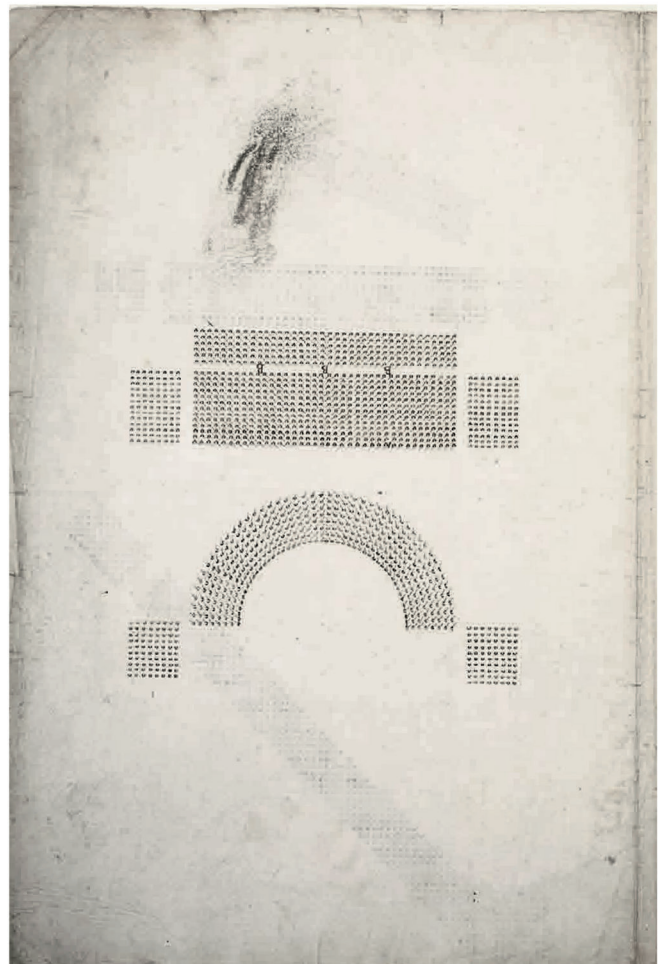
content into a series of successive narrative planes, each with an appropriate level of detail (Delaplanche, 2011). They isolate significant episodes from the narrative and integrate them into the broader framework. There are clear connections between architecture and the organization of troops on the battlefield. The arrangement of material distributions based on prior mental organizations, temporality, technological integration, or the topographical transformation inherent to *poliorcetics* are areas of contact between the two disciplines. Architects have long been interested in military cartography and the representation of battles: Sebastiano Serlio (1560, p. 551) admired the “splendid order” of Roman military camps. For Andrea Palladio, military organizations were akin to architectural plans. After nearly forty years of studying ancient history and the representation of battles in various treatises, the architect devoted his final years to illustrating an edition of Polybius’ *Histories*, where he included numerous *tableaux de guerre* (Beltramini, 2011, pp. 12-78). War is one of the oldest rhetorical sites. Military epics attest to the affinity between war and narrative, an affinity that arises

de los elementos gráficos (Massironi, 2002, p. 165). Conectan en un patrón unitario un cuerpo de conocimiento fragmentario, aparentemente desorganizado, para hacerlo inteligible.

Además de construir una hipótesis visual, el dibujo de escenarios debe contener un potencial cosmopoiético. Diseño y designio: por su propia razón de ser, cualquier dibujo de arquitectura contiene un potencial predictivo. No sólo antecede a un objeto ‘ausente’, sino que produce un objeto nuevo. A partir del entendimiento profundo de nuestro medio, puede ir más allá y contribuir a la prospección y construcción de nuevos mundos. La representación de escenarios es un archivo de potenciales futuros (El-Bizri, 2007, pp. 34-42).

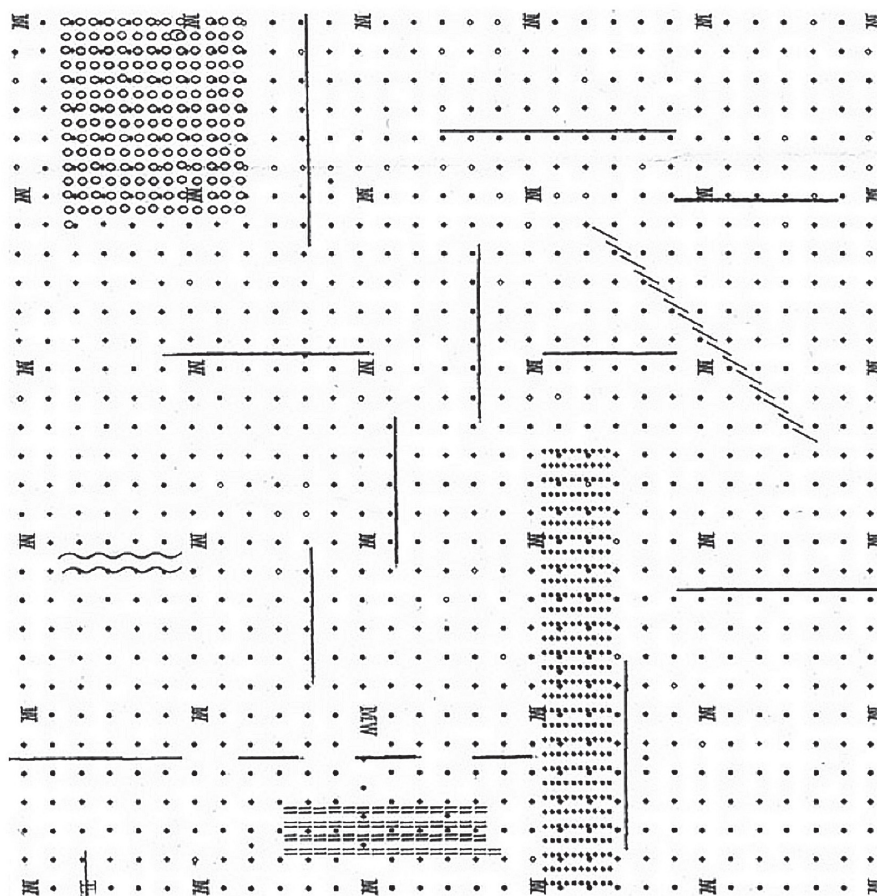
Tableaux de guerre

Este texto reivindica el género del *tableaux de guerre* —es decir, la representación estratégica de batallas histó-



ricas— como modelo *hipotetigráfico* capaz de representar narrativas en el seno de complejos escenarios territoriales. Es una herramienta con potenciales gráficos inexplorados que quizá pueda explicar el hilo que conecta dos series de imágenes muy alejadas en el tiempo pero sorprendentemente similares: los diagramas militares tipográficos de Andrea Palladio (1564) y las “hipótesis de lenguaje arquitectónico no figurativo” de Archizoom para el proyecto *No-Stop City* (Branzi, 1970, p.44). (figs. 3, 4)

Para construir nuevos modos de representación territorial, parece adecuado estudiar la historia de la geografía física y la representación de las tecnologías de apropiación y transformación del medio físico, especialmente en prácticas que trascendieron disciplinas científicas como la geografía, la geología o la topografía. Del mismo modo que la axonometría o la sección geológica han



3. Andrea Palladio, Estudios de formaciones de infantería (Oxford, Worcester College Library, n.c. 6, verso. Reproducido en BELTRAMINI, Guido (ed.). *Andrea Palladio and the Architecture of Battle. With the unpublished edition of Polybius' historie*, Venecia: Marsilio, 2008.

