Fictional realities. Peter Eisenman and the inherent projecting simultaneities of the place

Realidades ficticias

Peter Eisenman y las simultaneidades proyectuales inherentes del lugar*

PALABRAS CLAVE • EISENMAN · FICCIÓN · SIMULTANEIDAD · REALIDAD VIRTUAL · LUGAR

KEYWORDS • EISENMAN · FICTION · SIMULTANEITY · VIRTUAL REALITY · PLACE

VICENTE ESTEBAN MEDINA GÓMEZ · Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Tucumán · d31251@hotmail.com

PATRICIO ANDRÉS CORBELLA MARTÍNEZ · Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Tucumán · patriciocorbella1@gmail.com

Fecha de recepción: 15 de abril de 2020 · Fecha de aceptación: 2 de junio 2020

RESUMEN

La arquitectura se ve cada vez más involucrada con las tecnologías de la información y la comunicación. En tiempos de vertiginosos cambios, esta disciplina se dispone a debatir los aportes de los nuevos instrumentos a la labor diaria. En cuanto a la transmisión de información gráfica encontramos la realidad virtual, una alternativa que plantea nuevas posibilidades en el marco del ejercicio disciplinar. Si bien el debate sobre su uso se ubica en el plano actual, al tomar el concepto de realidad virtual, como hecho arquitectónico, nos permite remontarnos a finales de los 70, cuando aún las TIC ofrecían un incipiente desarrollo. Es el caso la serie de proyectos titulados Ciudades de la Arqueología Ficticia, de Eisenman.

Con relación a lo indicado, el objetivo del artículo es valorar en qué medida las Ciudades de la Arqueología Ficticia anticiparon la realidad virtual como medio de proyección arquitectónica, en el estudio de Eisenman.

ABSTRACT

Architecture is becoming increasingly involved with information technologies. In today's ever-changing environment, architecture is poised to debate the value of new instruments to daily work. Virtual reality poses new challenges in the way graphic information can be transmitted, within the framework of disciplinary practice. While the debate on the use of virtual reality, as a means of representation, feels like a modern issue, it has nevertheless been on the table since the late '70s, even when computing technology was in its early stages. This is the case of a series of projects by Eisenman, titled Cities of Artifitial Excavation.

In this context, the objective of this article is to review how Cities of Artifitial Excavation anticipated Virtual Reality as a means of architectural projection in Eisenman's Office.

GENEALOGÍAS DE FICCIONES Y VIRTUALIDADES EN EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO EISENMANEANO

> «Cuando teníamos un piano, podíamos escribir determinados tipos de composición para él. Más tarde, con los teclados electrónicos, pudimos escribir un tipo de música diferente».
> Peter Eisenman

La arquitectura se ve cada vez más involucrada con los avances de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). En tiempos de vertiginosos cambios, este arte milenario se dispone a debatir las posibilidades que estos nuevos instrumentos pueden aportar a la labor diaria. El progreso de las tecnologías contemporáneas posibilitó que estas ocuparan una relevancia cada vez mayor en nuestra disciplina. Desde avances en técnicas constructivas hasta la relación con las TIC, la arquitectura dio grandes pasos en materia de edificabilidad, sustentabilidad y representación, entre otros aspectos.

Mies van der Rohe señalaba ya en 1950 que los avances tecnológicos contemporáneos solo pueden «compararse con el descubrimiento clásico del hombre como persona, con la voluntad de poder de los romanos y con el movimiento religioso de la Edad Media» (Puente, 2013, p. 6). Lo decía años antes de la inauguración del **Seagram Building** en Nueva York, ícono arquitectónico relacionado a la tecnología de los años 50 y secuela de su proyecto de la Friedrichstraße de Berlín, que en 1921 resultaba una utopía. Con la inserción de la realidad virtual, en un contexto de sociedad tecnologizada, las utopías formuladas en el siglo XX parecen abandonar el actual campo de lo imaginario para buscar nuevos imposibles a futuro.

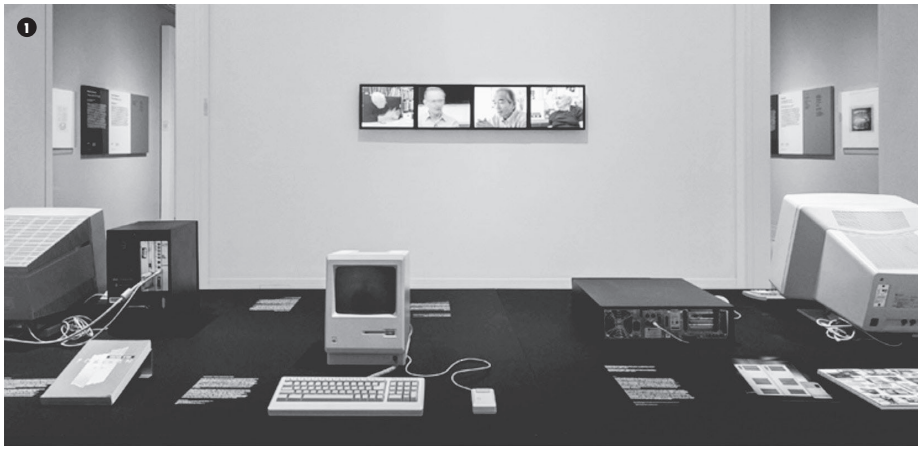
La pluralidad arquitectónica de los últimos cuarenta años presenta un factor común entre diseñadores: el empleo de las nuevas tecnologías. Esta manifestación permite establecer un enlace entre las diversas corrientes de diseño. En este sentido, la carrera por alcanzar el realismo en la expresión gráfica avanza día a día. Desarrolladores compiten por perfeccionar *software* y mecanismos de visualización, a través de permanentes actualizaciones como la realidad virtual[1], una alternativa que plantea nuevas posibilidades en el marco del ejercicio disciplinar. El dinamismo

ARTÍCULO

* Artículo desarrollado en el marco del *I Seminario de preiniciación en la docencia y en la investigación, Seminario de Arquitectura Reciente y Actual - SARA I* dirigido por el Prof. Medina en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Tucumán (Res. 048-2018: HCD-FAU-UNT) y el programa de Becas CIUNT-SCAIT/UNT (Res. 2086-19: HCS-UNT) del seminarista Corbella.

[1] Traducción del inglés *Virtual Reality*, popularizada en la década del 80 por Jaron Lanier, fundador de VPL Research, compañía pionera en comercializar dispositivos de realidad virtual.

