

Dibujar Las Palabras: Una Redefinición Del Concepto De Écfrasis A Partir De La Relación Del Texto Con El Diseño Y Arquitectura Digital

Drawing The Words: A Redefinition Of The Concept Of Ekphrasis Based On The Relationship Between Text, Design And Digital Architecture



Flavio Bevilacqua
Investigador independiente
Argentina

flavio9171@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3512-7901>

Fecha de recepción: 04 de marzo de 2024. Aceptación: 26 de abril de 2024.

Resumen

En el presente artículo se exponen resultados de un trabajo de investigación en curso, cuyo objeto de estudio es el texto efrástico en relación con obras de diseño y arquitectura. Écfrasis es el ejercicio literario de descripción de una obra de arte mediante lenguajes naturales. Aquí sostenemos que, además de los lenguajes naturales, los lenguajes de programación de alto nivel sirven a los fines de describir obras de arquitectura y diseño; esto implica ampliar el alcance del concepto de écfrasis o una redefinición de este. El objetivo de la presente investigación es darle identidad teórica a la relación que se produce entre texto e imagen cuando se utilizan lenguajes de programación; el marco teórico está definido por conceptos y teorías de la figura de la écfrasis. Para alcanzar este objetivo, se sistematizaron y relacionaron distintas definiciones de écfrasis y se caracterizó el lenguaje de programación en el contexto de la arquitectura y el diseño; por último, se ejemplificaron estos conceptos y definiciones con obras descritas e interpretadas mediante lenguaje de programación. Una vez definida la identidad teórica de la relación entre imagen y texto, la misma es susceptible de ser tratada como objeto de estudio en sí misma, esto propicia el desarrollo de futuros estudios en relación con obras que aún no han adquirido estatus material, esto es, el estudio de la écfrasis en la operación de diseño y en la definición del proyecto.

Palabras clave: écfrasis, descripción, lenguaje, programación, software, texto.

Abstract

This article presents peremptory results of an ongoing research work whose object of study is the ekphrastic text concerning works of design and architecture. Ekphrasis is the literary exercise of describing a work of art using natural language. Here, we argue that, in addition to natural languages, high-level programming languages serve the purpose of describing works of architecture and design; this implies expanding or redefining the concept of ekphrasis. This research aims to give theoretical identity to the relationship between text and image when programming languages are used; theories of the figure of ekphrasis define the theoretical framework. To achieve this objective, different definitions of ekphrasis were systematized and related, and the programming language was characterized in the context of architecture and design; finally, these concepts and definitions were exemplified with works described and interpreted using a programming language. Once the theoretical identity of the relationship between image and text is defined, it is susceptible to being treated as an object of study, generating the possibility of future theoretical developments about works that have not yet acquired material status, that is, the study of ekphrasis in the design operation.

Keywords: ekphrasis, description, language, programming, software, text.

Introducción

Por éfrasis se entiende el ejercicio literario de descripción de una obra de arte. Los lenguajes utilizados para realizar estas descripciones son los lenguajes naturales. Pero en el SXX se han desarrollado lenguajes de programación de alto nivel, los cuales sirven para que se comuniquen personas con máquinas y máquinas entre sí. Los lenguajes de programación de alto nivel son aquellos que permiten expresar algoritmos de manera acorde con la capacidad cognitiva humana (no son exclusivos para el uso de las máquinas) y pueden orientarse a objetos, a eventos, o a funciones. Aquí sostenemos que estos lenguajes de programación sirven, también, a los fines de describir obras de arquitectura y diseño; en consecuencia, considerar a los lenguajes de programación útiles y eficaces para realizar descripciones de obras de arquitectura y diseño implica ampliar el alcance del concepto de éfrasis o una redefinición de este.

El objetivo del presente trabajo es darle identidad teórica a la relación entre texto e imagen cuando se utilizan lenguajes de programación y distintos sistemas de inteligencia artificial, a partir de conceptualizar esta relación en función de teorías que definen la figura de la éfrasis. Las afirmaciones aquí expuestas son una síntesis de una serie de conclusiones obtenidas como consecuencia de reflexiones teóricas del estudio de la relación entre texto generado con lenguajes de programación (o ingresado como "*prompt*" en un software de inteligencia artificial) e imagen digital. El marco teórico ha sido definido en función de conceptos relacionados con las distintas definiciones de la figura de la éfrasis; mientras que el objetivo final de la presente investigación consistió en darle identidad teórica a esta relación en el contexto de estas nuevas tecnologías. No se trata de un estudio de carácter histórico de estos conceptos, ni son objeto de estudio las tecnologías informáticas que hacen posible estas relaciones novedosas entre texto e imagen; tampoco se estudia lo que sucede con las construcciones mentales que el lector-observador experimenta en relación con estos textos efrásticos y sus consecuentes imágenes.

Algunas de las cuestiones que han guiado nuestras reflexiones en este trabajo de investigación versan sobre cómo se utilizan los lenguajes de programación para describir e interpretar obras de arquitectura; cuál es el alcance de estas descripciones e interpretaciones; o cómo, a partir del ejercicio de éfrasis utilizando lenguaje de programación, se representan los edificios descriptos.

Para comenzar a diagramar una respuesta a estas preguntas, proponemos aquí un desarrollo que nos llevará a organizar distintos matices de las definiciones de éfrasis; caracterizar el lenguaje natural y lenguaje de programación; caracterizar, a su vez, los tipos de lenguaje de programación utilizados en arquitectura y diseño y, por último, ejemplificar estos conceptos y definiciones con obras de arquitectura o diseño descriptas e interpretadas mediante lenguaje de programación.

El estudio de estos tipos de lenguajes de programación (textuales o de programación visual) en el contexto de las relaciones que establece la figura de la éfrasis, no han sido objeto de reflexión en el ámbito de la arquitectura y el diseño, a pesar de que están siendo utilizados por profesionales de estas disciplinas.

Éfrasis: entre el texto y el objeto

Por éfrasis se reconoce un tipo de procedimiento retórico-discursivo, utilizado en textos literarios de carácter descriptivo e interpretativo, que establece relaciones representacionales y referenciales con un objeto plástico. Este último, el objeto plástico,

es una individualidad independiente del texto en cuestión. La naturaleza de la referencia de la descripción es siempre una obra no verbal; y si bien estas obras no verbales pueden ser de cualquier tipo, el discurso efrástico suele referirse a obras artísticas como pinturas o esculturas.

