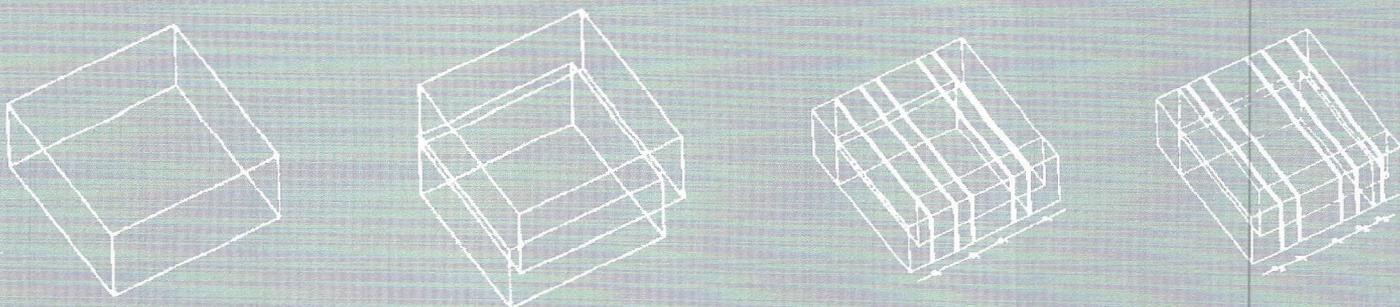


## ¿POR QUÉ PETER EISENMAN HACE TAN BUENOS DISEÑOS? TÁCTICAS, ESTRATEGIAS Y ESTRATAGEMAS

Mayka García Hípola



### INTRODUCCIÓN

En su artículo “¿Por qué Peter Eisenman escribe tan buenos libros?” (Derrida 1988), el filósofo francés planteaba esta pregunta basándose en el capítulo del libro *Ecce Homo* de Nietzsche titulado “¿Por qué escribo tan buenos libros?”. Este artículo plantea una pregunta complementaria a ésta que se podría formular como: ¿Por qué Peter Eisenman hace tan buenos diseños?, intentando responder a ella mediante el análisis de la relación entre sus proyectos y sus dibujos.

Este artículo propone estudiar las herramientas gráficas empleadas por Peter Eisenman para la ideación y desarrollo de sus proyectos arquitectónicos. También se estudia cómo la evolución de su forma de dibujar ha transcurrido en paralelo al proceso desarrollado por sus proyectos y a la aparición de nuevas tecnologías gráficas. El artículo explora cómo el trabajo de Eisenman ha pasado de lo analítico a lo

1 / Este artículo se plantea como complemento a la aportación de la autora titulada “Peter Eisenman; herramientas gráficas y estrategias proyectuales. De lo analítico a lo operativo, de lo manual a lo *maquinico*”, presentada al XII Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica titulado “El dibujo y la realidad arquitectónica: de cara a la nueva formación de arquitectos”.

2 / 1. Método o sistema para ejecutar o conseguir algo. 2. Conjunto de reglas a las que se ajustan en su ejecución las operaciones militares. Esta definición y otras que aparecen en este artículo se han extraído del diccionario de la Real Academia Española (RAE).

1. Peter Eisenman, *House I*, Nueva Jersey, USA, 1967-1968.

operativo y de lo manual a lo *maquinico* 1, estudiando y analizando de forma crítica la relación entre los propósitos proyectuales de este arquitecto y lo que en este artículo se denomina “operatividad gráfica”.

Con estos objetivos, en este artículo se realiza un recorrido por las distintas fases por las que ha pasado la obra de este arquitecto, estudiando en cada una de ellas cómo las herramientas gráficas empleadas por Eisenman se han hecho más complejas, pasando de emplear tácticas, a usar estrategias o a inventar estratagemas arquitectónicas cuidadosamente seleccionadas.

### TÁCTICAS: 2 axonométricas y retículas

En su tesis doctoral titulada *The Formal Basis of Modern Architecture* (Eisenman 2006) presentada en 1963, este arquitecto buscaba un método para analizar la arquitectura y desarrollaba

una herramienta analítica (gráfico-teórica) para el estudio de diferentes obras de arquitectos como Le Corbusier o Frank Lloyd Wright. En este momento Eisenman apostaba por una arquitectura de conceptos más que de formas, intentando alejarse del análisis formalista que de la arquitectura hacía su maestro y mentor Colin Rowe.

Tras realizar su tesis doctoral, los primeros proyectos de Eisenman, registraban el proceso que lo llevaba a cabo en forma de narraciones gráficas que se presentaban en serie y reflejaban la búsqueda de la sintaxis arquitectónica heredada del campo de la lingüística estructural como demuestra su *House I* (Fig. 1). Peter Eisenman investiga entonces en la *autonomía* del lenguaje arquitectónico para buscar nuevas formas de componer, de proyectar, como en el territorio musical haría Arnold Schönberg con sus doce tonos (Frampton 1988) o posteriormente John Cage y su sistema de vein-



3 / Un tropo es una figura retórica que alude, a la translación de un nombre o translación de una denominación, es decir, al sentido translaticio, lo que vulgarmente suele llamarse el sentido figurado.

