

**PALABRAS CLAVE**  
Arquitectura,  
Historia,  
Narración,  
Representación,  
Historicismo

**KEYWORDS**  
Architecture,  
History,  
Narration,  
Representation,  
Historicism

# UNA METÁFORA PARA REFLEXIONAR SOBRE LA TEORÍA NARRATIVISTA EN LA HISTORIA. EL ARGUMENTO DE JURASSIC PARK Y LA REPRESENTACIÓN HISTÓRICA

*A METAPHOR TO THINK ABOUT THE NARRATIVIST  
THEORY IN HISTORY. THE PLOT OF JURASSIC PARK  
AND THE HISTORICAL REPRESENTATION*

## > JUAN JOSÉ GUTIÉRREZ

Universidad de Buenos Aires  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo  
Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas “Mario J. Buschiazzo”  
Centro de Investigaciones y Estudios de la Historia de la Vivienda en América Latina

**RECIBIDO**  
20 DE JULIO DE 2018

**ACEPTADO**  
15 DE ENERO DE 2019

## > CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):

Gutiérrez, J. J. (2019). Una metáfora para reflexionar sobre la teoría narrativista en la historia. El argumento de *Jurassic Park* y la representación histórica. *AREA*, 25(1), pp. 1-10.  
[https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2501/2501\\_gutierrez.pdf](https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2501/2501_gutierrez.pdf)



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO  
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO  
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

## RESUMEN

En este artículo utilizaremos a modo metafórico el argumento de la película *Jurassic Park* para pensar los mecanismos con que se producen las representaciones históricas. La función de este texto es aportar a la comprensión del modo en que producen los significados en la historia de la arquitectura. Nuestro interés reside en construir un instrumental teórico útil para ser aplicado a las narrativas sobre la arquitectura historicista en la historiografía argentina de la segunda mitad del siglo XX. Nos basamos en la hipótesis según la cual dicha historiografía se ha escrito como heredera del movimiento moderno, quien produjo un ámbito intelectual que narró la arquitectura precedente con la visión de su presente, haciendo preguntas que no se corresponden a los mecanismos internos de la producción de la llamada arquitectura historicista. Prestaremos especial atención al carácter ficcional de la representación histórica basándonos en la teoría narrativista con la que Hyden White y Frank Ankersmit han explicado los mecanismos internos de las producciones históricas.

## ABSTRACT

*In this article we will use metaphorically the plot of the Jurassic Park movie to think about the mechanisms by which historical representations are produced. The function of this text is to contribute to the understanding of how meanings are produced in the history of architecture. Our interest lies in constructing a theoretical instrument that later will be useful for us to apply it to the narratives on historicist architecture in the Argentine historiography of the second half of the 20th century. We rely on the hypothesis according to which said historiography has been written as the heir of the modern movement, who produced an intellectual environment that narrated the preceding architecture with the vision of its present, asking questions that do not correspond to the internal mechanisms of the production of the so-called historicist architecture.*  
*We will pay special attention to the fictional character of historical representation based on the narrativist theory with which the authors Hyden White and Frank Ankersmit have explained the internal mechanisms of historical productions.*

### ➤ ACERCA DEL AUTOR

JUAN JOSÉ GUTIÉRREZ. Arquitecto por la Universidad de Buenos Aires. Becario CONICET. Doctorando en Arquitectura por la Universidad de Buenos Aires. Investigador Principal del Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas “Mario J. Buschiazzo”. Docente de la materia Historia de la Arquitectura II.