Hermógenes, discípulo de Sócrates y maestro de Platón, en los textos propedéuticos de introducción a la retórica conocidos como *Progymnasmata*, caracteriza a la écfrasis como "un discurso descriptivo que trae un objeto a la presencia de manera vívida" (Elsner, 2002, traducción propia). Esta definición griega del término contempla un gran abanico de posibles tipos de descripciones y, de ninguna manera, refiere sólo a descripciones de obras de arte. En esta capacidad de realizar descripciones de diversos tipos, se reconoce un fuerte contraste con el significado contemporáneo habitual de "écfrasis", el cual se define por su condición para referir exclusivamente a una descripción de obras de arte. El mismo Hermógenes da cuenta de que la écfrasis es mucho más que una descripción en sí, y llega a entenderla como una tarea de descripción-interpretación narrativa:

Las virtudes especiales de la écfrasis son la claridad (σαφήνεια, *saphēneia*) y la visibilidad (ἐνέργεια, *enargeia*); el estilo debe idear que se vea a través del oído. Sin embargo, es igualmente importante que la expresión se ajuste al tema: si el tema es florido, que el estilo también lo sea, y si el tema es seco, que el estilo sea el mismo (Elsner, 2002, traducción propia).

El vocablo ἐνέργεια (*enargeia*) debe ser entendido, en el contexto de la definición precedente, como la acción o actuación de una entidad de manera efectiva, es decir, de una visibilidad activa, en acción, y no como una potencia o posibilidad.

Fue a partir del SXX que el término écfrasis adquirió sentido más allá de la figura retórica, para pasar a ser empleado como concepto fundamental en el ejercicio crítico cuando se definen e interpretan relaciones entre palabra e imagen; esto permitió, a su vez, apreciar las características del lenguaje verbal utilizado en este procedimiento discursivo.

Antes que por su forma o estilo, el texto ecfástico se identifica por ser, él mismo, una relación entre el objeto plástico y la idea e interpretación de este expresada en forma textual; González Aktories, Cruz Arzabal, y García Walls, en el manual *Vocabula-*

rio crítico para los estudios intermediales (2021), lo caracterizan de la siguiente manera:

No hay algo naturalmente ecfástico frente a algo que no lo sea. Más que servirnos para identificar un tipo de obra y encasillarla en una definición, el concepto es más fructífero si nos permite reconocer relaciones, estructuras, formas y posibles lecturas (González Aktories et al., 2021, p. 137).

Los mismos autores organizaron en seis grupos los distintos tipos de definiciones de la écfrasis en función del enfoque utilizado para analizarla. Esta organización sirve a los fines perseguidos en la presente investigación, la cual busca darle identidad teórica a las descripciones e interpretaciones que se hacen de obras de arquitectura y diseño, y las consecuentes imágenes digitales que se originan a partir de estas, utilizando lenguaje de programación. Los seis grandes enfoques son los siguientes:

1. Enfoque mimético o pormenorizado: del griego μίμησις (*mímesis*, "imitación"), se trata de un texto ecfástico que busca definir de manera detallada una obra. La écfrasis se correspondería, según este enfoque, con la percepción visual de la obra que es descripta.
2. Enfoque retórico-simbólico: se pone énfasis en la interpretación del autor de la écfrasis llegando, inclusive, a afirmar que la écfrasis no puede representar una imagen, sino únicamente hacer referencia a una idea mental de esa imagen que es producto de la interpretación del autor del texto. Se trata de una explicación de una interpretación de una obra. Este enfoque se ajusta con las definiciones originales del término (como la ofrecida por Hermógenes, en el texto *Progymnasmata*, más arriba citado). Una de las características de la écfrasis es su naturaleza catacrética, esto es, la posibilidad de designar una entidad que carece de nombre, haciendo uso del nombre de otra entidad (a modo de metáfora que es naturalizada en su uso, justamente, por ser la única manera posible de denominar a esa entidad sin nombre).

3. Enfoque semiótico-intertextual: la éfrasis es entendida como una recodificación textual de otro código (visual, pictórico). La obra de arte a la cual refiere el texto ecrástico es considerada como un sistema de signos correferenciales y sistemáticos. La diferencia entre el texto y la obra está dada en el modo de codificación de cada una de ellas, entendiendo que puede haber semejanza entre lo significado por los distintos signos.

4. Enfoque semiótico-funcional: tomando literalmente el concepto de *enargeia* (de la definición ofrecida por Hermógenes) se considera que la éfrasis puede ser, además de textual, verbal, y se abre a la posibilidad de dar cuenta de condiciones de sinestesia en la descripción. Liliane Louvel (2016) desestabiliza cualquier asociación de las relaciones imagen-texto con la división espacio-temporal al explorar modos de sinestesia: la coexistencia dentro del iconotexto, es decir, de las artes de la simultaneidad y la continuidad, en donde lenguaje y acción se transforman en símbolos que se encuentran al mismo nivel. Esta observación muestra las limitaciones de la vieja dicotomía entre artes espaciales y artes temporales (que data de mediados del SXVIII); además (por lo señalado anteriormente, en relación con la primera definición de éfrasis) algunas tradiciones literarias parecen estar más influenciadas por las artes visuales, particularmente por el arte pictórico, que otras formas de arte como la música.

5. Enfoque mediológico (intermedial): el concepto de intermedialidad refiere a las relaciones que se establecen entre códigos semióticos y medios; y en una concepción amplia, refiere a todos aquellos fenómenos que suceden entre medios: "determinar si un fenómeno es o no intermedial depende del origen disciplinario de la aproximación, de sus objetivos correspondientes y de la concepción subyacente (explícita o implícita) de lo que constituye un medio" (Rajewsky,

2020, p. 439). En los estudios literarios, y en distintas áreas de la historia del arte, se trata con fenómenos que tienen que ver con "cruces de fronteras", es decir, caracterizables como intermediales.

6. Enfoque ideológico: el análisis de la relación entre el texto y la imagen se centra en el cómo y por qué se los distingue: "¿Qué es la imagen-texto? No deberíamos comenzar preguntándonos qué significa, sino cómo podemos escribirla" (Mitchell, 2019, p. 45). Las relaciones entre imágenes y texto habilitan a realizar designaciones, nominaciones, descripciones, clasificaciones y, todo ello, se enmarca en un contexto cultural específico.