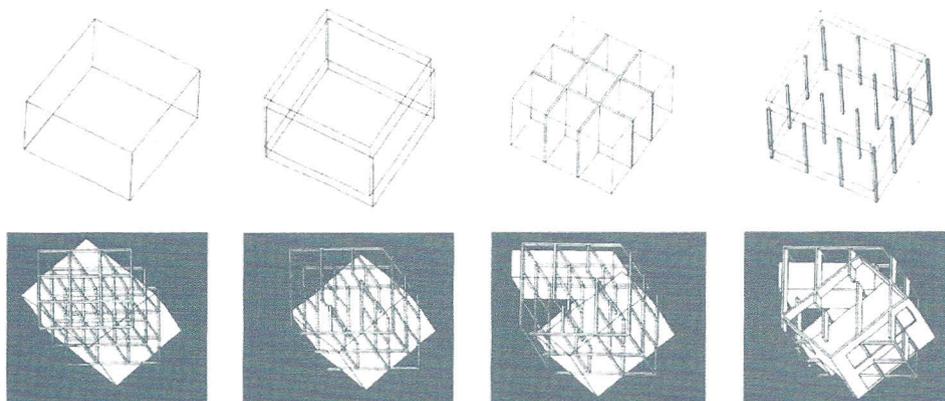
2. Peter Eisenman. *House II*, Hardwick, Vermont, USA  
*House III*, Lakeville, Connecticut, EEUU, 1969-1970.

3. Peter Eisenman. *Houses IV*, Falls Village, Connecticut, USA, 1971.

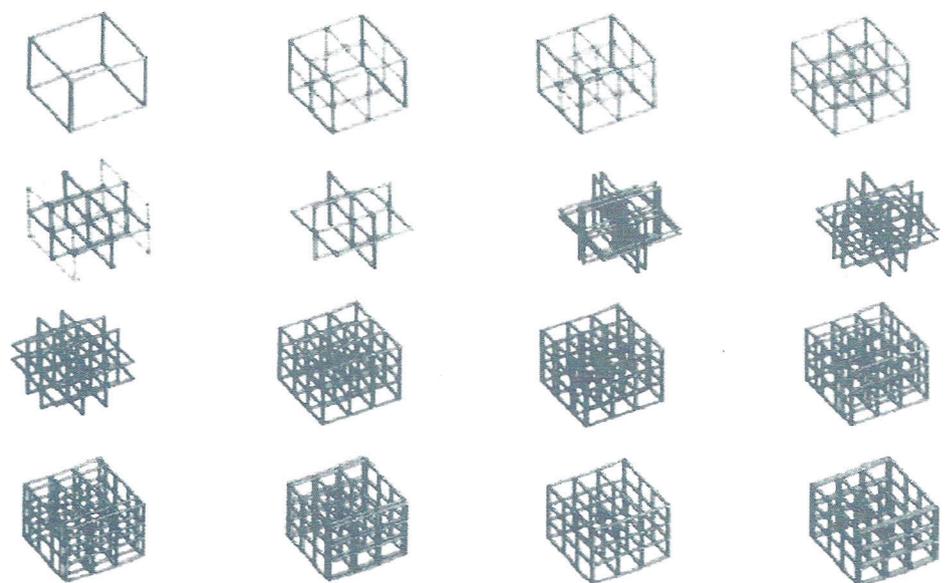
4 / Gramática es la ciencia que estudia los elementos de una lengua y sus combinaciones.

5 / Gramática generativa es aquella que trata de formular una serie de reglas capaces de generar y producir todas las oraciones posibles y aceptables de un idioma.

6 / Gramática transformacional es aquella que siendo generativa, establece que de un esquema oracional se pase a otro u otros por la aplicación de determinadas reglas.



2



3

ticinco tonos. Para Eisenman, la Arquitectura está compuesta por una serie de elementos (muros, pilares, etc.) que cuentan con sus propias leyes, habilidades y tropos 3. Se investiga en el proceso proyectual y en la utilización de códigos universales y operaciones lógicas y no enrevesadas metáforas. Para desarrollar estos propósitos pro-

yectuales, Eisenman recurre a recursos gráficos como son la axonométrica y la retícula, tácticas del arquitecto, producto de un método o conjunto de leyes o reglas. El crítico de arte Yve-Alain Bois (Bois 1981 y 1994) incide en que la axonométrica, al carecer de punto de fuga, tiene un carácter no-antropocéntrico, que se ve enfatizado por su uso