✉ [tafgor@hotmail.com](mailto:tafgor@hotmail.com)

## Introducción

Este texto, en clave de ensayo, se presenta como un antípico del Proyecto de Investigación Avanzado número 19, modalidad Historia y Crítica, con sede en el Instituto de Arte Americano, radicado en la Secretaría de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU-UBA). Dicho proyecto, titulado “El rol de las instituciones en la arquitectura historicista de Buenos Aires. El caso de la Universidad de Buenos Aires desde los discursos entre los Consejos Directivos y los arquitectos intervenientes (1857-1910)”, dirigido por la arquitecta Daniela Fernández y codirigido por el autor de este texto tiene como objeto de estudio la arquitectura producida para la UBA, con un especial interés en las arquitecturas catalogadas como *historicistas*. En los primeros pasos de la investigación se estudió la literatura que ha trabajado este mismo recorte, entendiendo que el trabajo con la historiografía no sería solo una tarea de recolección de fuentes, sino que la literatura misma era parte del objeto de estudio. Allí se detectaron algunas incongruencias. Lo primero que llamó fuertemente la atención se encuentra en el prólogo de *La Arquitectura del liberalismo en la Argentina* (Ortiz, Mantero, Gutiérrez, Levaggib y Parera, 1968) en cuyos primeros párrafos se lee un acuse de principios sobre la falta de interés por el estudio de las arquitecturas historicistas. Los primeros avances que generó esta línea de investigación se expusieron en XXXI Jornadas de Investigación y XIII Encuentro Regional SI+ FADU-UBA del año 2017. En dicho evento se expuso la teoría de los tropos que Hayden White desarrolla en *Metahistoria: la imaginación histórica en la Europa del siglo XIX* (2014). Dicho marco teórico se aplicó a algunas piezas de la historiografía de la arquitectura argentina permitiéndonos develar parte de su estructura narrativa, proponiendo la tesis que la producción historiográfica funciona mediante el formato de la tragedia en tanto el sistema

explicativo con el cual se ha intentado entender y explicar la arquitectura historicista, usa la noción de estilo como personaje principal de su argumento. El estilo es la pieza que se modifica en las distintas periodizaciones, hasta *su muerte*, debido a la incursión del movimiento moderno. Dicha *muerte* se apegó al formato trágico en tanto implica la reconciliación con un mito de origen que justificara las siguientes arquitecturas. A partir de ese trabajo como base, se continuó una línea de investigación dirigida a entender mejor los mecanismos con los que la historia produce las representaciones. En particular, nos propusimos pensar la idea de proyecto dentro de los mecanismos de representación. Esta perspectiva ha sido estudiada tanto por Hayden White como por Frank Ankersmit, pero en referencia a la historia política y social; nuestro interés es *traducir* dichos trabajos al área de la historia de la arquitectura, donde la ideología del historiador tiene una relación estrecha con su postura sobre la producción arquitectónica contemporánea al momento de la escritura de los textos. Es entonces, la historiografía de la arquitectura historicista del medio local un objetivo que está por fuera de este texto, pero que lo orbita aunque en lo estrictamente perteneciente a este artículo, nos abocaremos a estudiar los mecanismos de la narración histórica en clave ficcional.

## Metáforas entre narraciones

### Mecanismos de ficción

En este trabajo en particular nos proponemos desarrollar una extensa metáfora basada en el análisis de la trama de una

película, proponiendo que se puede establecer una relación directa con los mecanismos narrativos que funcionan en la producción historiográfica. El filme en cuestión no funciona como fuente de información o de teorías, sino como un extenso conjunto de ejemplos que esclarecen los puntos teóricos propuestos, aportando a su comprensión en particular y estructuración en general.

En el año 1993 se estrenó *Jurassic Park* (Kennedy y Molen, 1993), una de las películas más recordadas del aún activo director Steven Spielberg. Si bien se trata de una ficción, pocos filmes narran como este la construcción de una ficción, y muchos menos narran la construcción de una ficción que produce en su presente un objeto del pasado. La película elegida es uno de estos raros casos, donde se produce una ficción que a su vez produce una segunda ficción, traer algo del pasado. En ella, se produjo un parque, objeto del presente, que a su vez produjo las bestias, objetos del pasado. El argumento principal –el proyecto de traer a la vida animales ya extintos– en sí mismo puede ser entendido como una metáfora de la producción de representaciones en tanto se desea traer al presente un evento que ha finalizado, se desea exponerlo y volverlo actual. Es importante destacar que la representación histórica la entendemos como la construcción de una ficción creíble, que dialoga con el resto de las producciones historiográficas, pero que intenta subsanar la faltante de una porción del pasado histórico de los pueblos. Se reemplaza un hecho pasado por una ficción actual.