1. Exposición Arqueología de lo digital. Fotografía procedente de la Canadian Centre for Architecture.



que poseen estos simuladores espaciales informáticos para sumergirse en entornos virtuales o ciberespacios[2] permite que el receptor comprenda enteramente la idea que se está exponiendo con mayor nivel de detalle que la gráfica en dos y tres dimensiones. Mediante la inserción del hombre en el medio virtual, se mejora la información técnica del modelo, y se expanden las posibilidades en cuanto a la «sensación de presencia» (Hernández, Jaspe, Seoane, Taibo, 2011, p. 252) y las facultades de interacción. La realidad virtual involucra signos, gráfica, movimiento y simultaneidad, brindando una visión panóptica del proyecto y su lugar. El informático Jaron Lanier sostiene:

> «Prefiero creer que la realidad virtual es fundamentalmente un medio dentro de la realidad, al igual que la televisión, las películas o los libros. Es un tipo de medio más intenso que cualquier otro. Puede ayudar a las personas a tener experiencias entre sí de una naturaleza más, digamos, orgánica, quizás psicodélica e interesante. Y creo que también podría ayudarnos a apreciar la realidad física, porque la realidad física siempre será más rica, más real, más intensa, así que creo que en un contraste entre la realidad virtual y la realidad física podemos aprender a apreciar la realidad física» (Zafra, 2018, pp. 32-33).

Con la fundación y consolidación de compañías informáticas como *Apple* y *Microsoft*, la industria tecnológica empezó a dar los grandes pasos hacia la computación que conocemos en la actualidad. La creación de equipos como *Apple II* en el año 1977, **microordenador**[3] fabricado en grandes cantidades, permitió expandir las herramientas de diseño y representación, antes limitadas a la gráfica manual. De hecho, la arquitectura deconstructivista, entre otras tendencias, se sirvió de tales avances informáticos para la proyectación de obras con elevados niveles de complejidad formal. Estudios como Gehry Partners, Coop Himmelb(l)au o Eisenman Architects, destacados por sus propuestas de vanguardia, recurrieron a la informática para plasmar sus diseños, como lo demuestra la exposición titulada **Arqueología de lo digital**, organizada en 2016 por el Canadian Centre for Architecture (Figura 1). En el Museo Guggenheim en Bilbao de 1997, Frank Gehry utilizó el sistema informático **Catia** desarrollado por Dassault Systèmes[4] para la ejecución del mismo. El estudio austríaco **Coop Himmelb(l)au** recurrió a dispositivos *scanner*[5] en 1986 para el diseño **El Corazón de una Ciudad** en Melun Sénart, Francia. Igualmente, en el estudio de Peter Eisenman la computación tomó un rol preponderante en sus procesos de diseño durante los años 80, trasladando sus bocetos del soporte papel a programas informáticos aptos para generar imágenes y diseños consiguiendo producir «una mayor complejidad en las manipulaciones formales» (Bédard, 1995, p. 16). Al respecto Eisenman sostiene:

> «Nuestras manos, y nuestros ojos han recibido una formación determinada. El ordenador me libera y produce formas que no comprendo, que ni siquiera estoy seguro de amar. Contienen a mis ojos un elemento de magia, una energía, algo místico» (Bédard, 1995, p. 16).

Con la incorporación de los nuevos procedimientos de diseño y formas de trabajo informatizadas, acordes al espíritu de la época, Eisenman elaboró una serie de proyectos, las **Ciudades de la Arqueología Ficticia**, en los que exploró la ficción como relato y recorrido temporal o atemporal, en momentos en los que la realidad virtual y las TIC en general como herramienta de diseño ofrecían un incipiente desarrollo.

---

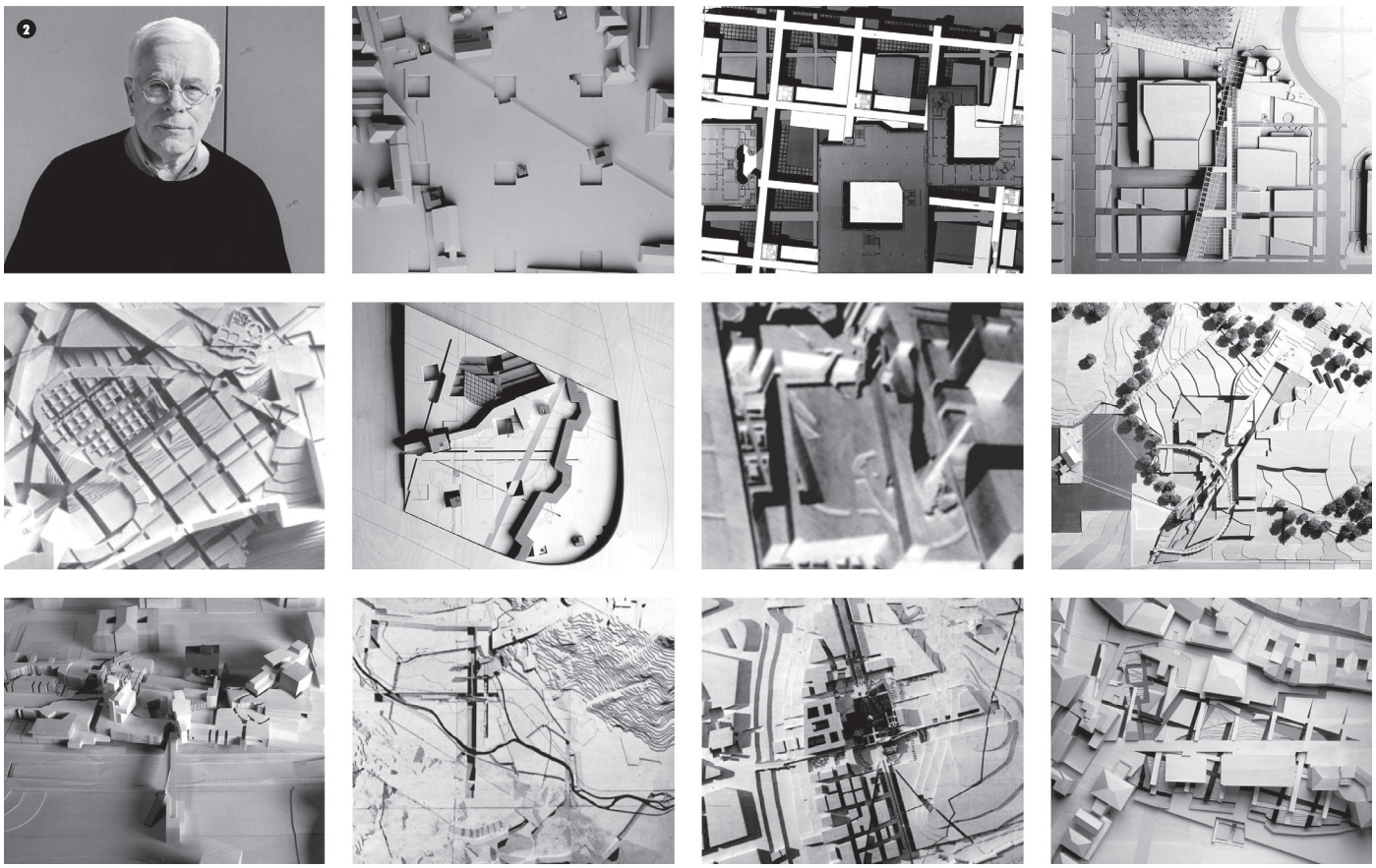
[2] Término popularizado por el escritor William Gibson, en su novela *Neuromancer* del año 1984.