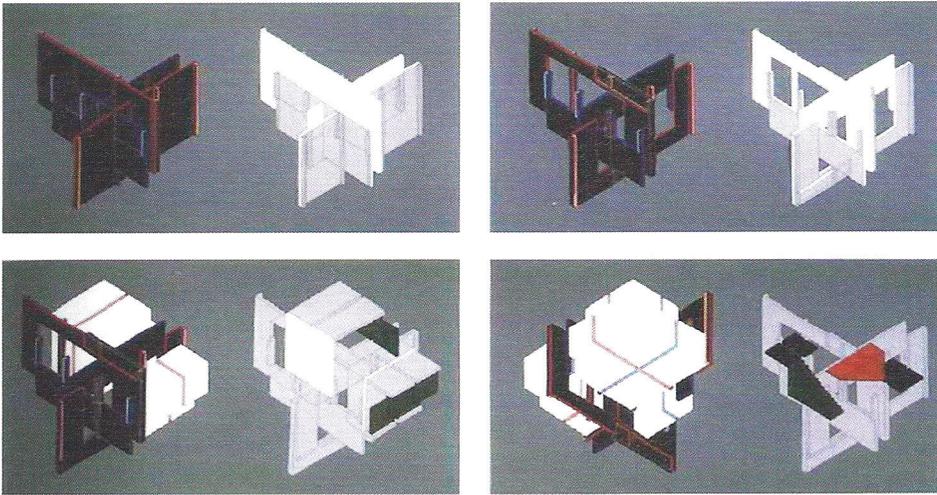
combinado con la retícula. Bois dice que quizás fue el deseo de reflejar sus transformaciones, desplazamientos y sus dislocaciones lo que llevó a Eisenman a la retícula y la necesidad de mostrar la retícula sin deformación y sin ambigüedad lo que le llevó al uso de la axonométrica, de forma que ambas herramientas gráficas se retroalimentan. La axonométrica es la táctica más acertada para estos primeros propósitos proyectuales porque es la que mejor representa la dualidad lleno-vacío, los elementos sustentantes-sustentados y el ritmo constante de módulo.

Se usa la retícula como significante arquitectónico abstracto y como soporte material de sus operaciones proyectuales. En estos primeros proyectos se trabaja con la copia y rotación de retículas. Sus operaciones reticulares son el núcleo del problema de la “retícula de los 9 cuadrados” que Eisenman compartía en el sistema docente de la Cooper Union con John Hejduk ente otros. Este problema había sido heredado como herramienta pedagógica de Colin Rowe y de Rudolf Wittkower, quienes la empleaban en los años 40 para describir las villas palladianas (Eisenman 1999). La retícula permite a Eisenman proyectar en este momento una arquitectura autónoma, anónima y sin límites. La retícula es una estructura reiterativa y auto-reflexiva e irá incorporando operaciones como la rotación (Fig. 2).

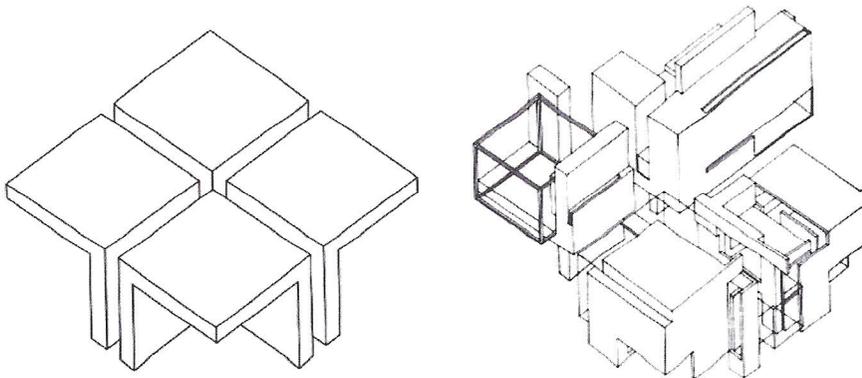
Si bien en sus primeros proyectos Eisenman se apoya en la gramática 4, sus trabajos evolucionan hacia la gramática generativa 5, para terminar proponiendo una gramática transformacional 6, como demuestra su *House IV* (Fig. 3), en la que el proceso se hace

4. Peter Eisenman, *Houses VI*, Cornwall, Connecticut, USA, 1972-1975.  
 5. Peter Eisenman, *House X*, Bloomfield Hills, Michigan, USA, 1975.

7 / Conferencia impartida Rosalind Krauss en el Institute of Architecture and Urban Studies (IAUS), dirigido entonces por Peter Eisenman.



4



5

más complejo, abierto y rico. Se busca una fórmula lógica, un programa transformacional, un modelo de procedimiento (nacimiento del proceso) y un proceso autónomo que elimine la impronta *autorial* de la creación artística (muerte del autor).