Desde esta premisa comenzamos las metáforas entre el filme y la representación histórica. La trama se despega de la realidad por todos aceptada en tanto presenta la vuelta a la vida de los dinosaurios pero, a los fines de este artículo, es necesario reflexionar sobre el modo en que estos animales volvieron a la vida. Hay un mecanismo científico, la clonación, existente y por todos aceptado como una experiencia de nuestra realidad. Mediante ella es que se clonian los dinosaurios.

Para la clonación –todos aceptamos que es así– se necesita material genético,

base aceptable de la construcción ficcional para realizar la representación. El material genético se logra por dos componentes bien distintos: por un lado, se trata de un hallazgo; por otro, de un agregado artificial. El hallazgo de sangre de dinosaurios es el componente original que se encontró conservado en un mosquito que a la vez se preservó en ámbar solidificado. Como espectadores aceptamos dicha posibilidad de hallazgo, pero desde allí en adelante las propuestas ya no son aceptables dentro del repertorio de posibilidades que tiene la ciencia en la actualidad ya que los vestigios de animales muertos no son suficientes para la clonación. La película postula que se logró completar el faltante de la cadena de ADN mediante la manipulación del ADN de una rana, *verdad* que está en nosotros aceptar. El agregado de material genético no original, segundo componente, tiene dos funciones importantes en la trama: a la vez que trae el hallazgo hacia el terreno de la duda razonable, actúa, en lo sucesivo, como disparador del conflicto. Tal como se le informa al personaje interpretado por Sam Neill en la visita al laboratorio, el material genético obtenido del mosquito es imprescindible pero insuficiente ya que para lograr nuestra representación histórica hace falta un agregado, el ADN de las ranas.

Este aspecto es fundamental dentro de nuestras reflexiones. El evento del pasado es irreproducible, la cabeza de Luis XVI no volverá a rodar. Solo existe, como mecanismo para el conocimiento del pasado, la representación; no se puede utilizar para conocer una cosa, una parte de la cosa si esta parte ya no existe.

Sin embargo, tenemos documentos, tenemos historias orales, tenemos piezas

arqueológicas, tenemos fotografías. Pero estas porciones de información no son el evento. Definiremos a las representaciones como porciones significativas de narraciones. En la metáfora que venimos trabajando, existe una porción de la representación que se debe a una información aceptada como verdad *de re*<sup>1</sup> (Ankersmit, 2011, p. 57), el material genético contenido en el mosquito. Para poder volver esta información significativa, es decir, volverla un dinosaurio completo y activo, se le agregó material que no es original pero que se suponía no alteraba la veracidad del proyecto. Existe aquí una institución que emitió dicho juicio de aceptabilidad, en este caso el equipo científico del parque. En el caso de las representaciones históricas, es claro el paralelismo con lo que Ankersmit llama verdades *de dicto*, es decir, partes de la narración aceptables en el acuerdo de verosimilitud entre autor y lector. Esta segunda parte es la que vuelve significante la información *hallada*, pero como advertirá (sin intención) la película que trabajamos, necesita una constante vigilancia epistemológica.