[3] El prefijo «micro» fue utilizado principalmente en las décadas de los 70 y 80 haciendo referencia a la reducción en los tamaños de dispositivos electrónicos. Evans, C. (1980). *The Mighty Micro. The impact of the micro-chip revolution*. London: Coronet Books.

[4] Compañía informática francesa especializada en el desarrollo de *software* 3D.

[5] Para el diseño urbano emplearon el trazo manual combinado con escaneos realizados en fotocopiadoras y escáneres de Xerox Corporation.

2. Ciudades de la Arqueología Ficticia. Imágenes extraídas del sitio *web* oficial del estudio Eisenman Architects (https://eisenmanarchitects.com/) y del libro Ciorra, P. (1994). Peter Eisenman. Obras y proyectos. Madrid: Sociedad Editorial Electa España.



CIUDADES DE LA ARQUEOLOGÍA FICTICIA. INSEMINACIONES FILOSÓFICAS, DISEMINACIONES PROYECTUALES

A partir de 1978 y hasta 1989, Eisenman desarrolló once proyectos urbano-arquitectónicos que a la postre, en 1994, el Canadian Centre for Architecture de Montreal reunió en una exposición titulada **Cities of Artificial Excavation**. La misma se trasladó a Madrid en 1995 exponiéndose en las salas del Ministerio de Obras Públicas y Urbanismo de España bajo el nombre de **Ciudades de la Arqueología Ficticia** (Figura 2)[6].

De los once proyectos que constituyen esta serie destacamos los siguientes. El proyecto para el barrio San Giobbe, Cannaregio, Venecia, denominado **Cannaregio Town Square** de 1978 por ser el primero de la serie. El conjunto de viviendas sociales de **Kochstrasse-Friedrichstrasse** para el IBA Berlín de 1980-86 por ser el primero en ejecutarse, aunque parcialmente. El proyecto Romeo y Julieta, Verona, de 1985 por dar difusión de estas propuestas en la Bienal de Venecia. El diseño

[6] La exposición se llevó a cabo entre el 2 marzo y el 19 junio de 1994.
Catálogo original: Bédard, J.-F. (1994). *Cities of Artificial Excavation: The Work of Peter Eisenman, 1978-1988*. New York: Rizzoli.
Catálogo abreviado en español: Bédard, J.-F. (1995). *Ciudades de la Arqueología Ficticia: Obras de Peter Eisenman, 1978-1988*, Ministerio de Obras Públicas / Canadian Center for Architecture, Madrid / Montreal.

para un jardín en el **Parque de La Villette** de París, llamado **Chora L Works** de 1985-86 en el cual Eisenman y Derrida trabajan juntos por invitación de Tschumi, dando lugar a la publicación homónimamente titulada. Y el diseño para el **Wexner Center for the Visual Arts** de 1983-89, Ohio, por ser el único de toda la serie construido totalmente[7].

Todas las propuestas tenían como finalidad reflexionar sobre la relación entre el proyecto y el lugar que lo acoge. En este sentido, a partir de 1978 Eisenman finalizó su primera etapa proyectual, la de las **Cardboard Houses** o **Casas de cartón** iniciada con la **House I** en 1967, en la cual las viviendas proyectadas desatendían al emplazamiento. A partir de dicho año dos proyectos muestran su cambio de actitud hacia el lugar en el que diseña: **House XIa** y **Cannaregio Town Square**. **House XIa** es el primer proyecto de una trilogía que cierra la serie de las **Casas de Cartón**[8], sus **Autonomy Projects**, y con ello también deja de lado sus exploraciones en torno a los sólidos platónicos, en especial al cubo, sus composiciones en base a los *L-Form* o *L-Shapes*, y muy especialmente todo vínculo a la composición clásica y a la geometría euclidiana como premisa de la actividad proyectual[9]. Además, estos dos proyectos ponen a prueba el **fin del humanismo** en palabras de Eisenman, del antropocentrismo como referente y unidad de medida arquitectónica, y por ende también al ser-arquitecto como demiurgo del proyecto arquitectónico. Es **la muerte del autor**, recordando la contemporaneidad del escrito de Roland Barthes de 1968. Pero en paralelo a estas rupturas, **House XIa** anuncia enfáticamente las excavaciones reales o ficticias que llevará a cabo en el terreno, con un afán de conceptualización teórica de la idea proyectual o formalización del proyecto, y que intensificará en sus propuestas para las **Ciudades de la Arqueología Ficticia**.

El proyecto de Cannaregio trae nuevos aires proyectuales al estudio Eisenman, no solo por dejar los suburbios norteamericanos y adentrarse en los históricos y patrimonializados territorios europeos, sino también porque la composición clásica da paso a una serie de nóveles estrategias proyectuales. A partir de estas, el arquitecto deja de ser el artífice del proyecto arquitectónico, el cual deviene en una resultante de los datos del lugar. Estos cobran presencia a partir del accionar de dichas estrategias, las cuales funcionan como palancas de intervención activas que hacen posible que el sitio manifieste su deconstrucción en latencia. En esta flamante etapa, historia y geografía se constituirán en disciplinas aliadas e indispensables en su desarrollo proyectual: planos y planimetría serán sustituidos por mapas y cartografías proyectuales.