4. Archizoom. Ipotesi di linguaggio architettonico non figurativo, *No-Stop City* (1969-1972)

3. Andrea Palladio, Studies of Infantry Formations (Oxford, Worcester College Library, n.c. 6, verso). Reproduced in BELTRAMINI, Guido (ed.). *Andrea Palladio and the Architecture of Battle. With the unpublished edition of Polybius' Histories*, Venice: Marsilio, 2008.

4. Archizoom. Ipotesi di linguaggio architettonico non figurativo, *No-Stop City* (1969-1972)

4

sido fundamentales en el desarrollo de la ingeniería militar, el *tableaux de guerre* también podría ser un formato útil para ampliar nuevos modos de representación de escenarios territoriales.

La pintura de batallas organiza su contenido discursivo en una serie de planos narrativos sucesivos, cada uno de ellos con el nivel de detalle adecuado (Delaplanche, 2011). Aísla episodios significativos de la narración y los introduce en el marco general. Hay vínculos evidentes entre la arquitectura y la organización de tropas en el campo de batalla. La disposición de distribuciones materiales a partir de organizaciones mentales previas, lo temporal, la integración tecnológica o la transformación topográfica propia de la poliorcética, son áreas de contacto entre ambas disciplinas. Los arquitectos se han interesado por la cartografía militar y la representación de batallas des-

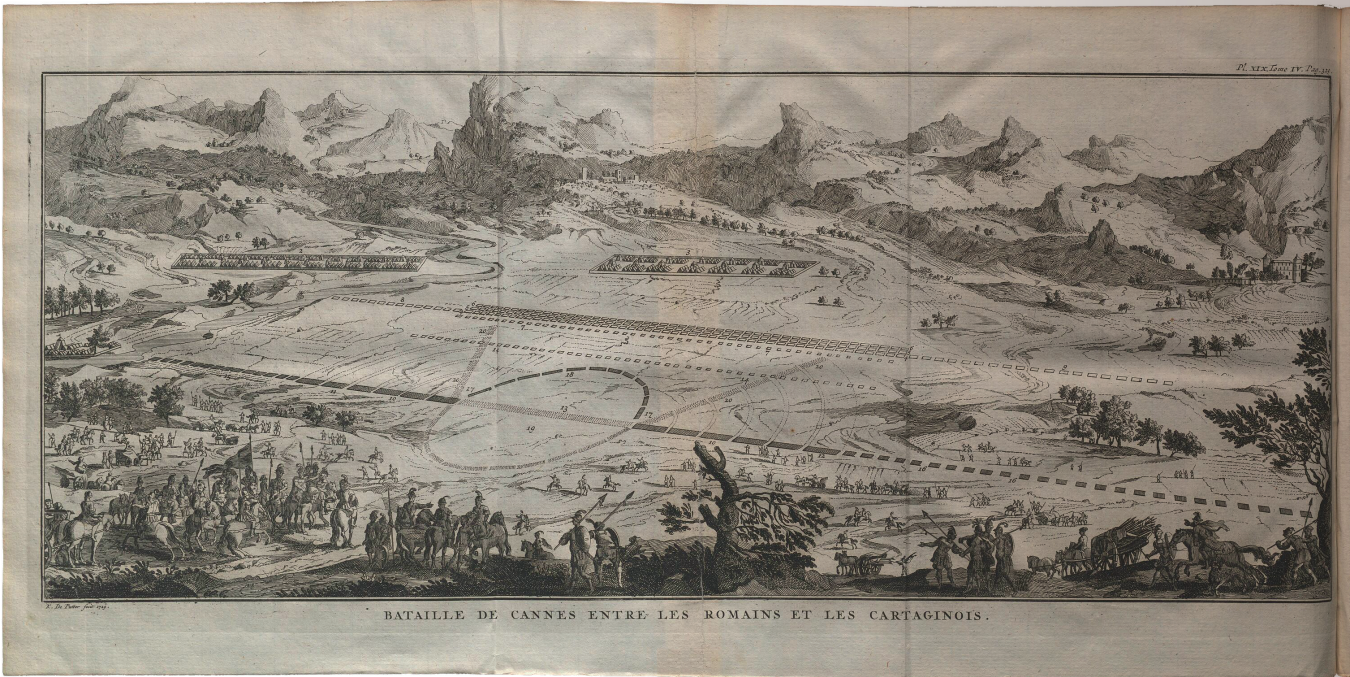
de largo tiempo: Sebastiano Serlio (1560, p. 551) admiraba el “orden espléndido” de los campamentos militares romanos. Para Andrea Palladio, las organizaciones militares eran similares a plantas arquitectónicas. Después de casi cuarenta años estudiando historia antigua y la representación de las batallas en diversos tratados, el arquitecto dedicó sus últimos años a ilustrar una edición de las *Historias* de Polybius donde incluyó numerosos *tableaux de guerre* (Beltramini, 2011, pp. 12-78).

La guerra es uno de los lugares retóricos más antiguos. Las epopeyas bélicas atestiguan la afinidad entre guerra y narrativa, una afinidad que emana de una similitud inherente: en las formas clásicas de la guerra los acontecimientos se muestran con toda la inteligibilidad, visibilidad y recuento del acto narrativo (Bryson, 1983, p. 36). La batalla como formato discursivo es directa, abiertamente

from an inherent similarity: in the classical forms of war, events are presented with full intelligibility, visibility, and recounting of the narrative act (Bryson, 1983, p. 36). The battle, as a discursive format, is direct, openly legible, and entirely public. Its purpose is evident in all components of the representation. In *Seminar XI*, Lacan (1973, p. 105) wrote, “Any action depicted in a painting will seem to us like a battle scene,” endowing the *tableaux de guerre* format with a universality and operability perhaps yet unexplored.