Avancemos hacia el punto en el que se desata el conflicto, es decir, la liberación de los dinosaurios y la masacre que implicó. El conflicto se basa en dos movimientos: el sabotaje interno realizado por el personaje de Wayne Knight (parte del argumento que dejaremos de lado porque no aporta al punto que estamos trabajando) y la diferencia entre el dinosaurio extinto y el dinosaurio vivo en el parque. Las diferencias también son, centralmente, dos. La primera, el antedicho material genético aportado por los científicos, pertenecientes a una especie actual de ranas; la segunda, más importante aun, el dinosaurio extinto cazaba su comida (como el filme explicita), circulaba libre sin sistemas de seguridad que lo restringían. Tanto, *lo que hay de rana* en los dinosaurios y su carácter de *ser apresado*, son características que implican grandes lecciones sobre las representaciones históricas.

Hemos dejado para este momento una pregunta central con relación al último punto. ¿Para qué se toman el esfuerzo, la inversión, las molestias de traer de nuevo a la vida a los dinosaurios? Es claro que no por razones humanitarias sino para obtener una renta capitalista. Sinteticémoslo así, la empresa de

representación tiene un proyecto, dicho proyecto se basa en la obtención de una ganancia. Esta estructura que se aplica a la tríada –animación de los dinosaurios, montado de un parque y renta monetaria– aplica también (*traducción mediante*) a la empresa histórica. Retomando los primeros párrafos de este texto: representación de las arquitecturas historicistas, la historia de los estilos, sacrificio del *estilo* en honor de la arquitectura modernista.

Habiendo abordado la función de la empresa representacional retomemos las dos modificaciones que sufrió el objeto representado. Por un lado, perdió su carácter de libertad, sus productores necesitan representarlo aprisionado como mecanismo de explotación, o sea, que la veracidad de la representación sufre una primera violación que es aceptada. Esta distancia con el objeto original es claramente aprobada a un nivel pre-lingüístico, no se acusa explícitamente de dicha distancia ya que se la entiende como parte necesaria de la representación. Esta modificación no es verbalizada en el proceso de clonación, solo es acusada por el personaje de Jeff Goldblum en términos de discurso disidente. El corrimiento funciona a nivel de recorte. Se recorta el desenvolvimiento del objeto a representar para explorar así solo una parte de la realidad en que este se desenvuelve. Al dinosaurio se lo puede ver y oír, pero no se lo puede tocar; se lo puede ver circular por campo abierto siempre y cuando pertenezca a ciertas especies.

De la misma manera, la representación histórica de la arquitectura modela una imagen de las piezas arquitectónicas seleccionadas para producir una imagen específica, se realiza en base a ciertos ejemplos puntuales, un abanico escueto de tipologías y funciones arquitectónicas, se recorta a la producción de cierta institución (institución formal o grupo específico de arquitectos); lo que queda por fuera del recorte es entendido como

1. Verdad *de re* es un concepto que usa el autor para definir lo más cercano al dato objetivo, opuesto a la verdad *de dicto* que son nociones disciplinar o socialmente aceptadas.

producción de segundo orden pero debe llamar nuestra atención que, no solo es presentada como menos importante sino que, en ocasiones, la inclusión de piezas arquitectónicas ignoradas puede contraargumentar la historia central que se narra. Cabe aclarar que en un momento la representación del dinosaurio se compara con la posible representación del cóndor, especie en peligro de extinción, como contraargumento a las críticas de ética científica de Jeff Goldblum. Creemos débil el contraargumento enarbolado, creemos que se puede aportar, desde el enfoque que tomamos para este texto, que no hay representación del hecho actual sino reproducción: al cóndor se lo copiaría con su propio y perfecto material genético dejándolo en el ambiente compartido con los cóndores no nacidos en cautiverio. Resaltamos este último punto porque en tanto representaciones históricas entendemos que la necesidad de ficción surge justamente de la imposibilidad de presentación, se puede presentar lo que es presente; lo que es pasado, por el propio deterioro que ello implica, solo se puede representar. Representación es entonces ficción de presentación.