Los proyectos parten de la esencia y particularidad de la historia del lugar que constituyen la estructura subyacente de su forma construida. Los bocetos son elaborados en base a los datos y las lecturas formales del sitio, los cuales reproduce, modifica y superpone mediante procesos proyectuales inéditos. Estos proyectos contienen en su conformación una combinación de espacio, tiempo, identidad, forma y experiencia, involucrando una simultaneidad de escenarios y significados. «Para Eisenman el territorio es un instrumento para trabajar con su subconsciente y con la memoria que permite al autor des-dibujar su autoría en favor de la narrativa generativa que funciona en ese lugar» (García Hípola, 2011, p. 28). Es decir, el solar funciona como un palimpsesto, como una pizarra mágica freudiana, que permite leer los datos indelebles ya desdibujados, pero todavía latentes en el lugar, que sobrevuelan como una espectralidad permanente asediando al sitio y reclamando su atención, su presencia. Es el mismo lugar el que narra su historia a través del proyecto. Como sucede en la realidad virtual, la superación en estos proyectos de la segunda dimensión, longitud y altitud, y la tercera dimensión, la profundidad, es posible debido a la incorporación del recorrido, y por ende del tiempo, abarcando así la cuarta dimensión: el recorrido por la historia del lugar y por el tiempo de la historia. El filósofo francés Marc Goldschmit (2004) señala:

> «La deconstrucción es un pensamiento del tiempo; puede presentársela incluso como un trastorno del concepto de tiempo. Nunca deja de pensar su tiempo y, a la vez, de transformar el concepto de tiempo. Es activa y práctica en tanto que está abierta al futuro y al tiempo por venir, atenta a las transformaciones del tiempo» (p. 123).

ESTRATEGIAS PROYECTUALES CONCEPTUALES

Para alcanzar tales cometidos, Eisenman desarrolla una serie de estrategias proyectuales, conceptuales y operativas. Las primeras le permiten llevar a cabo sus excavaciones artificiales o arqueologías ficticias a partir de una serie de conceptualizaciones filosóficas que lo llevan a indagar sobre el lugar y dimensionar las posibilidades proyectuales por venir. Las operativas abren un enorme abanico de posibilidades y resultados proyectuales que tiene como finalidad la imbricación conceptual de lo obtenido con las primeras y la emanación del proyecto. Son estrategias de gran singularidad, que en la década de los 80 constituyen un aporte significativo al ámbito teórico y proyectual del pensamiento disciplinar.

Para reflexionar y pensar sobre el lugar Eisenman utiliza un conjunto de estrategias conceptuales basadas generalmente en la reelaboración de

[7] Completan la serie los siguientes proyectos: Teatro Nacional de Japón, Tokio (1986), Museo de Arte de la California State University, Long Beach (1986), Sede de la Progressive Corporation, Cleveland (1986), Museo Fortunato Depero y Proyecto urbano para Rovereto (1986), Ordenamiento urbano Via Flaminia-Via del Corso, Roma (1987), Ordenamiento sector Piazza Matteoli-La Lizza, Siena (1988).

[8] Le siguen *House El Even Odd* de 1980 y *Fin d'Ou T Hou S* de 1983.

[9] Sobre esta cuestión Eisenman reflexionará en el siguiente artículo. Eisenman, P. (1984). The End of Classical, the End of the Beginning, the End of the End. *Perspecta*, N° 21.

discursos extradisciplinares, provenientes de la filosofía, la geografía, la geología, etc. Por ejemplo, los planteamientos filosóficos de Noam Chomsky, Gilles Deleuze o Jacques Derrida. Con Derrida, Eisenman ha tenido una vinculación y una dialéctica interdisciplinar profunda y profusa y es de quien más ha tomado y reinterpretado planteamientos para elaborar sus estrategias conceptuales. Huella, signos, espectros, herencia, *Khôra*, son algunos de ellos.

El motivo de la huella derrideana servirá a Eisenman no solo para la obtención de datos del lugar en sustitución del ortodoxo trabajo arqueológico. Constituye una permanente cadena de reenvíos *ad infinitum* de los recuerdos de la memoria. En cierta medida, una huella es huella de otras, como un texto es texto de otros para Derrida y un proyecto arquitectónico la continuidad de otros para Eisenman: lo visualizamos en la sucesión de proyectos de las **Cardboard Houses**, numeradas consecutivas y evolutivamente, o en cada proyecto de las **Ciudades de la Arqueología Ficticia** en los cuales retoma los planteamientos elaborados en los diseños precedentes.

Una huella es también una ausencia: la ausencia de una presencia a la que representa en espera de su regreso. Pero paradójicamente no puede plantearse como ausencia ni presencia, excede esta oposición binaria metafísica, abriendo un espacio-tiempo que la ubica entre dos presentes: el que la engendró y el que la reengendrará, como nuevo proyecto arquitectónico en este caso, como re-arquitectura. Pero transitamos este asunto no solo por lo expuesto, sino también por la importancia que Eisenman otorga a las ausencia y vacíos: ausencias históricas, vacíos proyectuales. Incluso invita a proyectar a partir de vacíos, en lugar de los sólidos.

Una huella es también un espectro dada su posibilidad de permanente retorno; siempre vuelve, reaparece, resurge, retorna y permite al pasado estar siempre por venir. Dicha huella espectral asedia el lugar, sin embargo, no es identificable, no se puede ver, ni atribuir forma alguna. El espectro es aquello que imaginamos, que creemos ver allí donde no hay nada que ver, pero que estuvo y quiere regresar. Pero no podemos ni siquiera imaginar cómo serán o vendrán tales (re)apariciones, generando incertidumbre e inquietud, para lo cual no estamos preparados (Derrida, 2012)[10]. En cierto modo, es la manera en que teóricos y críticos de la arquitectura habían considerado por aquellos años las propuestas de Eisenman.

Una huella también es una herencia, que nos recuerda lo que heredamos. Y si bien, tradicionalmente, toda herencia es algo dado, que se recibe sin más, para Derrida heredar es seleccionar de ese legado múltiple, inabarcable, virtual, aquello que se quiere heredar llevándolo a otra parte para transformarlo y hacerlo crecer. Así es como Eisenman interpreta los diversos datos del lugar: como una herencia que solo puede (re)aparecer en sus proyectos de forma alterada y transformada, a fin de dialogar con su nueva corporeidad edilicia que los acoge.