Para conseguir estos propósitos, los tropos empleados por Eisenman son las acciones realizadas sobre el objeto: desplazar, rotar, comprimir, etc. En este

momento artistas minimalistas como Richard Serra también habían comenzado a valorar las acciones empleadas en el proceso de creación artística sobre el resultado obtenido. Serra define su obra *Working Notation* de 1967 por las acciones que la han llevado a cabo. En lugar de un inventario de formas, aparecen una serie de acciones: enrollar, plegar, arrojar, etc. Las acciones realizadas por estos artistas demuestran

su contraposición con las herramientas historicistas de creación artística como eran la composición equilibrada del formalismo europeo (Krauss 1977) 7. Serra refleja estas acciones mediante el video. Otros artistas como Sol Lewitt lo harán recurriendo a la axonométrica, como también hace Eisenman. El arquitecto americano auto-diferencia su proceso (Eisenman 1971) del seguido por Sol Lewitt y otros minimalistas que estaban obsesionados en la exploración del agotamiento entrópico de un sistema establecido, mientras que lo que él busca es el accidente y las nuevas alternativas que el sistema abierto puede provocar o sugerir (Bois 1994). Aunque todos ellos deseaban eliminar “la composición” de su obra, Eisenman en un primer momento trabaja como Lewitt, pero luego sustituye la narrativa cerrada por una abierta que incorpora el concepto de azar

Como oposición a la composición clásica, Eisenman emplea en la *House VI* (Fig. 4) una oblicuidad de igual valor que la frontalidad, así como lo percibido de modo simultáneo o múltiple frente a lo percibido de modo secuencial. Eisenman dice sobre esta casa que “es tanto un objeto como un tipo de manifestación cinematográfica del proceso de transformación”, como reflejan las narraciones gráficas que la acompañan. Tanto los dibujos como el movimiento experimentado al recorrer esta casa pueden considerarse como una serie de fotogramas comprimidos en espacio y tiempo. Existe por tanto una estrecha relación entre montaje cinematográfico y narración arquitectónica y una de las características más importantes que comparten es que aportan lecturas múltiples al proyecto como hacen los dibujos de



8 / La Topología es la disciplina matemática que estudia los espacios topológicos que definen continuidades y límites.

9 / 1. Arte de dirigir las operaciones militares. 2. Arte, traza para dirigir un asunto. 3. En un proceso regulable, el conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

10 / Michael Hays data el fin del *autonomy project* en el año 1983.

Piranesi, a los que Eisenman a menudo hace referencia en sus escritos. En este proyecto aparece una nueva sensibilidad semántica ligada al uso del color. Se utilizan colores complementarios como el verde y el rojo para una escalera que sube y otra por la que es imposible bajar, como las de Piranesi.

En su continuo intento de alejarse de la composición tradicional, y de las tácticas a las estrategias, en la *House X* (Fig. 5), Eisenman empieza a descomponer sus proyectos. En sus descomposiciones se sustituye el cubo, que era el volumen base de sus primeras casas, por un elemento fragmentario que se contrapone a la unidad del cubo, el elemento “L”, (*El-Form*), que está formado por las tres caras contiguas de un cubo hueco, por su diedro. Es una figura topológica  $\mathbb{8}$  como también lo son la cinta de Moebius o la botella de Klein, que adelantan características de su trabajo posterior.

## ESTRATEGIAS: 9 mapas

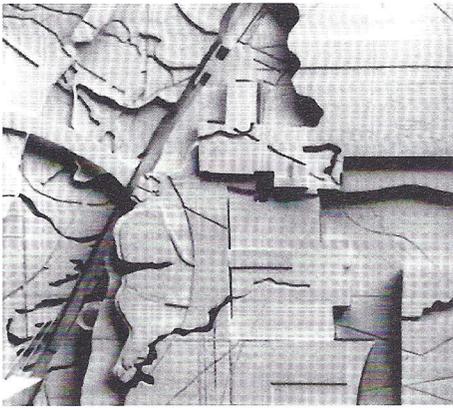
En esta nueva etapa Eisenman convierte sus universales tácticas en particulares estrategias. Ya no están basadas en la búsqueda de un método general de hacer arquitectura sino que están más cercanas a una estrategia particular. El arquitecto que defendía la arquitectura como disciplina autónoma, se deja ahora “contaminar” por nuevas disciplinas ajenas hasta ahora a la Arquitectura como Historia, Literatura, Geografía, Geología, Política, etc. Se agotan entonces los sistemas de partes, los lenguajes articulados donde predominan las relaciones entre elementos. Es el fin del *autonomy project* 10 y el inicio del Eisenman con-

taminado que emplea estrategias que involucran a más de una disciplina.