Por otro lado, la segunda gran diferencia es la porción de material genético que hay de actual para la clonación. Esta diferencia sí es verbalizada, pero en tanto es verbalizada es desestimada como una modificación significativa, se postula como meramente funcional. Este es un punto de suma importancia ya que es parte fundamental del conflicto a la vez que posibilita la continuación de la franquicia (este segundo punto excede este texto, solo nos concentraremos en la primera entrega). El conflicto proviene del sabotaje antes mencionado, pero también del hecho de que “la vida encuentra la manera”. Esta verdad *de dicto*, la equivalencia entre los materiales genéticos distintos, es parte del mecanismo de control. Además de las vallas electrificadas y

los guardias de seguridad, está la asexualidad de los dinosaurios, dado que en el proceso de clonación todas resultan hembras, o todas son “niñas” en palabras de Ariana Richards. La presunta verdad del carácter meramente funcional, o sea neutro, del material genético de las ranas, demuestra alterar la representación. De hecho, solo cuando esta diferencia se ve violentada con la adaptabilidad de cambiar de género, los dinosaurios se vuelven más similares a los originales extintos, pero claro, esto altera el orden postulado para la trama. En una representación histórica diríamos que, la falsa neutralidad de una verdad *de dicto* modifica las conclusiones que se pueden obtener en una narración, existe un elemento teórico que postulado como meramente funcional para entender lo que corresponde a las verdades *de re* o fuentes genera una direccionalidad en las narraciones que no es propia del objeto que quiere ser representado. Pensar que las arquitecturas historicistas pueden ser explicadas en base a su correspondencia con modelos europeos anula explicaciones más cercanas a su producción y solo admite entenderlas en la dualidad de *rigurosas* o *no rigurosas* respecto a los modelos del pasado europeo. Dicho mecanismo puede ser superado mediante el estudio de las instituciones del medio local que encargan los edificios (Fernández y Sabugo, 2016).

### Producción de orden

Existe un nivel de reflexión sobre el filme que venimos trabajando que hemos

2. En relación con Hermes, el dios mensajero del Olimpo encargado de subir y bajar con el mensaje.

ignorado. Hasta el momento hemos realizado paralelismos aceptables entre la trama y la teoría narrativista en tanto sus similitudes nos permiten entender al segundo factor del par. No nos proponemos trabajar aspectos específicos de lenguaje cinematográfico tales como planos, color, fotografía o ritmo pero abordaremos aspectos relacionados con la construcción ficcional. Primero debemos definir que entendemos por construcción ficcional. Postulamos que el instrumento más importante es el orden. El orden como tal no pertenece al mundo real en el que habitamos todos. En los distintos lenguajes artísticos el orden se manifiesta como distintos tipos de simetrías. Si lo pensamos en el lenguaje arquitectónico rápidamente lo relacionamos con la simetría axial aunque esta no es la única forma de simetría. Desde la perspectiva con un punto de fuga renacentista a la lógica de simetría por masa de Le Courbusier, la simetría en tanto ficción proyectada es una constante de la producción arquitectónica. Más aun, esta ficción proyectada necesita ser verbalizable, es decir, debe ser entendible; a la vez que debe no ser verbalizada en términos de lo explícito; es un valor hermético<sup>2</sup>, simbólico. En el arte, la herramienta con la cual se pueden producir mecanismos ficcionales es la ideología entendida como una parte de la verdad que no es *de re*, es producida, pero es utilizada como si fuese una verdad *de re* de tal manera que su explicitación implica su pérdida de credibilidad, su pérdida de utilidad, y por ende su destrucción como presunto axioma. Pasa de una presunta objetividad a una subjetividad. Estamos pensando aquí en la metáfora nietzscheana de Dionisio enmascarado (Nietzsche, 2004). Necesitamos a Apolo para ordenar el mundo, aun sabiendo que tras su máscara se esconde Dionisio, cuyo desarrollo implica necesariamente su desenmascaramiento para hallar a otro provisorio Apolo.