Between the Cartographic and the Atmospheric

Territorial depiction of cartography and military strategies is exclusively analytical. Rather than bringing us closer to understanding a territorial ecosystem, the accumulation of data and scientific facts distances us from it. Pure cartographic abstraction runs the risk of transforming these complex ecologies into an analytical layer ready to be inserted into the extractive logics of capitalism. In contrast, to access a more intersubjective, political, and ecosystemic vision of territory, a broader portrayal of our



5

surroundings is necessary.

The *tableaux* moves us in this direction because it reconciles two seemingly incompatible types of information: strategic and topographical description—and thus, cartographic—with the presentation of an emotional atmosphere (fig. 5).

In *Word and Image* (1973), Norman Bryson describes certain religious paintings that are organized sequentially. Each one is accompanied by instructions that determine its exact meaning. Its purpose is to communicate a narrative, a belief, to the viewer, ensuring that the translation between the image and its understanding is simple and direct. They construct a complete pedagogical imaginary. In this sense, Bryson distinguishes between two types of content in an image: the discursive and the figurative. In the previous example, the discursive, the narrative, predominates over the purely ocular experience, something that also happens in *tableaux*. They were often accompanied by highly detailed explanatory pamphlets, much like the Parisian art salons of the 19th century, or in contemporary art exhibitions. The inscription, a frequent companion to the artwork, shapes our perception of it. This

legible y completamente pública. Su propósito queda patente en todos los componentes de la representación. En el *Seminario XI*, Lacan (1973, p. 105) escribió: “cualquier acción representada en un cuadro nos parecerá una escena de batalla”, dotando al formato del *tableaux de guerre* de una universalidad y operatividad quizá inexploradas.

Entre lo cartográfico y lo atmosférico

La cartografía y la representación de estrategias militares representan el territorio de manera exclusivamente analítica. Más que acercarnos a la comprensión de un ecosistema territorial, la acumulación de datos y hechos científicos nos aleja de ella. La pura abstracción cartográfica corre el riesgo de convertir estas complejas ecologías en un estrato analítico listo para ser insertado en las

lógicas extractivas del capitalismo. Por el contrario, para acceder a una visión intersubjetiva, política y ecosistémica del territorio, será necesario realizar un retrato más abierto de lo que nos rodea.

El *tableaux* permite avanzar en esta dirección porque reconcilia dos tipos de información aparentemente incompatibles: la descripción estratégica y topográfica —y por tanto cartográfica— con la presentación de una atmósfera emocional. (fig. 5)

En *Word and Image* (1973) Norman Bryson describe algunas representaciones de pintura religiosa organizadas secuencialmente. Cada una se acompaña de unas instrucciones que determinan su significado exacto. Su propósito es comunicar una narración, una creencia, al que la mira, y que la traducción entre la imagen y su comprensión sea sencilla y directa. Construyen un imaginario pedagógico completo. En este senti-



5. K. De Putter. *Bataille de Cannes entre les Romains et les Cartaginois*. Firmado: K. De Putter fecit 1729, Pl. XIX, Tom., IV. Pag., 321, after p. 320, Putter, K. de (fec.), 1729, Polybius; Vincent Thuillier; Jean Charles de Folard: *Histoire de Polybe*. Tome 4; Amsterdam: Arkstée et Merkus, MDCCCLXXIV [1774].
6. Jaques Callot, *Siège de Breda* (1628). Museo Nacional del Prado

5. K. De Putter. *Bataille de Cannes entre les Romains et les Cartaginois*. Signed: K. De Putter fecit 1729, Pl. XIX, Tom. IV, p. 321, after p. 320, Putter, K. de (fec.), 1729, *Polybius; Vincent Thuillier; Jean Charles de Folard: *Histoire de Polybe*. Volume 4*; Amsterdam: Arkstée et Merkus, MDCCCLXXIV [1774].
6. Jaques Callot, *Siège de Breda* (1628). Museo Nacional del Prado

do, Bryson distingue en una imagen entre dos tipos de contenido: el *discursivo* y el *figurativo*. En el ejemplo anterior predomina lo discursivo, la narración, sobre la experiencia puramente ocular, algo que también sucede en los *tableaux*. Con frecuencia se acompañaban de panfletos explicativos muy detallados, igual que los salones parisinos de arte del XIX, o en las exposiciones de arte contemporáneo. La inscripción, una compañera habitual de la obra de arte, condicio-

na nuestra percepción de la misma. Aquí reside lo discursivo: la información instructiva que promueve la influencia del lenguaje sobre la imagen. Lo figurativo,² por el contrario, es la imagen en plena autonomía.

Siège de Breda (1628) de Jaques Callot (fig. 6) es el ejemplo prototípico de la resolución de esta tensión entre lo textual y lo figurativo. Callot introdujo un formato perspectivo inédito que sentaría las bases del género (Delaplanche, 2011, p. 3). El

is where the discursive condition lies: the instructive information that promotes the influence of language over the image. The figurative², by contrast, is the image in its full autonomy.

The Siege of Breda (1628) by Jacques Callot (fig. 6) is the prototypical example of the resolution of the tension between the textual and the figurative. Callot introduced an unprecedented perspectival format that would lay the foundations for the genre (Delaplanche, 2011, p. 3). The foreground shows the battle in all its detail. From here, through a clever curving of the ground plane,



the level of detail decreases while the cartographic nature of the representation increases. Although it breaks the rules of representation, this perspectival transgression allows for the coexistence of the close-up, the strategic bird's-eye view, and the horizon line.

Heterogeneous Content and Representation Techniques

Through the combination and distortion of seemingly incompatible formats of representation, the *tableaux* brings together the cartographic and the pictorial. It integrates spatial and temporal narratives that adhere to a recognizable text: the development and outcome of the battle. It arranges heterogeneous elements in the space of representation: military settlements and strategies, cities, and even the uniforms of each army, along with everything that forms part of the cultural imaginary of the era;³ it also includes meteorology, topography, and nature. It groups together various temporal episodes (attacks on bridges, cavalry charges, war councils, prisoner convoys, hand-to-hand combat, standard bearers, archers, flag carriers...) and allows the viewer to navigate through different moments and situations of the battle. The dawn and dusk, the beginning and the end of the battle, coexist without seemingly causing any disruption in the composition.