Una herencia importante del legado derrideano en Eisenman es *Khôra*, punto neurálgico del discurso de ambos en torno al lugar. **Chora L Work** es heredera de la *Khôra* derrideana, que a su vez la precede la platónica, que es heredera de la representación mitológica que Edipo hace de la misma como lugar, emplazamiento o región. Al igual que Platón, Derrida también la presenta bajo una forma metafórica de madre o nodriza. Traducida al latín como *locus* y al francés como *lieu*, su anomia disemina sus significados. Derrida también la presenta como una separación, un gran abismo o vacío. Pero su indeterminación no es solo conceptual, sino también formal: Platón recuerda que es amorfa. Se resiste a toda analogía antropomórfica o teomórfica[11]. Tampoco tiene determinación genérica. No es femenina, pese a ser definida como madre o matriz y a que las cosas cobren existencia y fenezcan en ella, sin que participe de dichos actos (Derrida, 1995)[12]. Por estas cuestiones Eisenman presta atención a *Khôra*. El lugar, como *Khôra*, contiene datos que informan, dan existencia y forma al proyecto, desplazando la figura del arquitecto creador.

ESTRATEGIAS PROYECTUALES OPERATIVAS

Los datos obtenidos del lugar, traducido en información gráfica y no gráfica, se interrelacionan posteriormente a partir de la puesta en funcionamiento de las estrategias operativas eisnemaneanas: *Overlapping* o superposición, *Graft* o injerto, *Scaling* o escalado, *Bleaching* y *Blurring* o borrado / desdibujado / difuminado y sobre las que Eisenman ha teorizado a medida que desarrollaba cada proyecto.

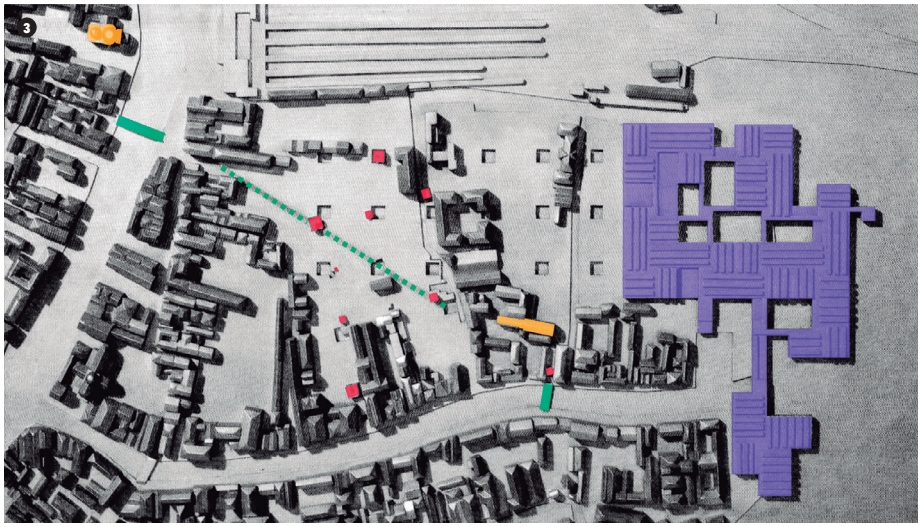
Por medio del *overlapping* Eisenman reúne toda la información a través de gráficas que, superpuestas, generan nuevas imágenes resultantes, las cuales reúnen en dicha cartografía el pasado, el presente y el futuro del lugar (Bédard, 1995, p.15). Insiste en señalar que el *overlapping* no es un *collage*, técnica que también diferencia del *graft*: en el *collage* hay **superimposición** y en el *overlapping* hay superposición de elementos, un mecanismo más flexible, menos impositivo e impredecible que desestabiliza constantemente el proceso proyectual. Para Eisenman *overlapping* es «la existencia simultánea de dos o tres capas formales e históricas que producen un estado diferente de lugar, totalmente artificial (…) que no tiene nada que ver con lo que anteriormente se encontraba en el lugar (…); que solo existe en la yuxtaposición» (Bédard, 1995, p. 38).

[10] Sobre el tema de espectros y espectralidad se recomienda consultar el texto de Derrida *Espectros de Marx*.

[11] Pese a todo lo expuesto por Derrida, durante el desarrollo del proyecto del Parque de La Villette junto a Eisenman, a pedido del arquitecto, el filósofo elaboró un bosquejo de *Khôra*, que luego incorporaron al diseño, precisándola como un tamiz metálico con forma de lira, en relación a algunas referencias platónicas.

[12] Sobre el tema de *Khôra* se recomienda atender al texto homónimo de Derrida.

3. Cannaregio. Elaboración propia, 2020.



Una vez reunidas las partes, si es necesario recurrirá al *graft* para **injertar** un dato o elemento nuevo en la zona proyectual, buscando desarrollar a partir de dicha imagen innumerables narrativas nóveles en el conjunto edilicio, como Eisenman sugiere en esta cita:

> «Como ejemplo del origen artificial, podríamos tomar el injerto que es la inserción de un cuerpo extraño en un sujeto con el fin de producir un nuevo ejemplar. Al contrario de los elementos de un *collage* o de un montaje, que pertenecen a un contexto y suponen un origen, el injerto representa un lugar inventado, que no tiene más características que las del proceso de su creación. (…) Además, por su naturaleza artificial y relativa, el injerto no es necesariamente en sí un objeto realizable, sino simplemente un lugar que contiene una invitación a actuar –es decir, el comienzo de un proceso» (Bédard, 1995, pp. 13-14)[13].

Este planteamiento recuerda las apreciaciones de Derrida sobre el injerto, las que planteó no solo como concepto, sino también como estrategia literaria, colocando hojas sueltas en sus publicaciones, invitándonos a injertarlas a lo largo del libro para hacer brotar otras lecturas posibles del mismo texto, a partir de dicho implante textual.

Reunidos los datos, Eisenman comenzará el proceso de *scaling* el cual desdibuja o modifica las formas reconocibles en la información gráfica obtenida, a fin de eliminar la relación de causalidad u origen de los mismos. La múltiple y simultánea alteración de escala de los datos anula la referencia del original, como así también cualquier referencia antropométrica del dato en cuestión. Esta estrategia se refuerza con la intervención de otras, *bleaching*[14] y *blurring*, «basado en el distanciamiento, la **desfamiliarización** y la alienación para reorientar la aprensión (sic) de la forma arquitectónica más allá de la percepción simplemente visual tradicional» (García Hípola, 2008, p. 2). Así, la combinación de los estratos proyectados, sus manipulaciones estratégicas y sus desdibujamientos generan formas únicas, donde lo intelectual, conceptual y ficcional prevalece frente a lo visual y real. Y donde cada nueva imagen constituye instantáneas de un proceso proyectual y de elaboración formal en continua transformación. De este modo, mientras en realidad virtual se recurre a dispositivos para la apreciación óptica activa, en estos proyectos se apela a la capacidad del espectador para descifrar los trasfondos de la obra.