Estas simetrías pueden ser de diversos tipos, se manifiestan como correspondencia entre partes, como coincidencias, como repeticiones, como perfectas negaciones. En lo que hay de narrativo en ciertos lenguajes este orden que utiliza la simetría se desenvuelve en la dimensión del tiempo. Siendo el cine un lenguaje narrativo, podemos dar algunos ejemplos de estas simetrías en el filme que venimos trabajando. Cuando dijimos que las simetrías se desarrollan en la dimensión temporal ya entendemos que son correspondencias entre pasados y futuros en referencia a algún punto. Es central en la película el momento en que la pareja protagonista ve al primer dinosaurio ya que el evento la divide en dos partes. Produce un pasado en el que, sin ninguna razón aparente, nunca se nombró la palabra dinosaurio. Es inexplicable por qué no lo menciona el personaje de Richard Attenborough cuando invita a los protagonistas, o más aun, porque no lo nombra nadie en el helicóptero cuando están yendo a la isla, entre otros. Sin lugar a duda, esta elisión es necesaria para la sorpresa frente a los primeros dinosaurios y el carácter épico de la frase “Bienvenido a *Jurassic Park*”. El futuro generado es un futuro de creciente tensión en el que cada especie nombrada va subiendo el tono de alarma. Primero aparecen dinosaurios herbívoros que no representan amenazas para los visitantes del parque, luego el famoso *Tyrannosaurus Rex* y por último el *Velociraptor* que en las primeras escenas fue enfáticamente presentado como más feroz que el anterior. Como

vemos, el futuro y el pasado de la trama se condiciona mutuamente mediante la construcción de correspondencias, diremos nosotros, de simetrías. Un segundo punto es el orden en las muertes, lo cual es muy propio de todo filme de masacre. Existe un orden creciente de matanza en dirección del personaje menos significativo al más significativo, finalizando con la muerte trágica de un protagonista o, como en este caso, con la salvación de los personajes con mayor exposición a la cámara. Esto es lo que llamamos orden, la salvación de quienes se tienen que salvar, la perdida ordenada de quienes no se pueden salvar.

En la arquitectura el orden no es necesariamente temporal, es sobre todo material. Puede volverse temporal si nos concentraremos en la variable del tiempo de recorrido en la obra, pero aun así se puede decir que este se basa en la percepción sucesiva de piezas materiales que no mutan en el tiempo. Desde la arquitectura del humanismo en adelante es muy fuerte la idea de orden en la arquitectura, existe extensa literatura que se ha dedicado a proponerla y pensarla. Sin embargo, el movimiento moderno se ha encargado de construir un mito de origen nuevo que reemplace la presunta naturaleza del lenguaje basado en la clasicidad griega y romana. Dicho mito de origen, siguiendo el razonamiento que hemos realizado anteriormente, se propuso como el develamiento de Dionisio en pos de Apolo, en pos de una arquitectura racional que ha sacrificado al estilo en pro de la *verdadera* función de la arquitectura. Sin embargo, no se puede más que crear un nuevo mito. No es tan extensa la literatura que explica la construcción mitológica del movimiento moderno. Tal vez el punto más famoso e icónico de este son los Cinco Puntos de Le Corbusier que se explican en tanto funcionalidad. Se acepta así una máscara apolínea del lenguaje, ignorando que es al mismo tiempo el mito de origen estético, ya que declararlo

mito, como valor estético, es a la vez que entenderlo, destruirlo.

La arquitectura ha sido nuestro objetivo último en esta empresa, la metodología fue la metáfora sobre la narrativa filmica de un caso específico, pero nuestro objeto de estudio es la narrativa histórica, pensando en el caso específico de la historia de la arquitectura. La teoría narrativa de la historia pertenece más a una disciplina científica que a un arte, pero se monta sobre una teoría tomada de un género artístico, la literatura. En el hecho de entender la historia como “estructuras verbales en forma de discurso en prosa narrativa” (White, 2014, p. 14) descansa la unión del trabajo que estamos recorriendo. Es que el concepto de ideología como constructor de orden mediante el uso de simetrías es aplicable a toda producción de conocimiento, y allí se reúnen la ciencia y el arte, ya que el conocimiento es siempre material incompleto, siempre implica una cosa en sí incognoscible o que por lo menos algún *genio maligno* de Descartes puede estar falsificando.