The inherent heterogeneity of the scenarios is accompanied by the combination and hybridization of a wide variety of graphic techniques, something that can also be traced in modern architectural representation, particularly from the 1950s onward. Among numerous examples, we recall how Hans Hollein in *Aircraft Carrier City* (1964) (fig. 7) employed architectural sections in the foreground, accompanied by a territorial description, or Paul Rudolph's **Manhattan Expressway** (1967). Other architects of the era also appropriated all kinds of communication formats, both from the avant-gardes and agit-prop, proto-pictorial representations, and the new climate of mass media and advertising. All of them reconciled the visual and the textual to accentuate their manifesto-like character. In the case of *12 Cautionary Tales*, the reference for the more realistic images was the set of covers of the most popular science fiction collection

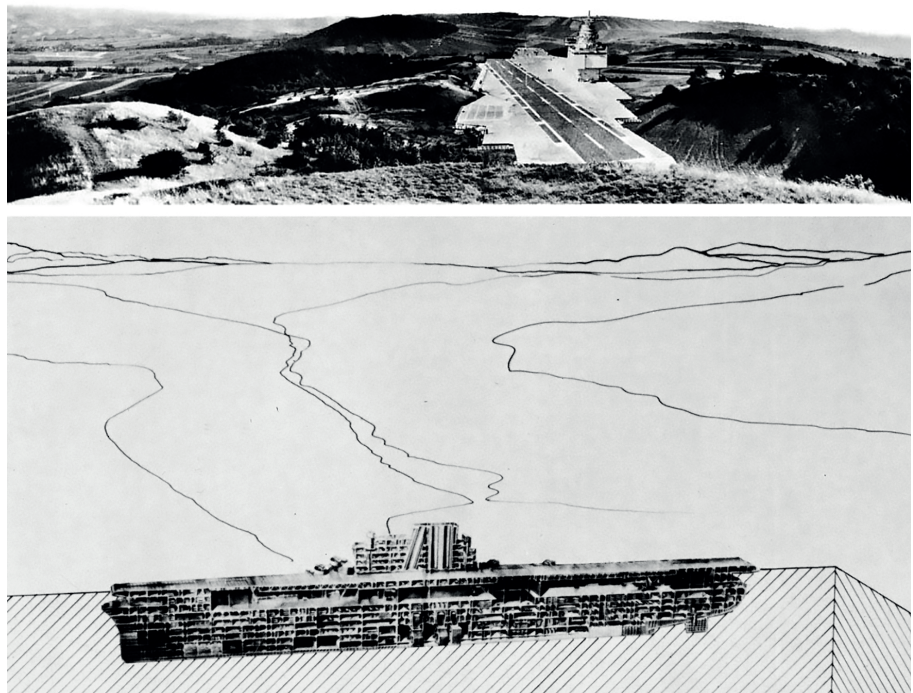
primer plano muestra la batalla con todos sus pormenores. A partir de aquí, mediante un ingenioso curvado del plano del suelo, a medida que el detalle disminuye va aumentando el carácter cartográfico de la representación. Aunque rompe las reglas de representación, esta transgresión perspectival permite que convivan lo próximo, la vista de pájaro estratégica y una línea del horizonte.

Contenidos y técnicas de representación heterogéneos

Gracias a la combinación y distorsión de formatos de representación aparentemente incompatibles, el *tableaux* aúna lo cartográfico y lo pictórico. Integra narraciones espaciales y temporales que se ciñen a un texto reconocible: el desarrollo y el resultado de la batalla. Dispone elementos heterogéneos en el espacio

de representación: los asentamientos y estrategias militares, las ciudades, e incluso los uniformes de cada ejército y todo aquello que forma parte del imaginario cultural de la época;³ también la meteorología y la topografía y la naturaleza. Agrupa episodios temporales diversos (ataques a puentes, cargas de caballería, consejos de guerra, convoyes de prisioneros, combates cuerpo a cuerpo, abandonados, arqueros, portaestandartes...) y permite que el espectador recorra distintos momentos y situaciones de la batalla. El amanecer y el ocaso, el inicio y el final de la batalla, conviven sin provocar aparentemente ningún tipo de disrupción en la composición.

La heterogeneidad propia de los escenarios va acompañada de la combinación e hibridación de una gran diversidad de técnicas gráficas, algo que también es posible rastrear en la representación arquitectónica moderna, especialmente a partir de





los años 50 del pasado siglo. Recordemos, entre numerosos ejemplos, cómo Hans Hollein en *Aircraft Carrier City* (1964) (fig. 7) empleó la sección arquitectónica en primer plano, acompañada de una descripción territorial, o *Manhattan Expressway* (1967) de Paul Rudolph. Otros arquitectos de la época también recurrieron a la apropiación de todo tipo de formatos de comunicación, tanto pertenecientes a las vanguardias y el *agit-prop*, las representaciones proto-pictóricas, como del nuevo clima de medios de comunicación de masas y la publicidad. Todos ellos conciliaban lo visual y lo textual para acentuar su carácter manifestario. En el caso de *12 Cautionary Tales*, la referencia para las imágenes más realistas fueron las portadas de la colección de ciencia ficción más popular del momento, *Romanzi d'Urania*, de la editorial Mondadori.

Entrar en la imagen

Por tamaño y contenido, el *tableaux* permite sumergirnos en el interior de la acción. Introduce al receptor en el espacio de representación y provoca una experiencia de vinculación afectiva intelectualmente estimulante. La escala del *tableaux* a veces hace necesario caminar a lo largo del lienzo, lo que despliega secuencias narrativas en su interior. Es el caso de *La Batalla de la Higuera* (1582) de Nicolás Granello, que recorre la mayor parte de los sesenta metros de longitud de la sala de batallas del Monasterio del Escorial. Despliega, de un modo proto-cinematográfico, diferentes etapas del largo período de tiempo que abarca toda la acción bélica.

Más adelante, los recursos pictóricos para la inmersión se trasladaron de lo analítico a lo puramente atmos-

férico. Un recurso para la inmersión en la obra, la sobreabundancia de detalles, da lugar a otro, la representación de atmósferas. En el siglo XVIII, numerosos artistas optan por una representación donde la precisión cartográfica da paso a una expresividad atmosférica.

La representación precisa de las características topográficas y naturales y de los uniformes y los artefactos de guerra ahora está cubierta por una atmósfera turbia y densa. Numerosos efectos como las nubes de polvo y humo, o el movimiento de las figuras, alteran la legibilidad de la acción. El lugar donde prevalece la atmósfera tumultuosa es el objeto fundamental de estas representaciones. En radical oposición a representaciones como "La Batalla de Issus de Alejandría" (1529) de Albert Altdorfer, la "Batalla" (primera mitad del siglo XVIII) de Pietro Graziani es un ejemplo de ello. Aquí la representación de la violencia, la atmósfera y la emoción sustituyen al detalle y la "verdad" analítica en favor de la asimilación de la obra, en un proceso que Jérôme Delaplanche identifica como un vector de disolución formal. (Delaplanche, 2006), que prefigura a obras como la de Turner. Más adelante, obras como "Épisode de la campagne de Russie" (1836) de Nicolas Toussaint, avanzaron en esta exploración inmersiva y ambiental de lo bélico. En este caso, el paisaje queda reducido a una extensión estéril, donde apenas un árbol sobrevive, puntuada por los restos de la guerra cubiertos por la nieve. Las masas grises e indiferentes de la multitud y las nubes que dominan el cuadro avanzan simultáneamente en este paisaje desolado y glacial.