Cannaregio Town Square (Figura 3) es una inseminación de todas las estrategias proyectuales relatadas, las cuales se diseminan en los demás proyectos de la serie. Al proyecto de 1978 lo contienen las ruinas edilicias del veneciano barrio de San Giobbe, lo franquean las espiritualidades de infraestructuras eclesiásticas como San Simeone Piccolo y San Giobbe, lo asedian los datos ocultos y las historias del lugar o las espectralidades de Le Corbusier a través de su proyecto no construido para el hospital de Venecia de 1962 y promueve una reelaboración de su premonitoria **House XIa**. Todo ello sobrevuela el territorio organizado en un carnaval de *layers* que pone de manifiesto la profunda reflexión de Eisenman sobre el lugar, ya no como un *Genius Loci* fenomenológico, sino como *Khôra* en deconstrucción, donde las cosas cobran existencia, fenecen y reaparecen.

Eisenman despliega la trama del hospital sobre el barrio veneciano y realiza excavaciones en coincidencia formal y posicional con los núcleos funcionales que organizaban la infraestructura hospitalaria, dando presencia a través de ausencias o vacíos a aquellas huellas del proyecto corbusierano. En dichas excavaciones emergen transfiguraciones varias, a diferentes escalas y sin funciones, de la **House XIa**. Tales *folies* (Figura 4) representan el cuestionamiento de Eisenman al antropomorfismo como medida

[13] Eisenman, P. «The End of the Classical», p. 168. *Apud*. Bédard, J.-F. (1995). *Ciudades de la Arqueología Ficticia: Obras de Peter Eisenman, 1978-1988*, ed. cit., pp. 13-14.

[14] García Hípola sugiere la vinculación de la expresión *bleaching* como derivado del Teatro brechtiano destinado, al igual que los proyectos de Eisenman, a un público intelectual. (García Hípola, 2008).

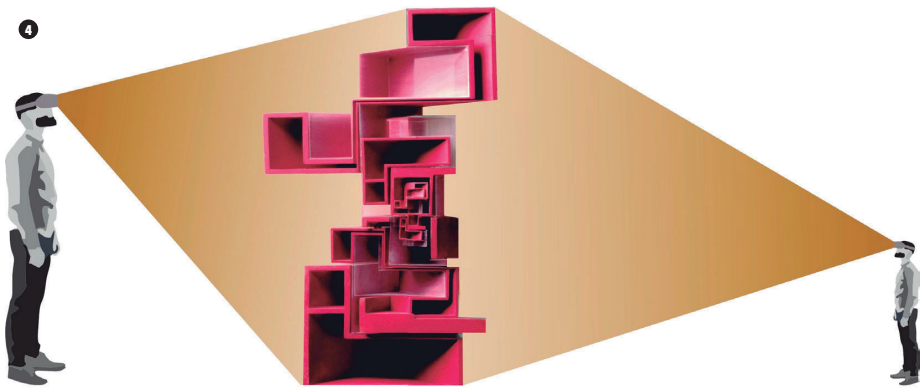
4. *Folie*. Elaboración propia, 2020.
5. Espacio urbano de Cannaregio. Elaboración propia, 2020.

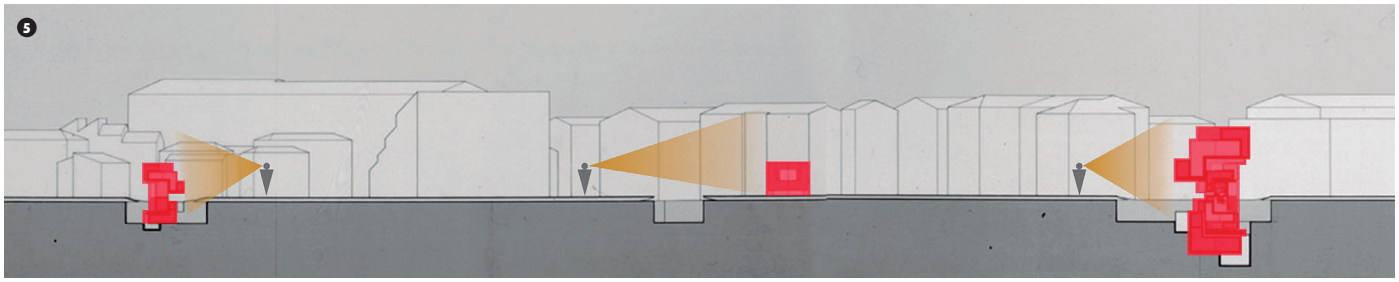
y razón de la Arquitectura. La introducción de grandes fosas inaccesibles, edificaciones sin accesos, formas complejas y elementos sin sentido aparente, hacen reflexionar sobre la significación de la escenografía exhibida (Figura 5). El resultado deriva en un entorno ficticio, similar a las ficciones de los «entornos virtuales» (Hernández y cols., 2011, p. 257). A diferencia de la realidad virtual, donde existe el afán de representación fiel de presencias por venir, esta obra plantea una artificialidad indeterminada, a partir de ausencias latentes y vacíos que producen inquietud en el espectador.

Las similitudes de las condiciones históricas y físicas de los barrios de Cannaregio y La Villette (Figura 6) llevaron a Eisenman a reinterpretar su propuesta veneciana en París. En esta confluyen teóricamente los pensamientos disciplinares arquitectónicos, filosóficos y/o cinematográficos de Eisenman, Derrida y Tschumi. Y también convergen el proyecto de Cannagerio de Eisenman y sus espectros venecianos, el de La Villette de Tschumi y la gráfica derrideana de *Khôra*. Todo ello sobrevuela el proyecto de Eisenman para La Villette, que además saca a la luz protagónicamente desde sus entrañas, la antigua muralla parisina de Thiers, trayendo a la memoria rastros de la zona de La Villette hasta el siglo XIX, en relación al trazado contemporáneo del lugar, previo a la intervención de Tschumi y su premiada propuesta. Pasado, presente y futuro se amalgaman y articulan atemporalmente de manera exitosa a partir de las coincidentes *folies* propuestas por ambos arquitectos; estructuras intensas en sus respectivos proyectos al igual que sus potentes colores, que anuncian su indecidibilidad formal entre una fantasía antigravitatoria y/o una locura proyectual, en el sentido que dicho término conlleva a la exaltación de ánimos, a lo extraordinario y a lo fuera de común en el ámbito de la creatividad, como un acontecimiento singular derrideano: algo único, irrepetible, inaudito, incluso inefable, como *Khôra* misma. A partir del *overlapping* los datos del lugar y las fantasías teóricas, gráficas y proyectuales de los arquitectos y el filósofo, es decir, estratos y sustratos conviven en simultaneidad.