Los seis tipos de enfoque sirven para dar cuenta de la complejidad con la cual se está tratando en lo concerniente a las relaciones entre heterogeneidades: objeto plástico y conceptos vinculados en un texto en función de la interpretación de un autor. Los textos ecrásticos que refieren a obras de arquitectura y diseño pueden ser definidos en función de estos seis enfoques; pero cuando se utilizan lenguajes de programación para interpretar y describir la forma de estas obras, se plantea un desafío distinto, dado que quien las analiza e interpreta, a partir del estudio de su forma, conserva la conciencia de la incapacidad del lenguaje (en nuestro caso, lenguajes de programación) para unirse, como en un impacto sin mediación, con la obra analizada. Pero es esta incapacidad, precisamente, lo que hay que subrayar como enriquecedora en lo que respecta al aporte interpretativo de quien realiza la éfrasis en estas condiciones (utilizando lenguajes de programación): las palabras no tienen, literalmente, espacio. Este modo de comprender, y la manera de describir e interpretar, que se realiza desde la arquitectura y el diseño mediante lenguajes de programación, no encuentra de manera completa su definición en alguno de los seis tipos de definiciones de éfrasis y, sin embargo, se trata de un texto escrito con un lenguaje de alto nivel, que describe e interpreta una obra (no verbal) de arquitectura o diseño.

Aquí proponemos referir, en primer término, a un nuevo tipo de enfoque de definición de écfra-sis, al que hemos denominado “enfoque de lenguaje de programación de segundo (o alto) nivel”. Este tipo de enfoque da cuenta de la utilización de lenguaje de programación textual, o lenguaje de programación visual, con el cual es posible hacer una descripción e interpretación de una obra de naturaleza no verbal (de arquitectura y diseño en nuestro caso, pero se reconoce que el uso de este lenguaje podría también alcanzar otro tipo de obras, por ejemplo, las sonoras, obras bidimensionales, mixtas, etc.). En segundo término, se hará referencia a la utilización de un texto (de carácter descriptivo) como “prompt” o “input” en un software de inteligencia artificial para la generación de imágenes digitales.

Écfra-sis e información en la operación de diseño

Hoy, la operación de diseño que se realiza en el contexto de las nuevas tecnologías informáticas y digitales, se define y construye orientada a la obtención de resultados múltiples en forma de variables. Esto permite que las propuestas de arquitectura y diseño no permanezcan idénticas a sí mismas en el tiempo, y puedan redefinirse en función del intercambio de información que sean capaces de sostener con su medio circundante; es decir que la operación de diseño genera condiciones estratégicas o propuestas de protocolos de acción antes que definiciones formales unívocas. El diseño y la arquitectura proyectan tendencias, entes mutables, difusos, que no son ya necesariamente materiales (físicos). Todo ello ilustra el traslado de una comprensión *tradicional*, que se centra en su materialización física y definición morfológica, a una comprensión más estratégica que propicia condiciones abiertas de diseño sensibles a recibir información del medio: se trata de diseñar la “incompletud” (Simondon, 2009).

La aproximación al estudio de la forma, cuando se realiza el ejercicio de describirla e interpretarla con un lenguaje (de programación, lenguaje de segundo nivel), se focaliza en los aspectos relacionales, dado que es allí en donde se hacen

manifiestos los cruces y solapamientos entre heterogeneidades. El orden de la forma, antes que como un mecanismo de control, debe ser entendido como Deleuze definía el agenciamiento, esto es: “como multiplicidad que comporta muchos términos heterogéneos, y que establece conexiones y relaciones entre ellos” (Deleuze en Mengue, 2008, p. 74).

El término información se conforma con la palabra latina *informātio* (o *informatiō*) más el sufijo “-ción”, que indica una acción final. El uso del término *informātio* se relaciona, a su vez, con las antiguas palabras griegas *eidos* (εἶδος) y *morphé* (μορφή) cuyo significado es literalmente “forma, figura, tipo, imagen”. “En la definición original de este término subyacen las condiciones que supone el empleo del modelo hilemórfico para explicar distintos fenómenos de forma, dado que el verbo transitivo “formo, -āre” expresa “dar forma, conformar, construir, organizar, moldear, educar” (Bevilacqua, 2020, p. 341). La raíz *inform-* refiere a la noción de recibir una “forma” en quien posee la sensibilidad para ello; y esta forma es una disposición ordenada, una conformación ordenada, o una estructura.

El vocablo “descripción” proviene del latín *descriptio*; distintos diccionarios coinciden en las siguientes acepciones para esta entrada: “reproducción, copia. Dibujo, trazado, plano”, entre otras. En el caso que aquí nos convoca se trata, la descripción, de la acción y efecto de escribir sobre la forma en que se percibe (o concibe cuando se lo imagina en la operación de diseño) algo.

El vocablo “descripción”, en función de su definición, suele ser comprendido, en términos temporales, como una acción que sucede o se lleva a cabo una vez que ha sido creada la obra que servirá de objeto a ser descripto. De manera análoga a esta comprensión del citado vocablo, se ha hecho referencia, hasta aquí, al texto ecfra-sístico que es redactado después de la creación de una obra artística, de arquitectura o de diseño. Es decir que, en la organización temporal de este proceder, en primer lugar aparece la obra, y en segundo el texto que refiere a ella. Pero en el caso de la operación de diseño sucede que arquitectos y diseñadores están en con-

diciones de describir con precisión objetos que no han adquirido estatus material. En este último caso el texto estaría precediendo a la obra misma que es descrita (sin llegar a tener la certeza de que esta obra llegará a existir). A este respecto, Clément Rosset (2014) señala que “la visión de lo invisible, o más bien la sugestión de tal visión, puede constituir no la materia de una ilusión, sino la materia de la creación de un orden poético” (p. 67). Ya sea que el texto suceda a la obra misma, o que la preceda, éste, el texto ecrástico, puede ser comprendido como “información” (en los términos en que Simondon la define), el cual es parte constitutiva de esa obra (tanto como el material del cual está hecha).

Aquí no se está afirmando que esa descripción ecrástica que un arquitecto o diseñador realiza antes de que exista la obra llegue, cuando la obra sea consumada, a coincidir perfectamente con ella. Como se señaló más arriba, no es objeto de la operación de diseño contemporánea producir definiciones formales unívocas, sino generar condiciones estratégicas abiertas, sensibles a su medio circundante. Es así, entonces, que los entes completamente consumados no existen porque todos están operando individuación; y si todos operan individuación, entonces todos los seres presentan en mayor o menor medida zonas, dentro de ellos mismos, que no se han individualizado. Esas zonas o regiones de incompletud, en la dinámica de la operación de individuación que cada uno lleva adelante, permiten establecer relaciones con otros entes, por ejemplo, textuales. La operación de diseño, y la cosa diseñada, en su condición de incompletud, presentan un estado de “expectancia”, de desfasaje con ella misma que abre la posibilidad de interacción que provocaría dinámicas de trastocamiento, cambio, alteración, modificación, azar, propiciando esa condición inestable de la forma.