Los ejemplos contemporáneos de *tableaux* transitan todas estas estrategias inmersivas. Si estas últimas

of the time, *Romanzi d'Urania*, published by Mondadori.

Entering the Image

Due to its size and content, the *tableaux* allows for immersion in the action. It introduces the viewer into the space of representation and provokes an intellectually stimulating experience of emotional engagement. Some *tableaux* are so large that require walking along the canvas, revealing narrative sequences within it. This is the case with *The Battle of Higuera* (1582) by Nicolás Granello, which stretches across most of the sixty meters of the battle hall in the Monastery of El Escorial. It unfolds, in a proto-cinematic manner, different stages of the long period of time encompassing the entire military action.

Later on, pictorial resources for immersion shifted from the analytical to the purely atmospheric. One resource for immersion, the overabundance of details, gives way to another: the representation of atmospheres. In the 18th century, many artists chose to represent scenes where cartographic precision gave way to atmospheric expressiveness.

The precise representation of topographical and natural features, as well as the uniforms and war artifacts, is now covered by a murky and dense atmosphere. Numerous effects such as clouds of dust and smoke, or the movement of figures, alter the legibility of the action. The fundamental object of these representations lies in the space where the tumultuous atmosphere prevails. In radical opposition to depictions like *The Battle of Issus* by Albert Altdorfer (1529), Pietro Graziani's *Battle* (first half of the 18th century) exemplifies this shift. Here, the representation of violence, atmosphere, and emotion replace detail and analytical "truth," in favor of the assimilation of the work, in a process that Jérôme Delaplanche identifies as a vector of formal dissolution (Delaplanche, 2006), foreshadowing works like those by Turner. Later, works such as *Épisode de la campagne de Russie* (1836) by Nicolas Toussaint advanced this immersive and environmental exploration of the military. In this case, the landscape is reduced to a barren expanse, where only a solitary tree survives, marked by the remnants of war covered by snow. The

gray and indifferent masses of the crowd and the clouds dominating the painting advance simultaneously in the desolate and icy landscape.

Contemporary examples of *tableaux* engage with all these immersive strategies. While the latter representations can be linked to works such as Isozaki's on Hiroshima, others can be connected to the vast cosmographies of the Baroque *tableaux*, where the size of the work and the abundance of details are key. Here the physical dimensions must be such that they allow the viewer to perceive the general scale of the events at a glance, while also enabling them to immerse themselves in the characters, actions, and structures arranged within the city and territory. Like a novel that includes numerous and seemingly unnecessary details and narrative episodes, these works also present an excess of detail to enhance their immersive capacity.

The photographic scenes used in *Vita* (*Supersurface*). *Sunset* (fig. 8), included in the *Gli Atti Fondamentali* series (1971-72) by Superstudio, bring together all sorts of figures and objects positioned accidentally on an orthogonal grid, a field condition expanding in all directions. This contingent landscape stands out against the empty sign of the grid, which, in turn, floats over the photographic horizon where the sun sets. In this work, the use of a mirror dihedron to multiply the figures and objects *ad infinitum* further amplifies the effect of spatial expansion. The panorama of accidents and the reflection of the surface contribute to the singular immersive capacity of this image.⁴

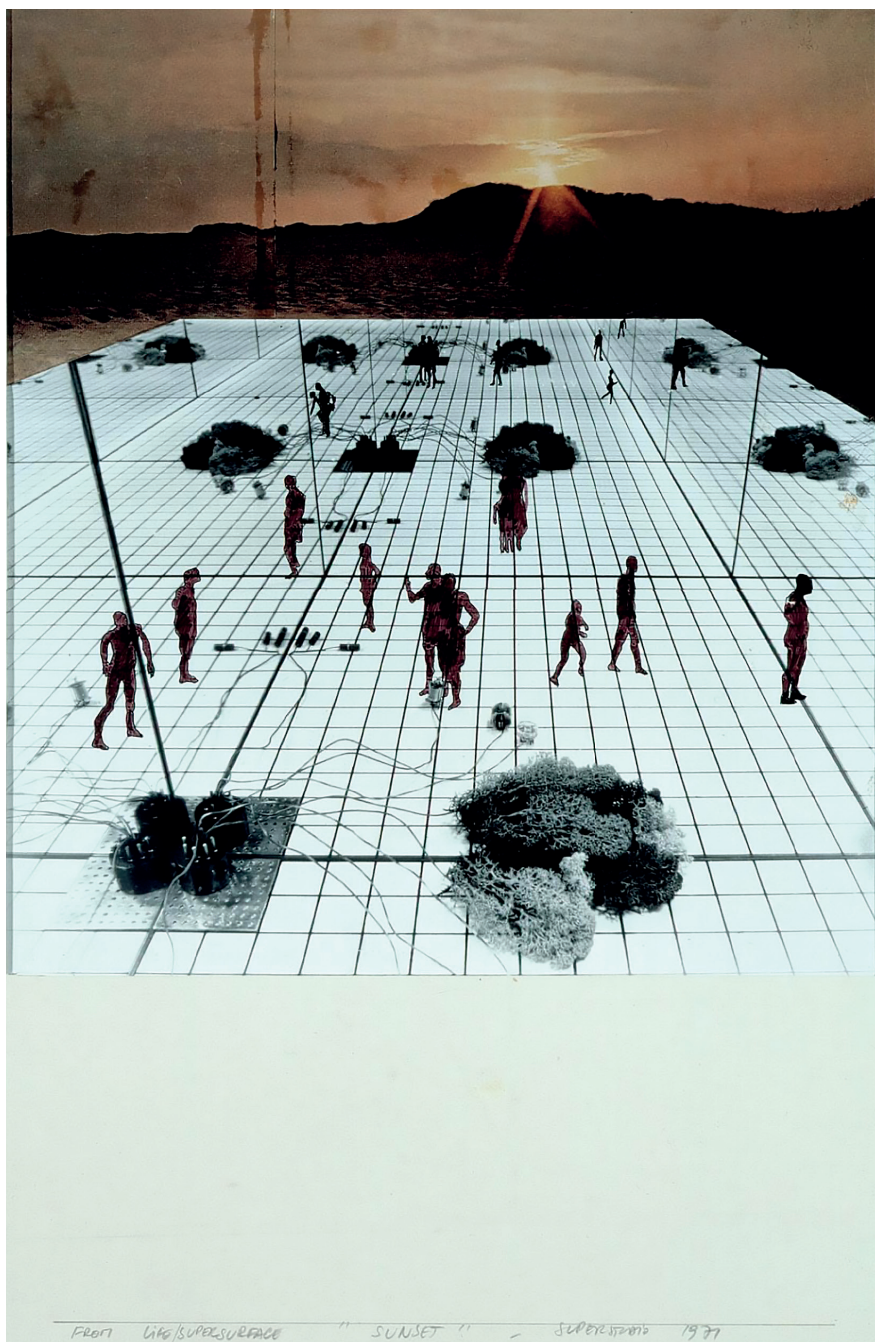
In the *tableaux*, the excess of optical information compensates for the narrative content and helps create the illusion of a predominantly figurative representation. The presence of the irrelevant is crucial to the persuasive power of the image, which "shares an expansion of the peripheral" (Bryson, 1983, p. 21). In this case, the *tableaux de guerre* (an abstract plane on which figures and events are placed) coexists with the *tableaux vivant* (a scenographic display of heterogeneous elements that provokes new interpretations from a known material assembly). Both recombine subjects, objects, and diverse materials and unfold a play of similarities and differences in a translation between reality and fiction. In the words of Melanie Boucher (2019, p. 198), "the *tableaux vivants* (...)