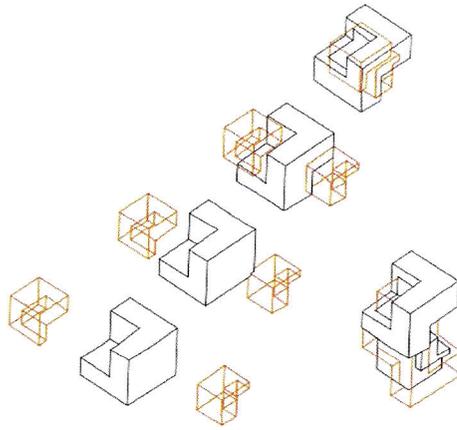
Tras la primera etapa en la que Eisenman negaba orígenes y desarrollos, principios y finales, formas y contenidos como un método para rechazar la historia inscrita de la tradición arquitectónica, se empieza estudiar el plano donde las construcciones asientan. La trayectoria de Eisenman sufre un cambio radical trasladando su interés del objeto arquitectónico autónomo al plano del suelo, lo que él mismo ha denominado el paso de la interioridad de la arquitectura a la exterioridad del contexto (Eisenman 1999). Este arquitecto empieza a relacionar construcción y lugar y a valorar la memoria de los lugares que se encuentra al realizar el primero de los trabajos que exige la construcción, la excavación (Moneo 1989). El plano horizontal se fortalece, convirtiéndose en un elemento activo que registra sus operaciones. El suelo se convierte en un elemento donde trabajar para descubrir y desvelar una serie de “huellas” que quedan en él registradas. Eisenman se interesa entonces más por el registro de estas huellas como índices (index) que por la representación de datos (datum) del contexto. El índice posibilita que la arquitectura pueda ser valorada por su proceso proyectual más que por la imposición de una determinada forma preestablecida a la realidad.

La tábula rasa que hasta ahora era el suelo se reactiva y los nuevos elementos que se manipulan son las capas históricas, literarias, geográficas, geológicas y políticas, haciendo del mapa la nueva herramienta gráfica adecuada a las estrategias proyectuales de Peter Eisenman. Frente a la *estaticidad* del plano, el mapa aparece como un elemen-

to de trabajo dinámico. El plano es un elemento de representación frente al mapa que es un elemento de ideación. El mapa tiene un gran potencial de inscripción que lo acerca más a las posibilidades de la ficción pictórica que a la rigidez que proporciona el atlas geográfico. El mapa es un elemento que convierte la táctica en estrategia, haciendo que el lugar requiera una acción particular y no una intervención general. El mapa es para Eisenman una herramienta mental y operativa, no es solamente un elemento visual. El mapa hay que leerlo, es un texto, que sirve incluso para relacionar elementos antagónicos. El mapa no es ni plano ni cuadro, ni calco o copia, sino que se convierte en rizoma, en meseta (Deleuze y Guattari 1987), ampliando de esta forma sus posibilidades. El mapa relaciona lo gráfico, lo mental y lo geográfico. El mapa ayuda a desarrollar el sentido de ubicación en un mundo virtualmente incompresible debido a las fuerzas del postmodernismo. El mapa amplía sus cometidos como fundamento geométrico o retícula de coordenadas y deviene un instrumento que permite atacar los fundamentos de la representación. El mapa sigue empleando la retícula pero incorpora las estructuras hipotéticas de los nuevos lugares en los que trabaja Eisenman. Los mapas de Eisenman se pueden considerar anti-mapas, es decir la negación del mapa, ya que su primera intención es desestabilizar el poder mapeante de la retícula (Bois 1994). Bois dice que los palimpsestos que Eisenman emplea no tienen profundidad. Las retículas están escritas en las superficies de las cosas. La posibilidad que ofrecen para utilizarse como ge-



6



7



8



9

6. Peter Eisenman, *Romeo y Julieta*, 1985.  
 7. Peter Eisenman. *House XIa*, Palo Alto, California, USA, 1978.  
 8. Peter Eisenman. *Cannaregio*, Venecia, Italia, 1978.  
 9. Peter Eisenman. *Cannaregio*, Venecia, 1978.  
 10. Peter Eisenman. *Long Beach*, USA, California, 1986.

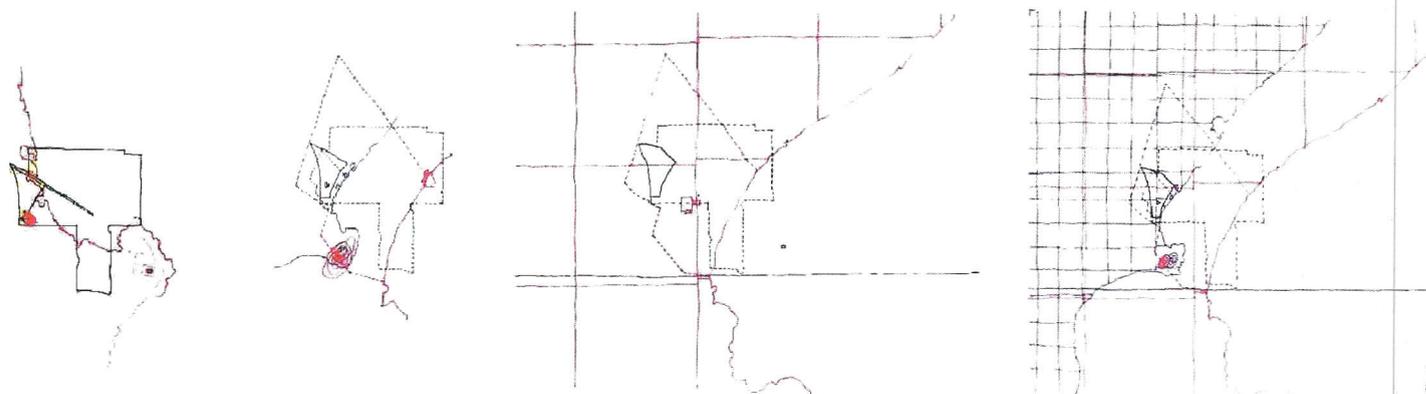
neradores de ficción es debido a que la profundidad es eliminada como pasa en el tablero de ajedrez. Para Bois las operaciones de superposición e interferencia de retículas y mapas llevadas a cabo por Eisenman en estos proyectos son formas de evitar la arbitrariedad en la composición. Son un borrado del tiempo y son superficies que contrastan con sus primeras *deep structures* (estructuras profundas), valorando lo superficial frente a lo profundo (*deep* o profundo versus *surface* o superficial). Para Bois los palimpsestos de retículas son los más superficiales de todos.