Esta operación de diseño a la cual hacemos aquí referencia, no opera necesariamente (o únicamente) desde lo composicional de la forma, sino que lo hace preponderantemente desde las relaciones de información en una operación de individuación (en los términos expuestos por Gilbert

Simondon, 2009). Es decir que la forma, en la operación de diseño, es tratada como información, como agenciamiento dinámico (el cual abre la posibilidad a realizar búsquedas en campos del saber diversos).

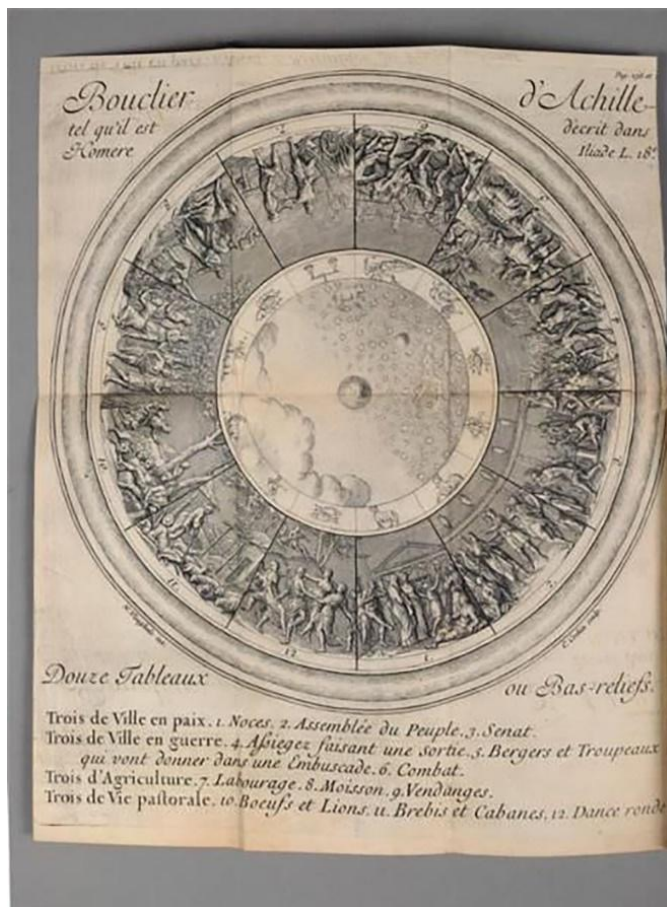
Considerar la información sólo en términos de transmisión implica suponer que ésta (la información) está ya formada y dada. Es posible dejar este modelo si se comprende que la información no es necesariamente emitida como tal, que no supone necesariamente la existencia de una estructura capaz de emitirla. Hay espacio tanto para el azar como para la necesidad en esta concepción de la información; la ocurrencia de la información depende de la contingencia, es decir que aquello capaz de devenir en información no es necesariamente emitido como tal: la información, entonces, no nace de una fuente, sobreviene del encuentro entre un sistema (un cuasi-sistema) y la singularidad de la incidencia que ingresa en ese sistema provocando situaciones de comunicación entre heterogeneidades (Bevilacqua, 2020, p. 342).

El concepto de información, que es central en la obra de Simondon, difiere del definido según el modelo hilemórfico: “sólo existe información cuando aquello que emite las señales y aquello que las recibe forman sistema. La información está entre las dos mitades de un sistema en relación de disparidad” (Simondon, 2009, nota al pie, p. 331). Los términos que hacen sistema, para Simondon, no preexisten de manera definida por fuera de la relación: nacen con ella (Bevilacqua, 2020).

Gran parte de la práctica de arquitectos y diseñadores implica realizar, al interno de una operación de diseño, la puesta en comunicación de elementos heterogéneos. Esta puesta en comunicación puede hacerse mediante textos ecrásticos utilizando distintos tipos de lenguajes. De la particular relación entre estas heterogeneidades podrá emerger –en el devenir del proceso de diseño– una información en la operación de diseño que servirá para definir un proceso de puesta en forma no necesariamente hilemórfico.

Figura 1

El escudo de Aquiles: del texto al objeto plástico



Nota. Ilustración del Escudo de Aquiles publicada en *Apologie d'Homere et Bouclier d'Achille* de Jean Boivin en el año 1715. Recuperada de <https://utpictura18.univ-amu.fr/notice/15488-bouclier-dachille-jean-boivin-apologie-dhome-re-cochin-dapres-vleughels> el día 03 de febrero de 2024.

La primera de las imágenes, la figura 1, muestra la ilustración publicada en *Apologie d'Homere et Bouclier d'Achille* de Jean Boivin en el año 1715, realizada a partir del grabado del pintor francés Nicolás Vleughels. Esta representación acompaña la extensa descripción que hace Alexander Pope (1996) del pasaje de Homero sobre el escudo en sus *Observaciones sobre el escudo de Aquiles*, que se adjunta a su interpretación del Libro 18. La figura 2 es una fotografía de la construcción del escudo, por

parte de Philip Rundell, como un molde de plata dorado en bajorrelieve (originalmente modelado en yeso, 1821) según el diseño del escultor y dibujante John Flaxman. La figura 3 muestra una pintura de Peter Paul Rubens, del año 1630 y conservada en el Museo de Bellas Artes de Pau, titulada *Aquiles mata a Héctor*. Las tres imágenes del escudo se definieron en función del texto del canto XVIII de la *Iliada*, en el cual se describe el forjado de un escudo por parte del dios Hefesto para Aquiles a petición de su madre, Tetis.

Figura 2
Modelo del escudo de Aquiles



Nota. Molde de plata dorado en bajorrelieve. Philip Rundell, 1821. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5227064> el 03 de febrero de 2024.

Figura 3
Aquiles mata a Héctor



Nota. Rubens, Peter Paul, 1630. Recuperada de <https://www.uco.es/~ca1lamag/Galerias/aquilesmataahector.jpg> el día 03 de febrero de 2024.