representaciones pueden vincularse con obras como la de Isozaki sobre Hiroshima, otras pueden hacerlo con las vastas cosmografías del *tableaux* barroco, donde el tamaño de la obra y la profusión de detalles son claves. En ellas, las dimensiones físicas deben ser tales que permitan percibir de un vistazo la escala general de los acontecimientos, y entretenernos en los personajes, acciones y estructuras dispuestas en la ciudad y el territorio. Como una novela que aporta numerosos detalles y episodios narrativos aparentemente innecesarios, también muestra un exceso de detalle para contribuir a su capacidad inmersiva.

Las escenas fotográficas empleadas en *Vita* (*Supersurface*). *Sunset* (fig. 8), incluidas en la serie *Gli Atti Fondamentali* (1971-72) de Superstudio reúnen todo tipo de figuras y objetos situados de manera accidental sobre una retícula ortogonal, una condición de campo que se extiende en todas direcciones. Este panorama contingente destaca sobre el signo vacío de la retícula, que, a su vez, flota sobre el horizonte fotográfico donde se pone el sol. En esta obra, el empleo de un diedro de espejos para multiplicar *ad infinitum* las figuras y los objetos potencia aún más el efecto de expansión espacial. El paisaje de accidentes y la reflexión de la superficie contribuyen a la singular capacidad inmersiva de esta imagen.⁴ En el *tableaux*, el exceso de información óptica compensa el contenido narrativo, y contribuye a crear la ilusión de una representación predominantemente figurativa. La presencia de lo irrelevante es fundamental para la capacidad persuasiva de la imagen, que "comparte una expansión de lo periférico". (Bryson, 1983, p. 21). En este caso, el *tableaux de guerre* (un plano abstracto sobre el que se disponen fi-

guras y acontecimientos) convive con el *tableaux vivant* (un *display* escenográfico de elementos heterogéneos que provoca nuevas interpretaciones a partir de un ensamblaje material conocido). Ambos recomponen sujetos, objetos y materiales diversos y despliegan un juego de similitudes y diferencias en una traducción entre realidad y ficción. En palabras de Melanie Boucher (2019, p. 198), "los *tableaux vivants* (...) generan formas de ambigüedad y perturbación estructural. (...) Los desplazamientos que se introducen así en una práctica que ya se sitúa en las fronteras de los medios, las disciplinas y el mundo vivo".

Hoy en día cada vez son más frecuentes los proyectos que problematizan nuevas dinámicas territoriales. Es el caso de los proyectos reunidos en *Geostories: Another Architecture for the Environment* (2022) (fig. 9), de Rania Ghosn y El Hadi Jazairy, o *Pilbara Interregnum: Seven Political Allegories* de Amaia Sánchez-Velasco, Jorge Valiente Oriol y Gonzalo Valiente Oriol, presentado en la *Biennale de Architettura* de 2023 (fig. 10). Todos plantean escenarios que reúnen disputas territoriales en relación con aspectos concretos de la crisis medioambiental, y emplean formatos gráficos cercanos al *tableaux de guerre*, o incluso del *tableaux vivant* en el segundo ejemplo, con *performances* en las que conviven actores, dibujos de gran formato y *sandboxes* estratégicos. El *tableaux* es un retrato geográfico que reivindica el uso de escenarios que aventuran "implicaciones políticas y éticas de nuestras acciones ecológicas, especulando al mismo tiempo sobre estrategias de supervivencia y adaptación que nos inviten a dar sentido a la Tierra e imaginarla de modo que genere respuestas inquisitivas, encanta-



8. Superstudio. Vita (Supersuperficie). Sunset (1971), en Gli Atti Fondamentali: Vita, educazione, cerimonia, amore, morte. 33,5 x 30 cm. Centre Pompidou.

8. Superstudio. Vita (Supersuperficie). Sunset (1971), In: Gli Atti Fondamentali: Vita, educazione, cerimonia, amore, morte. 33,5 x 30 cm. Centre Pompidou

generate forms of ambiguity and structural disturbance. (...) The shifts thus introduced into a practice that already sits on the borders of media, disciplines, and the living world." Today, projects that problematize new territorial dynamics are increasingly common. This is the case of the projects gathered in *Geostories: Another Architecture for the Environment* (2022) (fig. 9) by Rania Ghosn and El Hadi Jazairi, or *Pilbara Interregnum: Seven Political Allegories* by Amaia Sánchez-Velasco, Jorge Valiente Oriol, and Gonzalo Valiente Oriol, presented at the 2023 *Biennale di Architettura* (fig. 10). All of these propose scenarios that bring together territorial disputes in relation to specific aspects of the environmental crisis, employing graphic formats akin to *tableaux de guerre*, or even *tableaux vivant* in the second example, with performances where actors, large-scale drawings, and strategic sandboxes coexist. The *tableaux* is a geographical portrait that advocates the use of scenarios speculating on "the political and ethical implications of our ecological actions, while also imagining survival and adaptation strategies that encourage us to make sense of the Earth and envision it in ways that provoke inquisitive, enchanting, and potentially subversive responses" (Ghosn and Jazairi, 2018, p. 15).

Conclusions

The *tableaux* is an appropriate format for advancing the exploration and design of new territorial dynamics through the construction of scenarios. The various historical formalizations of the *tableaux de guerre* analyzed in this text reveal communicative resources that resonate in key moments of architectural modernity, and today, acquire renewed relevance within the context of social and environmental crises. The qualities of the *tableaux* align with the complexity of contemporary territorial disputes. It is hypothetigraphic, a visual speculation that elucidates structures of world relations; it is cosmopoietic because it builds worlds and allows the projection of possible futures. It is a geographical portrait. It resolves the contradiction between the discursive and the figurative, integrating heterogeneous components and combining diverse spatial and temporal enclaves to compose an atmospheric, infographic, and

doras y potencialmente subversivas" (Ghosn y Jazairi, 2018, p. 15).