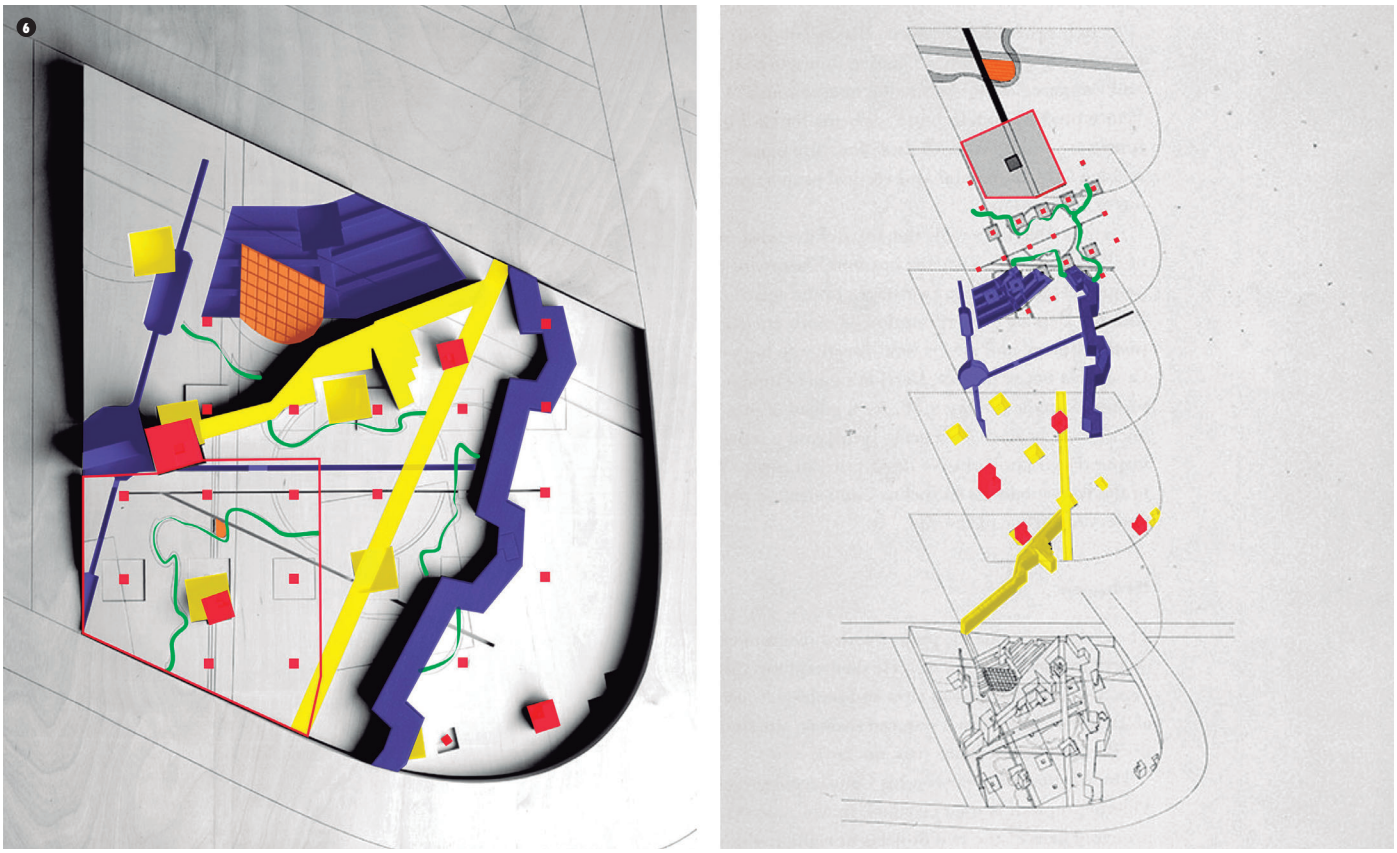
Los proyectos de Venecia y París desplegaron la alfombra roja a las ideas del arquitecto americano para su desembarco definitivo y laureado en Berlín, incluso para la materialización del proyecto. Los trabajos de Italia y Francia lo aleccionaron proyectualmente sobre las características arquitectónicas y urbanas de las ciudades europeas, que articulan sobrecargadas capas de historicidad y variables trazados urbanos-geográficos, a diferencia de las americanas en las cuales Eisenman estaba acostumbrado a trabajar.

El conjunto de viviendas de Berlín (Figura 7) articula mediante una trama neutra, un sistema de pasarelas orientadas con los puntos cardinales que emulan la retícula de Mercator y que funciona como ***khôra*-georreferenciadora** que acoge las huellas ficticias de la ciudad histórica del siglo XIX, representada por una red de muros de ladrillo relacionados con los tres sobrevivientes bélicos edificios. Además, recoge los espectros del contiguo **Muro de Berlín** y del **Checkpoint Charlie** que asedian al proyecto, trayendo a la memoria permanentemente la historia reciente local y mundial. En el proyecto





6. La Villette. Elaboración propia, 2020.



destacan las torres-observatorios, que a modo de huellas de las *folies* de los diseños anteriores, se articulan con la red de pasarelas, que al estar sobreelevadas permiten «ver todos los objetos –incluido el proyecto en sí– a distancias variables, pero sin llegar jamás al contacto directo», manteniendo así «una distancia entre el espectador y los objetos que se presentan. Cuando podíamos pensar que hemos penetrado en el centro mismo de la instalación y de las ideas que materializa, seguimos estando en el exterior, a distancia, ajenos, enfrentados a la arquitectura misma» (Bédard, 1995, p. 17). Esta propuesta experiencial en el recorrido no dista demasiado de la que otorga la «realidad virtual inmersiva» (Hernández y cols., 2011, p. 256), donde el espectador cuenta con la facultad del recorrido, respaldado por un entorno ficticio que cuenta con límites visuales definidos.