Estos objetos (un grabado, una pintura, y un objeto tridimensional) no existen independientemente de sus representaciones verbales; y las diferentes representaciones que estos artistas hicieron de una misma descripción de este escudo, en lugar de acercarnos más al objeto descrito por Homero, parecen (en su multiplicidad de interpretaciones) alejarnos de él, dado que los intérpretes del texto ecrástico sólo contaron con las descripciones verbales de estos objetos imaginados:

Entonces, desde el principio, mirar la écfrasis es mirar la representación ilusoria de lo irrepresentable, incluso cuando se permite que esa representación se haga pasar por un signo natural, como si pudiera ser un sustituto adecuado de su objeto (traducción propia de Murray, 2019, p.18).

Las distintas interpretaciones de un mismo texto abren la posibilidad a múltiples representaciones del objeto descrito, y se genera, de esta manera, un espacio intersticial "entre" el texto ecrástico y la representación gráfica o escultórica propuesta por el intérprete. Este espacio intersticial, este "entre", es una oportunidad para que la operación de diseño se desarrolle. El planteo de la definición del concepto de écfrasis como consecuencia de los análisis e interpretaciones en arquitectura y diseño excede estos campos disciplinares, e invita a reflexionar sobre las interacciones entre distintos sistemas de pensamiento. Cabe señalar que estamos ante una situación en la cual una disciplina (como la arquitectura o el diseño) puede servirse de un concepto acuñado en otro campo disciplinar y, al hacer uso de este concepto, redefinirlo.

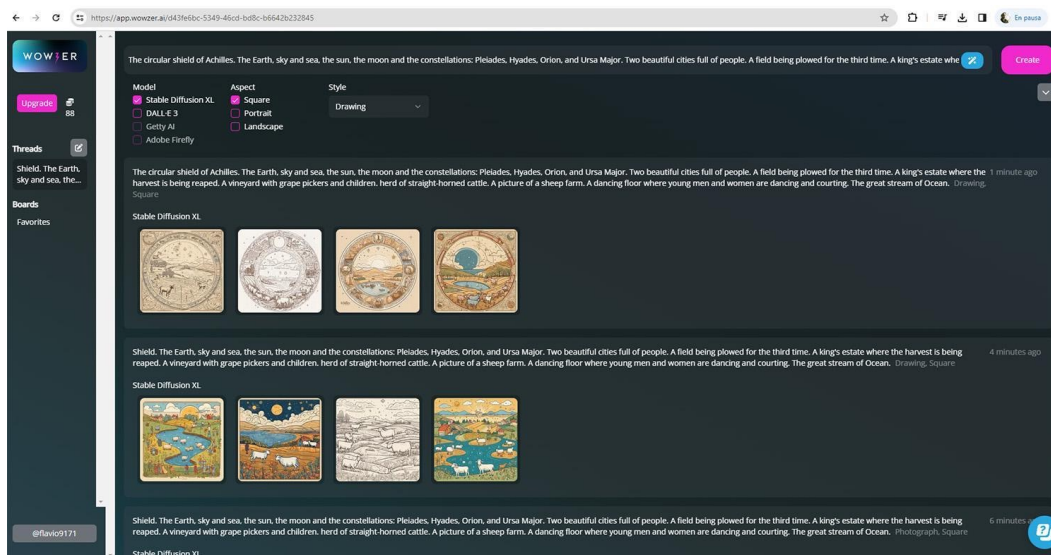
Casos de estudio

Para realizar el siguiente ejercicio se utilizaron recursos gratuitos disponibles en la WEB. Con el fin de estudiar la relación entre texto e imagen utilizando inteligencia artificial, se copió el texto que resume pasajes de la citada obra de los versos de Homero en donde se resumen algunas características del escudo de Aquiles, y se lo utilizó como prompt:

Shield. The Earth, sky and sea, the sun, the moon and the constellations: Pleiades, Hyades, Orion, and Ursa Major. Two beautiful cities full of people. A field being plowed for the third time. A king's estate where the harvest is being reaped. A vineyard with grape pickers and children. herd of straight-horned cattle. A picture of a sheep farm. A dancing floor where young men and women are dancing and courting. The great stream of Ocean. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Aquiles>).

Se utilizó el acceso a la inteligencia artificial que brinda la página *Wowzer* (<https://app.wowzer.ai>). Esta página ofrece el servicio de *Stable Diffusion* para generar imágenes a partir de textos. El primer intento de obtener una imagen a partir del texto de Homero arrojó, entre otros, los siguientes resultados:

Figura 4
Resultados de *Stable Diffusion*



Nota. Captura de pantalla de <https://app.wowzer.ai>

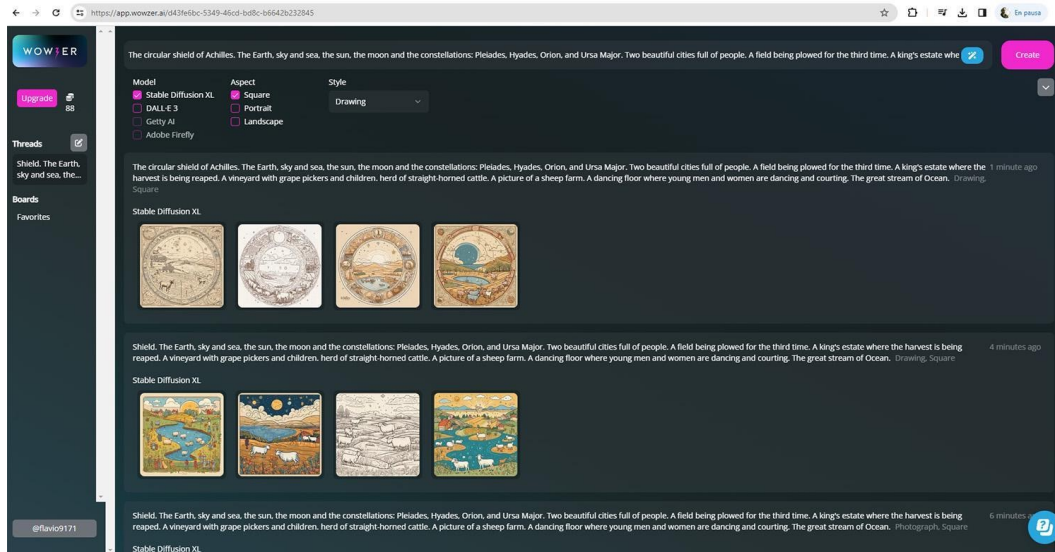
Desde la misma página Wowzer se envió el aviso de mejorar el ingreso de información textual: "*Enhance your prompt*". Se eligió esa opción, y el software modificó el texto anterior de la siguiente manera:

Visualize Achilles' intricate circular shield, radiating golden hues, depicting celestial bodies of Earth, sun, moon, Pleiades, Hyades, Orion and Ursa Major. Imagine bustling cities, thrice plowed fields under a cerulean sky, a majestic

king's estate with harvest in full swing, vibrant vineyard teeming with grape pickers and playful children. Picture straight-horned cattle meandering, rustic sheep farm under the painting-like noontide light, a lively dance floor hosting courting youth, all encircled by the majestic, ever-flowing Ocean. (<https://app.wowzer.ai>).