Eisenman empieza a emplear el mapa cuando se da cuenta que el espacio no es tan isomórfico como creía y menos aún el espacio territorial en el que co-

mienza a intervenir, que está plagado de tensiones y de campos de fuerzas. El papel generativo que adquiere el plano del suelo provoca que volúmenes y alzados pasen a un segundo plano, como se ve en sus maquetas que funcionan como bajo relieves (Fig. 6).

En su *House XIa* (Fig. 7) el objeto estructuralista empieza a interaccionar con el suelo pero, a diferencia de la *House X*, la obra no se deposita en el paisaje sino que perfora el suelo, dejando un vacío inaccesible, una excavación. Esta casa se reutiliza en el proyecto de Cannaregio (Fig. 8 y Fig. 9), en el que se involucra la cota cero del terreno, tanto a nivel conceptual como gráfico. Se pasa de analizar el muro verticalmente, a la manera de Rowe, a analizar el suelo horizontalmente,

mediante la herramienta del mapa. Si bien Rowe veía en las fachadas un trabajo en profundidad, Eisenman, tras la búsqueda de la *deep structures* que caracterizaban sus primeras obras, buscará mediante el uso del mapa el *deep ground* (suelo profundo). La corteza terrestre se excita y esto produce un incremento del espesor y de ser un plano se convierte en un espacio. Las fachadas estudiadas por Rowe conseguían con el menor grosor la mayor densidad, pasando de la fachada profunda de Bramante a la casa del Fascio de Terragni. El muro se replegaba y se convertía en algo más sutil, pero que ganaba en densidad. Ahora es el plano horizontal el que se esponja y repliega para hacer el suelo habitable. En Cannaregio, Eisenman utiliza los



10

planos del irrealizado hospital de Le Corbusier en Venecia a modo de injerto o *graft*. Como si de un *collage* se tratase se toma un elemento externo que se inserta en el lugar. Eisenman hace uso del proyecto de Le Corbusier como si de un “cadáver exquisito” <sup>11</sup> se tratase. La célula de Le Corbusier proporciona la escala de la intervención de Eisenman, quien proyecta un nuevo mapa empleando una retícula de vacíos que es un fantasma virtual de Le Corbusier, y que encarna vacíos de racionalidad, la presencia de su ausencia. Son meras huellas, lo que Le Corbusier llamaría *lógica inefable*, es decir, aquella lógica que no puede explicarse con palabras (aunque Eisenman lo intenta). Cannaregio consiste, en un proceso de inscripción y repetición por medio del empleo del mapa, más que en la búsqueda de una forma identificable. Los mapas de Cannaregio son como retículas dibujadas en superficies textiles en un estado de precaria fluidez, que tratan de disolver su identidad (Bois 1994). En estos proyectos se produce una búsqueda de la forma por medio de los filtros que conforman el mapa. En estos proyectos se cuestiona la idea de significado, así como la función y la escala antropomórfica como instrumento central de medida, investigando en nuevas formas de proyectar

más allá de las de la composición tradicional. Esta estrategia engloba los mecanismos de reproducción y superposición, que niegan la supremacía de lo original.

El uso del mapa engloba estrategias especiales de dibujo como son el *scaling* (escalado) o el *overlapping* (superposición) buscando con ellos nuevas formas de producción arquitectónica. El *scaling* consiste en multiplicar y superponer a distintas escalas imágenes sacadas de su contexto original para así eliminar la relación de causalidad tradicionalmente establecida en arquitectura entre intención y forma. El *scaling* no se hace a cualquier cota sino a cota cero, que es la que proporciona el mapa. En el *overlapping* intervienen el calco y la superposición de tramas y de imágenes, generando un proyecto mediante el proceso de estratificación cercano a los principios de superposición de los planos cubistas con un potente carácter desestabilizante. El escalado y la superposición no se hacen a cualquier nivel, sino a cota cero, el nivel del suelo del territorio. La superposición de fábricas existentes que se dan en los proyectos de Eisenman provoca el borrado de su valor utilitario mediante la utilización de los mecanismos ideológicos [gráficos y conceptuales] de la disciplina (Hays 1994).