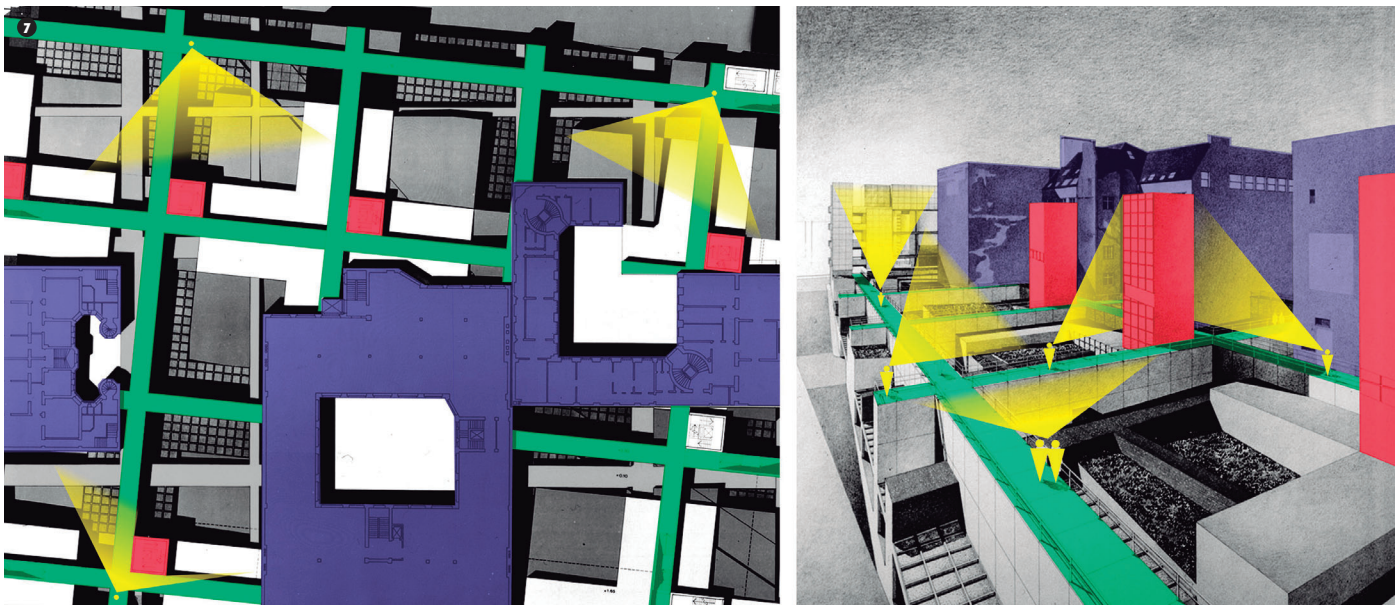
La **genealogía** de estos proyectos se presenta a partir de la inclusión del contenido patrimonial del sitio, sumado a datos formales como ejes, tramas y vías de comunicación. La superposición de estratos del pasado y presente, en presencia **simultánea**, permite arribar a propuestas atemporales, que no aluden a un lapso de tiempo específico. Rafael Moneo (1989), en referencia a estos proyectos, expresa: «la excavación va a ser el vehículo para buscar en las entrañas del mismo (suelo) el testimonio de un pasado enterrado».

COROLARIO DISEMINANTE: LO APARENTE, LO REAL Y AVATARES ARQUITECTÓNICOS

Al extrapolar los conceptos actuales de la realidad virtual al medio arquitectónico, podemos decir que Eisenman ya practicaba en los años 80 modelos similares de realidades virtuales[15] en sus **Ciudades de la Arqueología Ficticia**, anticipándose al surgimiento del concepto original, pero en este caso como

[15] Modelos similares de realidades virtuales para el momento (1978-1988).

7. IBA Social Housing. Elaboración propia, 2020.



sentido y forma de proyección arquitectónica. Implementaba la ficción como medio para la elaboración de propuestas que permitían el diálogo virtual de estratos históricos del lugar en convivencia **simultánea**. Es en la operación mental de abstracción e imaginación, para extraer objetos de sus contextos reales e insertarlos en medios ficticios, donde radica la relación ambigua entre **realidad** y **ficción** propia de las **Ciudades de la Arqueología Ficticia**, proyectos que, en su mayoría no materializados, podrían ser finalmente apreciados a través de la realidad virtual.

Realidad virtual y **Ciudades de la Arqueología Ficticia** funcionan como estructuras oximorónicas entre sí. Es pertinente establecer un enlace entre estas; ambas pretenden lo mismo, ver, representar, imaginar lo inexistente: la realidad virtual a partir de un proyecto ausente, las **Ciudades de la Arqueología Ficticia** a partir de ausencias arquitectónicas. A su vez, ambas parten de direcciones opuestas: la primera de lo que será, las segundas de lo que fue.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bédard, J.-F. (1995). *Ciudades de la Arqueología Ficticia: Obras de Peter Eisenman, 1978-1988*, Ministerio de Obras Públicas / Canadian Center for Architecture, Madrid / Montreal.

Derrida, J. (1995). *Khôra*. Córdoba-Argentina: Alción editora.

Derrida, J. (2012). *Espectros de Marx: El Estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva Internacional*. Madrid: Trotta.

García Hípola, M. (2008). Peter Eisenman: herramientas gráficas y estrategias proyectuales. En *Actas XII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica*, pp. 363-371. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. URL: https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/3110/1/pag363_71.pdf

García Hípola, M. (2009). Conversando con Peter Eisenman. *Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica* 14, pp. 24-31. DOI: https://doi.org/10.4995/ega.2009.10233

García Hípola, M. (2011) Permanencia alterada. Las ciudades de la excavación artificial de Peter Eisenman. Revista *Proyecto, progreso, arquitectura* 4, pp. 16-29. DOI: http://dx.doi.org/10.12795/ppa

Goldschmit, M. (2004). *Jacques Derrida, una introducción*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.

Hernández, L., Jaspe, A., Seoane, A., Taibo, J. (2011). La percepción del espacio en la visualización de arquitectura mediante realidad virtual inmersiva. *Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica 18*, pp. 252-261. DOI: https://doi.org/10.4995/ega.2011.1110

Moneo, R. (1989). Peter Eisenman 1986-1989. Inesperadas coincidencias. *El Croquis*, N° 41, pp. 52-56.

Puente, M., (ed.). (2013). Arquitectura y tecnología. Mies van der Rohe. En Moisés Puente (Ed.) *Conversaciones con Mies van der Rohe*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. URL: https://atmosferaysentido.files.wordpress.com/2017/05/conversaciones-con-mies-van-der-rohe.pdf

Zafra, J. M. (2018). Jaron Lanier: Ser crítico es el último acto de optimismo. *Revista Telos* 109, pp. 26-34. Recuperado de https://telos.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2018/09/telos-109-entrevista-portada-jaron-lanier.pdf