Los resultados que se obtienen en este segundo envío de información son los siguientes:

Figura 5
Segundos resultados de Stable Diffusion



Nota. Captura de pantalla de <https://app.wowzer.ai>

Figura 6
Resultado ampliado



Nota. Captura de pantalla. Detalle. <https://app.wowzer.ai>

Esta tecnología permite percibir en un mismo cuadro el montaje que representa visualmente lo que ocurre cuando las palabras se convierten en imagen, o cuando una imagen sirve como referencia para generar otras tantas según una operación de intercambio, de conversión, de transposición. Nosotros hemos empleado, únicamente, la generación de imágenes mediante textos. Los resultados son, en todos los casos, grotescos. Pero lo que aquí se está estudiando no es la performance de un software específico; lo que aquí se estudia es la relación entre texto e imagen con el fin de darle identidad teórica a la misma, en función del concepto de écfra-sis, para que esta relación pueda ser objeto de investigación en el ámbito del diseño y de la arquitectura.

La actividad de análisis e interpretación de la écfra-sis trasciende lo hasta aquí señalado, porque es el mismo texto ecfra-sístico aquel que hace posible construir nuevas y originales relaciones en donde no necesariamente las hay: pone en acción relaciones entre conceptos referentes al lenguaje, coteja su medio con el de lo que representa, se cuestiona la manera y la facultad para hacerlo.

Cuando el texto natural, o el texto de programación, es leído por una persona atenta (no interpretado por un software como en el caso anteriormente expuesto), la relación entre texto e imagen deviene una coproducción de características distintas respecto de aquella que se produce entre el texto (ingresado por una persona) y el algoritmo ("coproducción" entendida como agencia humana, es decir, como capacidad de alcanzar propósitos guiados por la razón). Un texto no es literario por propia esencia; deviene literario cuando los lectores lo reconocen y tratan como literatura (Attridge, 2015); y es en esa coproducción que el proceso de lectura provoca una predisposición de algunos patrones, que son cuestionados, provocando dudas sobre la narrativa debido a la "síncopa de lo visual" (Louvel, 2016.b, p. 276); esta síncopa provoca en el lector aquello que Louvel definió como "iconorritmo", consistente en una particular manera de relacionar la palabra e imagen, el tiempo/espacio, en la lectura:

Los movimientos del ojo que ve, imparten al texto el ritmo de la pintura que se combina con el evento de lectura. La imagen desempeña entonces el papel de mediadora, de medio para llegar a verdades inauditas o indecibles, de vínculo entre la memoria y la imaginación. El cuerpo es tocado, "atrapado" por la imagen cuando se encuentran, porque sabemos también que algunas imágenes producen afectos fuertes, liberan las fuerzas que capturaron (Louvel, 2016.a).

La consecuencia de la relación en el texto de la palabra con la imagen es someter al lector a un fenómeno de "doble exposición"; como señala José Luis Arce: "la realidad y su doble connotan un 'entre'" (2015, p. 80); y este espacio "entre" contribuye a una especie de efecto palimpsesto cuando se superponen un texto y una imagen. Es en ese "entre" que se genera espacio para que los arquitectos y diseñadores formalicen propuestas.

Lenguajes de programación visual

En arquitectura y en diseño (y, por lo expuesto anteriormente, en las artes plásticas también) esta discrepancia entre diversas interpretaciones de un mismo texto ecfra-sístico puede resultar en un origen de nuevas formas, de nuevas posibilidades de diseño, como se ilustra en las figuras 7 y 8, con el caso de estudio de la *Capella della Santissima Sindone*, obra descrita e interpretada mediante lenguaje de programación visual. De hecho, en esta manera particular de hacer programación desde la arquitectura, la posibilidad de obtener distintas versiones a partir de un único algoritmo, es buscada: el mismo software *Grasshopper* permite definir parámetros para llevar a cabo modificaciones de atributos de la forma de la obra estudiada.

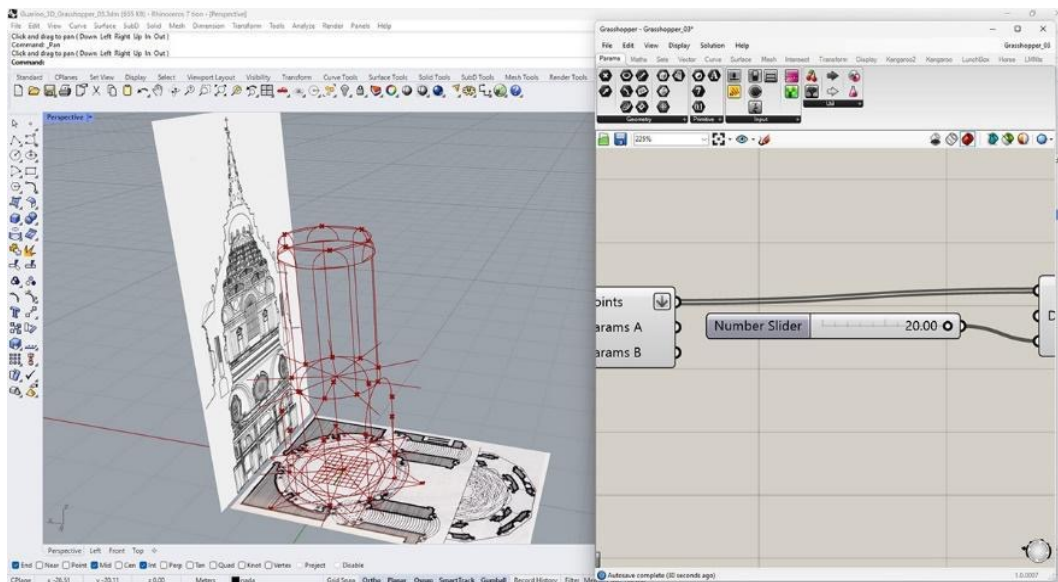
Esta concepción de la écfra-sis de la forma de una obra de arquitectura se presta a una paradoja que consiste en construir algo nuevo, cuando se realiza la tarea de describir una obra existente:

Por el pacto referencial implícito en el mismo principio efrástico, aun la écfrasis nocional produce la ilusión de un objeto plástico autónomo y silencioso que pide y se presta a ser de-scrito, re-presentado. Así, la écfrasis nocional es la paradoja del objeto que se representa en el acto de ser presentado, que se resignifica significándose. [Estos objetos] sólo existen en y por el lenguaje, pero su creación discursiva conlleva la ilusión de ser un objeto plástico autónomo, de ese otro silencioso, de un mundo sensible que busca ser inteligible. Mas todo, silencio y discurso, el mundo de lo sensible y el de lo inteligible, todo no es sino una ilusión producida por el propio discurso, extendiendo los límites de la textualidad hacia la intertextualidad y la intermedialidad, y, finalmente, hacia la estasis y el silencio (Pimente, 2012, p. 209).

Los lenguajes artificiales, formales, coherentes, de la programación, han sido creados (diseñados) con reglas gramaticales bien definidas, no ofrecen chances para la ambigüedad, y se fundamentan en un "Sí" o un "No" (0 y 1); por lo tanto, no autorizan la producción de expresiones catacréticas. Tampoco habilitan a expresar posiciones ideológicas del autor, ni sirven para establecer relaciones entre distintos medios o definir espacios de intermedialidad. Los antiguos "código máquina" estaban hechos de cadenas de ceros y unos; los lenguajes de alto nivel, que presentan estructuras sintácticas comprensibles por las personas, también descartan todo tipo de ambigüedad en las instrucciones que ellos organizan en secuencias y subyace, en su estructura fundamental, el concepto decisional binario.

Figura 7

Detalle de construcción geométrica mediante lenguaje de programación visual, Grasshopper en Rhinoceros



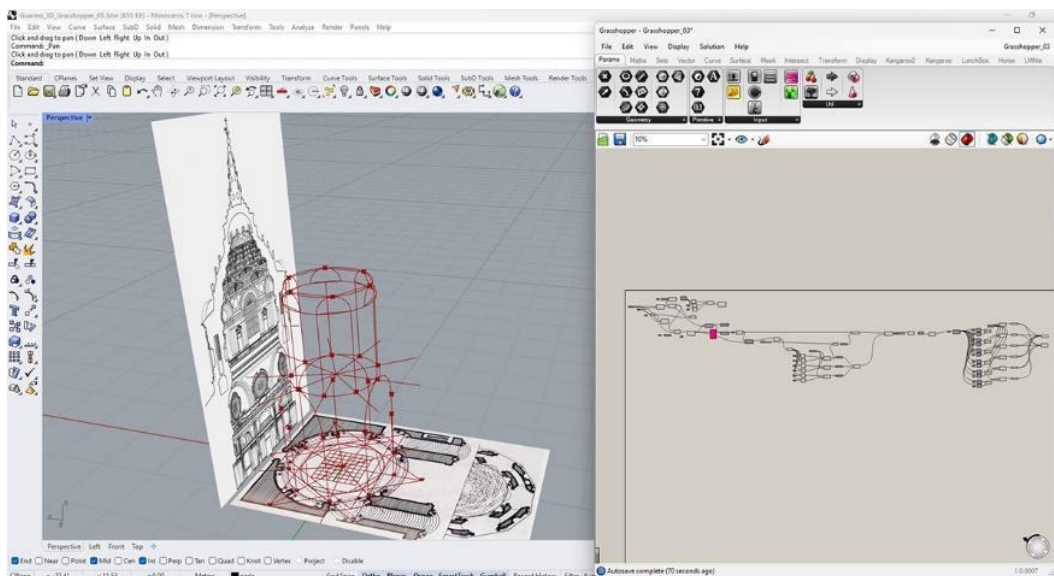
Nota. El *slider* permite modificar parámetros en el ámbito de la programación visual, y estas modificaciones repercuten en la forma del objeto estudiado. *Capella della Santissima Sindone*. Producción propia.

Aquí, en el presente estudio, no se está indagando sobre el sentido de un lenguaje formal utilizado para analizar e interpretar la forma de obras de arquitectura y diseño, sino que se investiga la relación que se establece entre la obra misma (ya sea que esté presente, que se trate de un proyecto, o sólo queden sus representaciones gráficas porque ha sido modificada o demolida) y cómo se utilizan

los lenguajes de programación para describir e interpretarlas, cuál es el alcance de estas descripciones e interpretaciones, reflexionar sobre el hecho de que a partir de un mismo texto es posible generar múltiples formas y cómo, a partir del ejercicio de écfasis utilizando lenguaje de programación de segundo (o alto) nivel, se representan los entes descriptos.

Figura 8

Construcción geométrica a partir de lenguaje de programación visual, Grasshopper en Rhinoceros



Nota. Capella della Santissima Sindone. Producción propia.

Cuando se utiliza Grasshopper para hacer un algoritmo que define distintos aspectos de la forma de una obra de arquitectura y diseño, se está utilizando un lenguaje de segundo (alto) nivel específico de programación (programación visual y uso de *scripts*, en este caso) para describir e interpretar esas formas en particular de esa obra particular. Suele suceder, en ciertas ocasiones, que quienes realizamos este tipo de actividad (análisis e interpretación de la forma de obras de arquitectura mediante algoritmos) no necesitamos ver la expresión gráfica (el modelo 3D) y sólo le prestemos atención a la estructura del algoritmo, para saber de qué se trata ese análisis

o esa forma en cuestión, de manera análoga a quien lee el texto efrástico referido al escudo de Aquiles sin observar el escudo en cuestión. Distintos observadores de ese mismo algoritmo imaginarán formas ligeramente diferentes del mismo objeto.

Al reconocer este tipo de expresiones como lenguajes, el concepto de écfasis deviene más abarcativo, y su definición (a la luz del reconocimiento de este tipo particular de lenguajes de programación) se aproxima a aquella ya citada ofrecida por Hermógenes, en los textos propedéuticos de introducción a la retórica conocidos como *Progymnasmata*.