Nos interesa esclarecer un punto, entendemos que no es la ideología lo que modifica el objeto a representar en términos de falsedad. En el filme el dinosaurio es símil al que es aceptado como tal, lo que hay de falso en él está incluido en su carácter verosímil. Es así que las categorías *verdadero* y *falso* no son aplicables a la representación, las categorías con las que la representación histórica juega son más bien lo aceptable y lo no aceptable. Es allí donde emite juicio la socialmente aceptado, como hemos dicho más arriba,

el juicio ejercido en el diálogo con el resto del campo historiográfico, se instituye un campo en pugna. Otro juicio, que en los términos de Ankersmit diluye sus límites con el anterior, es el juicio estético de dicha representación. Sintetizaremos este punto diciendo que el mecanismo mismo de la representación resume los valores éticos y lógicos (éticos y políticos en estrictas palabras del autor citado) en un único valor socialmente construido, el valor estético, siendo así este último el que permite juzgar la representación como aceptable y útil o como no aceptable.

## Conclusiones

Hemos podido hasta aquí realizar variadas reflexiones sobre los mecanismos de representación del pasado histórico y establecer algunas aplicaciones de estos mecanismos en el caso particular de las narraciones sobre la historia de la arquitectura historicista. A modo de síntesis podemos establecer el específico cruce entre las disciplinas de la historia y de la arquitectura como un campo en el que verdad y proyecto se unen para una producir la representación de una específica faceta del mundo. Si bien en el diálogo con el resto del campo historiográfico surge un acuerdo sobre qué es aceptable y qué no en la construcción ficcional de la historia, aceptamos ahora que en la misma representación las palabras verdad y real no son lo mismo que en la experiencia humana cotidiana. La construcción de conocimiento se produce en base a informaciones y a piezas de verdad útiles para poder así presentar una narración significativa. La narración se presenta, el pasado se representa. No se debe entender el carácter proyectual de la representación histórica como una falta a la verdad, es en el diálogo con el campo historiográfico y en la fidelidad a la información donde ello se resuelve. Hacemos referencia a la ficción en tanto

relato histórico construido por un sujeto y no hallado objetivamente.

Resumimos las intenciones del artículo, es la historia un campo de acción de la arquitectura en tanto la indagación histórica nos permite pensar los mecanismos ficcionales con los que la arquitectura opera. La narración histórica ha de construir lo narrativo que la disciplina arquitectónica no tiene, ha de explicitar sus mecanismos y mitos de origen. Proponemos entonces, que el campo histórico es, en lo específico de la arquitectura, una metodología para la comprensión ontológica de esta, que nos permite ver en el pasado las fuentes de producción actual. A la vez que nos permite pensar qué mitos actuales de producción modelan las formas en que podemos representar los diferentes pasados históricos de la arquitectura. Dicho de otra manera, pensar en cómo vemos y estructuramos los distintos períodos de la disciplina arquitectónica permite entender el estadio actual de la disciplina ■

## > REFERENCIAS

- Ankersmit, F. (2011). *Giro lingüístico, teoría literaria y teoría histórica*. Buenos Aires: Prometeo.
- Fernández, D. y Sabugo, M. (2016, octubre). *La facultad y la tormenta*. *Summa+*, (153), pp. 124-125.
- Kennedy, K. y Molen, G. R. (productores) y Spielberg, S. (director). (1993). *Jurassic Park* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: Universal Pictures y Amblin Entertainment.
- Nietzsche, F. (2004). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ortiz, F., Mantero, J. C., Gutiérrez, R., Levaggi, A. y Parera, R. G. (1968). *La arquitectura del liberalismo en la Argentina*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- White, H. (2014). *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.