En el proyecto de Long Beach (Fig. 10) se produce una superposición de geografías tanto físicas, históricas o ficticias mediante las estrategias anteriormente descritas. El arquitecto americano superpone distintos mapas y capas de información. Según él, en el montaje hay súper-imposición mientras que en *scaling* hay superposición, siendo de esta forma una acción operativa más flexible y menos impositiva.

En referencia a la relación entre figura y fondo, Eisenman reconoce (Zaera 1997) que la idea de lo intersticial ha sido definida por mucha gente, incluso recientemente por Colin Rowe en su libro *Collage City* de 1978 y reconoce que cuando empezó trabajar con el fondo empezó a moverse en una escala más urbana. Este proyecto involucra distintas disciplinas hasta ahora ajenas en su obra como:

**HISTORIA** - mapa de la historia del lugar (memoria del rancho que una vez ocupó ese lugar)

**GEOLOGÍA** - mapa geológico (huella de la falla de New Port-Inglewood)

**GEOGRAFÍA** - mapa geográfico (trazado del litoral o línea de costa, canalización del río Alamitos y sistema de regadío de Los Ángeles)

**POLÍTICA** - mapa político (retícula de los USA y límites de propiedad catastrales).

11 / *Cadavre exquis*, técnica empleada por los Surrealistas basada en un juego llamado "consecuencias" donde cada jugador empieza a jugar a partir del final elaborado por el jugador anterior.

12 / 1. Ardid de guerra. 2. Astucia, fingimiento y engaño artificioso.

## ESTRATEGEMAS: 12 matriz, diagrama y sección cinética

La retícula había sido empleada hasta este momento por Eisenman de una forma descriptiva o proyectiva, pero siempre cartesiana. A partir de su proyecto para la *House Eleven Odd* (Fig. 11), Eisenman deforma la retícula, haciéndola topológica y convirtiéndola en **matriz**. Las acciones a las que se somete a la matriz (colapsar, distorsionar, dismantelar) son más complejas que las que afectaban a la retícula. Frente a la transparencia de la retícula la matriz es opaca y direccional y en lugar de dimensional es plegada, transformable, cambiante, inestable.

Se pasa de emplear un modelo bidimensional, formal, estructural y cartesiano a desarrollar una estructura tridimensional, activa, fluida y compleja que afectará tanto a objetos como al territorio en el que los objetos se implantan, así como a la representación gráfica de los mismos. Este hecho revela su interés por la textura y tejido topográfico real más que por el texto ficticio artificial de sus ciudades anteriores, y esto se empieza a reflejar en sus dibujos (Fig. 12) gracias a la nueva tridimensionalidad que rompe con la *planeidad* de las anteriores retículas. De esta forma el proceso de deformación de la matriz proporciona espacialidad, sustituyendo la planeidad del mapa por la tridimensionalidad que proporciona el diagrama. Este cambio se ve además favorecido por la introducción de herramientas informáticas que permiten trabajar con matrices tridimensionales gracias a los modeladores de la CAO 13. El diagrama opera entre la forma y el tex-

13 / "Concepción asistida por ordenador", y no "representación asistida por ordenador". Estos programas sirven para crear edificios en 3D a partir de ideas conceptuales y no simplemente para hacer representaciones tridimensionales de edificios existentes. Algunos de estos programas como *Rhino* son muy sencillos de emplear a la par que peligrosos pues formas fácilmente concebidas infográficamente son muy difíciles de construir posteriormente. Otros programas como *Maya* son simuladores de movimiento que no fueron en origen creados para trabajar con elementos arquitectónicos, y se emplean en arquitectura por su potencial dinámico y la posibilidad que ofrecen de trabajar con vectores de fuerza o movimiento.

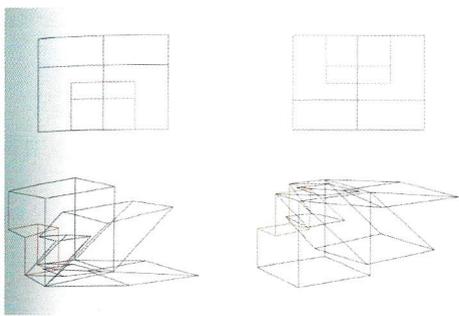
to, entre la arquitectura y la escritura. Es una artimaña o estrategia de la disciplina más que una táctica o estrategia como lo eran la axonométrica o el mapa. Es la estrategia de un ardid llamado Eisenman.

Aunque el diagrama ha existido desde siempre muchos autores ven su origen como herramienta en los problemas de la "retícula de los nueve cuadrados" de Rudolf Wittkower. Pero estos diagramas explicaban el trabajo de Palladio y no cómo trabajaba Palladio. Este diagrama es "la representación de algo", pero no "ese algo" [o cómo funciona ese algo] por lo que son más bien esquemas que diagramas.