Conclusión

Desde las observaciones que Homero realizara sobre el escudo de Aquiles, distintos textos literarios se han relacionado con imágenes. Este dispositivo palabra/imagen desencadena un evento de lectura que provoca un fenómeno de "doble exposición" (Louvel, 2016.a), ya sea porque esta figura de la écfrasis se accede desde el texto, o desde la imagen. La relación se define a modo de un espacio de incompletud, que a ritmo pendular, oscila entre la construcción de la imagen en su inscripción con/en el texto, y la construcción del texto en la imagen.

El concepto de écfrasis tuvo distintas acepciones: la acepción *ut pictura poesis* (como la pintura así es la poesía), que le ha dado la Modernidad, durante el Renacimiento, se utilizó este concepto como sinónimo de *descriptio*; la expuesta en "los *Progymnasmata*, expresa cuatro modalidades: la descripción de personas (prósoma), de circunstancias o hechos (prágmata), de lugares (tópoi) y de periodos de tiempo (crónoi)" (Lozano-Renieblas, 2005, p. 30); los críticos del SXX generalizaron el concepto de écfrasis para referirse a la descripción de objetos de arte. Bien podrían ahora, arquitectos y diseñadores, servirse de este concepto para referirse a las descripciones e interpretaciones de la forma de obras de arquitectura y diseño susceptibles de ser realizadas con lenguajes de programación de alto nivel, con un enfoque que, como hemos señalado, denominamos "enfoque de lenguaje de programación de segundo (o alto) nivel".

El concepto de écfrasis, en el contexto de la arquitectura, implica problemas que se relacionan con la idea de presentar, de representar, de volver a presentar, de hacer presente algo que es otra cosa. La caracterización sobre la posibilidad de que algo sea o no ecfástico (ofrecida por González Aktories et al. ya citada en este mismo texto) realizada no en función de definiciones taxonómicas, sino a partir de reconocer relaciones, estructuras, formas y posibles lecturas, sirve para dar cuenta de las múltiples maneras en que la arquitectura y el diseño, han hecho propio el concepto de écfrasis.

Gotthold Ephraim Lessing, notable representante de la ilustración alemana, a mediados del 1700 clasificó las artes en Temporales (música, literatura y las que no precisan de "espacio") y Espaciales (pintura, escultura, arquitectura y todas las que juegan con el espacio). Señala Josep María Català Domenèch (2005) que "uno de los grandes temores del crítico germano era precisamente la "peligrosa promiscuidad" (en palabras de W. J. Mitchell) que se desprendía de la "reciprocidad o libre circulación y transferencia entre las artes visuales y las verbales" (Mitchell, 1994. p.155, en Català Domenèch, 2005, p. 224)". Quizás esta taxonomía planteada en el S XVIII que define regiones de los distintos tipos de artes (entre artes espaciales de aquellas que no lo son), además de no contemplar al diseño (por razones obvias) todavía esté ejerciendo su influencia en el día de hoy, aunque esto no se exprese o se haga claramente manifiesto, pero tenga fuerza suficiente como para impedir y hacer extensivo el concepto de écfrasis al campo de la arquitectura y el diseño en estas especiales condiciones (con el uso de lenguajes de programación de segundo nivel).

Diferencias en la redacción de textos, tienen consecuencias en la definición de la forma. Entonces, así como es necesario, para arquitectos y diseñadores, dominar los sistemas gráficos de representación para objetivar (en términos gráficos) una idea, de manera análoga resulta importante dominar lenguajes de programación, y particulares maneras de redactar *prompts*, con el fin de modelar forma mediante textos.

Referencias

- Arce, J. L. (2015). *Estrategias anómalas. Materialidades del Teatro*. Buenos Aires: Laviatán
- Attridge, D. (2015). *The Work of Literature*. Oxford: Oxford University Press
- Bevilacqua, F. (2020). *La operación de diseño y fabricación digital a la luz de la teoría de la individuación*. [Tesis Doctoral. Universidad de Palermo] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. N°113: 181-375. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/842_libro.pdf
- Català Domenèch, J. M. (2005). Écfrasis y film. *deSignis* N° 7-8: 223-235.
- Diccionario Ilustrado (2009). *Latino-Español. Español-Latino*. Barcelona: VOX
- Elsner, J. (2002). *Introduction. The genres of ekphrasis*. *Ramus*, 31(1-2): 1-18.
- González Aktories, S., Cruz Arzabal, R. y García Walls, M. (ed.) (2021). *Vocabulario crítico para los estudios intermediales. Hacia el estudio de literaturas extendidas*. México D.F.: UNAM
- García García, A. (2000). *El iconotexto, un nuevo modelo de construcción narrativa*. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, N°. 16: 25-32.
- Louvel, L. (2016.a). *A reading event The Pictorial Third*. *Sillages critiques*, N°21, Recuperado el día 25 febrero de 2024 de <http://journals.openedition.org/sillagescritiques/5015>
- Louvel, L. (2016.b). *Le Tiers pictural*. Rennes: Presses universitaires de Rennes
- Louvel, L. (2016.c). *Poetics of the iconotext*. Nueva York: Routledge.
- Louvel, L. (2018). *Types of Ekphrasis: An Attempt at Classification*. *Poetics today*, N° 39 (2): 245-263.
- Lozano-Renieblas, I. (2005). *La écfrasis de los ejércitos o los límites de la enérgeia*. *Monteagudo*, N°10: 29-38
- Mengue, P. (2008). *Deleuze o el sistema de lo múltiple*. Buenos Aires: Las Cuarenta
- Mitchell, W. J. T. (2019). *La ciencia de la imagen*. Madrid: Akal.
- Murray, K. (2019). *Ekphrasis: The Illusion of the Natural Sign*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Pimentel, L. A. (2012). *Ecfrasis y lecturas iconotextuales*. *Poligrafías*, N°4: 205-215.
- Pope, A. (1996). *The Iliad of Homer*. Nueva York: Penguin.
- Rajewsky, I. (2020). Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad. *Vivomat grafías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*. N°6, 2020, 1-30.
- Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.
- Simondon, G. (2009). *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Buenos Aires: Cactus-La Cebra.
- Rosset, C. (2014). *Lo invisible*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata
- Spitzer, L. (1962). *The Ode on a Grecian Urn or Content vs Metagrammar* en *Essays on English and American Literature*. Hatcher Anna ed. Princeton: Princeton University Press.
- Wollheim, R. (s.f.). *El arte y sus objetos. Con seis ensayos suplementarios*. Madrid: Machado Libros