Conclusiones

El *tableaux* es un formato apropiado para avanzar en la prospección y el diseño de nuevas dinámicas territoriales a partir de la construcción de escenarios. Las distintas formalizaciones históricas del *tableaux de guerre* analizadas en este texto desvelaron recursos comunicativos que encuentran eco en momentos clave de la modernidad arquitectónica, y que, en nuestros días, adquieren una

nueva vigencia en el marco de las crisis sociales y medioambientales.

Las cualidades del *tableaux* acompañan la complejidad de las disputas territoriales contemporáneas. Es hipotetigráfico, una especulación visual que dilucida estructuras de relaciones del mundo; es cosmopoietico porque construye mundos y permite avanzar posibles futuros. Es un retrato geográfico. Resuelve la contradicción entre lo discursivo y lo figurativo, integrando componentes heterogéneos y combinando enclaves espaciales y temporales diversos para componer un palimpsesto

cartographic palimpsest. Its large scale, subjective identification through an excess of details, and environmental representation enhance its immersive capacity. It aims to capture a totality, recording both the large and the small, the important and the trivial. It represents *milieus* as graphic and epistemological artifacts that deviate from conventional narratives and give voice to the marginal and the forgotten.

The temporal and spatial scale of territorial conflicts is so vast that it renders them elusive. Therefore, they require new forms of intelligibility, between the geographical and the allegorical, that connect political and social ecology through new cosmographies. The tableaux is the graphic format capable of presenting complex experiences with direct and accessible visual resources to envision future modes of coexistence. ■



9

Notes:

1 / The terms territory and terror are etymologically linked. The jurist Sextus Pomponius wrote in Justinian's Digest: "Territorial (territorium) refers to the sum of the lands within the boundaries of a community (civitas), which some say is so called because the magistrate of a place holds the right to intimidate (terrendi), that is, to exercise jurisdiction, within its boundaries." Pomponius S., Digest of Justinian (530 CE). Quoted in Elden, S. (2009), *Terror and Territory: The Spatial Extent of Sovereignty*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

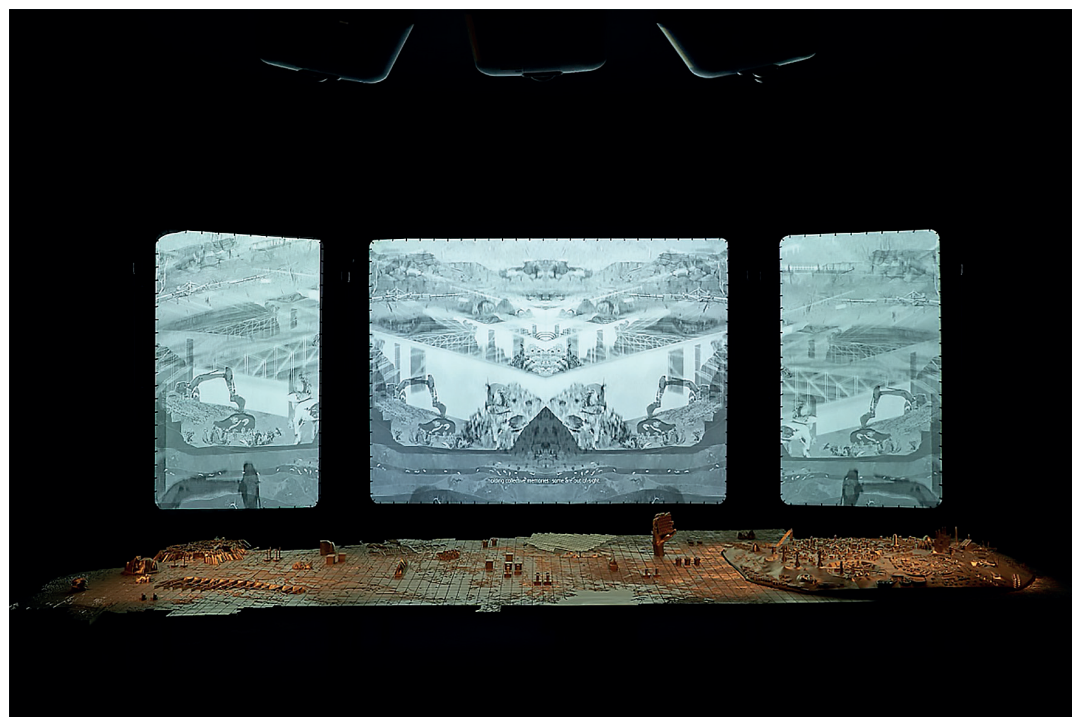
2 / It is important to clarify that, in Bryson's definition, neither of the two categories necessarily refers to the 'essential copy' or to realism.

3 / According to Delaplanche (2011, p. 4), they even mix equipment and costumes from all eras, including ancient, medieval, and modern.

4 / *Supersurface Sunset* was based on images of physical installations, tableaux vivants titled *Microenvironments*, produced for the exhibition *Italy: The New Domestic Landscape* (1972).

References

- BELTRAMINI, G. (2011). "Palladio and Polybius' Histories." In: Beltrami, G. (Ed.) (2011). *Andrea Palladio and the Architecture of Battle. With the Unpublished Edition of Polybius' Histories.* Venice: Marsilio Editori, pp. 12-78.
- BOUCHER, M. (2019). "Facteurs d'inquiétante étrangeté dans les tableaux vivants de l'art



10



to atmosférico, infográfico y cartográfico. Sus grandes dimensiones, la identificación subjetiva mediante un exceso de detalles y la representación ambiental potencian su capacidad inmersiva. Ambiciona capturar una totalidad, registrar lo grande y lo pequeño, lo importante y lo banal. Representa *milieus* en forma de artefactos gráficos y epistemológicos que se desvían de las narrativas habituales y dan voz a lo marginal y olvidado.

La escala temporal y espacial de los conflictos territoriales es tan grande que los hace inaprensibles. Por ello necesitan de nuevas formas de inteligibilidad, entre lo geográfico y lo alegórico, que conecten la ecología política y social mediante nuevas cosmografías. El *tableaux* es el formato gráfico capaz de mostrar experiencias complejas con recursos visuales directos y accesibles para aventurar futuros modos de coexistencia. ■

Referencias

- BELTRAMINI, G. (2011) “Palladio and Polybius’ Histories”. En: Beltramini, G. (Editor) (2011). *Andrea Palladio and the architecture of battle. With the unpublished edition of Polybius’ Histories*. Venecia: Marsilio Editori, pp. 12-78.
- BOUCHER, M. (2019). “Facteurs d’inquiétante étrangeté dans les tableaux vivants de l’art contemporain”. *RACAR: Revue d’art canadienne*, 44(2).
- BRANZI, A. (Archizoom) (1970). “Città, catena di montaggio del sociale. Ideologia e teoria della metrópoli. Diagramma Abitativo Omogeneo. Ipotesi di linguaggio architettonico non figurativo”, *Casabella*, 350-51.
- BRYSON, N. (1983). *Word and Image. French painting of the Ancient Regime*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DELAPLANCHE, J. (2006). “De pinceau et d’épée. La peinture de bataille en Italie (XVI-XVIII siècle): vers une dissolution des formes”. *Histoire de l’art*, 58.
- DELAPLANCHE, J. (2011). “Pour une approche typologique de la peinture de bataille du XVIIIe siècle”. *Cahiers de la Méditerranée*, 83.
- EL-BIZRI, N. (2007). “Imagination and architectural representations”. En: Frascari,

M., Hale, J. y Starkey, B. (Editores) (2007). *From Models to Drawings. Imagination and representation in architecture*, Londres: Routledge, pp. 34-42.

- FRASSINELLI, P. (1971). “Twelve Cautionary Tales for Christmas”. *Architectural Design*, 12, pp. 737-742.
- GHOSN, R. JAZAIRI, E. H. (2018). “Another Architecture for the Environment”. En: *Geostories. Another Architecture for the Environment*, Nueva York: Actar.
- HARVEY, D. (2015). “The Crisis of Planetary Urbanization”. En: Gadanho, P. (Editor) (2015). *Uneven Growth. Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*, Nueva York: Museum of Modern Art.
- ISOZAKI, A. (2006). *Japan-ness in Architecture*. Cambridge: MIT Press, pp. 99-100.
- LACAN, J. (1973), *Le Séminaire, libro XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris: Seuil.
- LATOUR, B. (2010). *Gaia Global Circus*. Disponible en: URL [consultado 15 febrero 2024] www.bruno-latour.fr/fr/node/359.
- MASSIRONI, M. (2002). *The Psychology of Graphic Images. Seeing, Drawing, Communicating*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- SERLIO, S. (1560), *Architettura civile*. Edición consultada: Milán: F.P. Fiore, 1994.
- SPITZER, L. (1942). “Milieu and Ambiance: an essay in historical semantics”. En *Philosophy and Phenomenological Research. A Quarterly Journal*. 3 (1).
- VAN DER MERWE, L. (2008). “Scenario-Based Strategy in Practice: A Framework Article”. En: *Advances in Developing Human Resources*, pp. 216-239.

Notas

- 1 / Los términos ‘territorio’ y ‘terror’ están relacionados. El jurista Sexto Pomponio escribió en el *Digesto del Justiniano*: “Lo territorial (*territorium*) es la suma de las tierras dentro de los límites de una comunidad (*civitas*); que algunos dicen que se llama así porque el magistrado de un lugar tiene el derecho de amedrentar (*terrendi*), es decir, ejercer jurisdicción, dentro de sus límites.” Pomponio S., *Digesto del Justiniano*, (530 d.C.) Citado en Elden, S. (2009), *Terror and Territory: The Spatial Extent of Sovereignty*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- 2 / Conviene aclarar que, en la definición de Bryson, ninguna de las dos categorías alude necesariamente a la ‘copia esencial’, al realismo.
- 3 / Según Delaplanche (2011, p. 4) incluso mezclan equipos y trajes de todas las épocas, antiguas, medievales y modernas.
- 4 / *Supersurface Sunset* empleó como base imágenes de instalaciones físicas, unos *tableaux vivants* titulados *Microenvironments*, producidos en ocasión de la exposición *Italy: The New Domestic Landscape* (1972).

9. DESIGN EARTH, *After Oil (Das Island, Das Crude)*, 2016.

10. *Pilbara Interregnum: Seven Political Allegories* (2023) de Amaia Sánchez-Velasco, Jorge Valiente Oriol y Gonzalo Valiente Oriol, Biennale de Architettura di Venezia.

9. DESIGN EARTH, *After Oil (Das Island, Das Crude)*, 2016.

10. *Pilbara Interregnum: Seven Political Allegories* (2023) by Amaia Sánchez-Velasco, Jorge Valiente Oriol and Gonzalo Valiente Oriol, Biennale de Architettura di Venezia..

contemporain”. *RACAR: Revue d’art canadienne*, 44(2).

- BRANZI, A. (Archizoom) (1970). “Città, catena di montaggio del sociale. Ideologia e teoria della metrópoli. Diagramma Abitativo Omogeneo. Ipotesi di linguaggio architettonico non figurativo”, *Casabella*, 350-51.
- BRYSON, N. (1983). *Word and Image. French Painting of the Ancient Regime*. Cambridge: Cambridge University Press.
- DELAPLANCHE, J. (2006). “De pinceau et d’épée. La peinture de bataille en Italie (XVI-XVIII siècle): vers une dissolution des formes”. *Histoire de l’art*, 58.
- DELAPLANCHE, J. (2011). “Pour une approche typologique de la peinture de bataille du XVIIIe siècle”. *Cahiers de la Méditerranée*, 83.
- EL-BIZRI, N. (2007). “Imagination and Architectural Representations.” In: Frascari, M., Hale, J., & Starkey, B. (Eds.) (2007). *From Models to Drawings. Imagination and Representation in Architecture*, London: Routledge, pp. 34-42.
- FRASSINELLI, P. (1971). “Twelve Cautionary Tales for Christmas.” *Architectural Design*, 12, pp. 737-742.
- GHOSN, R., & JAZAIRI, E. H. (2018). “Another Architecture for the Environment.” In: *Geostories. Another Architecture for the Environment*, New York: Actar.
- HARVEY, D. (2015). “The Crisis of Planetary Urbanization.” In: Gadanho, P. (Ed.) (2015). *Uneven Growth. Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*, New York: Museum of Modern Art.
- ISOZAKI, A. (2006). *Japan-ness in Architecture*. Cambridge: MIT Press, pp. 99-100.
- LACAN, J. (1973). *Le Séminaire, libro XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris: Seuil.
- LATOUR, B. (2010). *Gaia Global Circus*. Available at: URL [accessed February 15, 2024] www.bruno-latour.fr/fr/node/359.
- MASSIRONI, M. (2002). *The Psychology of Graphic Images. Seeing, Drawing, Communicating*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- SERLIO, S. (1560). *Architettura civile*. Edition consulted: Milan: F.P. Fiore, 1994.
- SPITZER, L. (1942). “Milieu and Ambiance: An Essay in Historical Semantics.” In: *Philosophy and Phenomenological Research. A Quarterly Journal*, 3 (1).
- VAN DER MERWE, L. (2008). “Scenario-Based Strategy in Practice: A Framework Article.” In: *Advances in Developing Human Resources*, pp. 216-239.