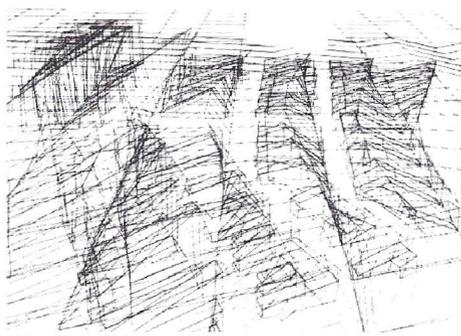
Deleuze dice que un diagrama no es "un archivo auditivo o visual sino un mapa, una cartografía, que es extensible a todo el campo social. Es una máquina abstracta (Deleuze 1993). El diagrama es forma y material, lo visible y lo articulable. Según Eisenman, que hereda estos conceptos de Deleuze, los diagramas no tratan de unir la brecha entre binomios antagónicos sino que tratan de ampliarla para abrirla a otras materialidades informales y funciones que de esta forma se formalizan.

Eisenman dice que la forma de proyectar en la arquitectura tradicional se puede resumir en los siguientes pasos. Un primer esquema plantea la organización de las funciones del programa arquitectónico. Un segundo esquema organiza estas funciones de acuerdo a su tipo (espacios servidos/servidos, públicos/privados). Por último un tercer esquema resuelve estas funciones de acuerdo a las características del solar o a la parcela del proyecto y co-

mienza a ver más claramente los lugares más apropiados para el acceso, la circulación, etc. Los tres esquemas se van amalgamando y se trabaja de manera iterativa sobre ellos. Luego, se extruye este esquema bidimensional para obtener un contenedor en 3D. Este contenedor ya tiene en sí los significados de cerramiento, refugio. Sin embargo en la estrategia del diagrama que propone Eisenman, se elige un segundo diagrama desestabilizador de la forma, que es arbitrario y no puede ser simplemente extruido, puede ser un diagrama incluso de tipo no arquitectónico como las ondas solitón, las funciones neuronales, la estructura del ADN, los cristales líquidos, los procesos geométricos tales como las ondas seno y los fractales. Una vez elegido este segundo diagrama, se superponen ambos y se desdibujan las relaciones preestablecidas forma/función, significado/estética. En lugar de desarrollar un diagrama funcional o tipológico, Eisenman empieza a trabajar con un diagrama exterior que dibuja, re-dibuja y des-dibuja, como ocurre en el caso del proyecto para la Ciudad de la Cultura de Santiago de Compostela (Fig. 13), en el que se utiliza el plano de la ciudad histórica y de la topografía ficticia de la viera o concha de Santiago, superponiéndolas a la topografía real del Monte de la Gaias. Por último en este proceso hay que proyectar este diagrama ya desdibujado. Es necesario entonces emplear los tropos arquitectónicos. Es posible, según afirma Eisenman, que estos tropos ya estén incorporados en el proceso, sin embargo no es cierto que los tropos sean resul-



11



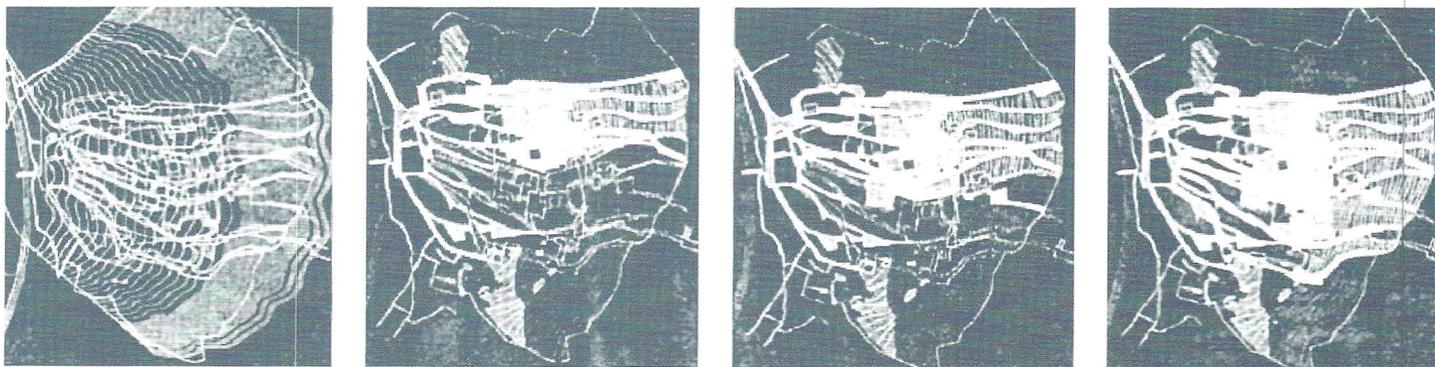
12

- 11. Peter Eisenman. *House Eleven Odd*, 1980.
- 12. Peter Eisenman. *Rebstock Park*, Frankfurt, Alemania, 1990.
- 13. Peter Eisenman. *Ciudad de la Cultura de Galicia*. Santiago de Compostela, España 1999.
- 14. Peter Eisenman. *Ciudad de la Cultura de Galicia*. Santiago de Compostela, España, 1999.

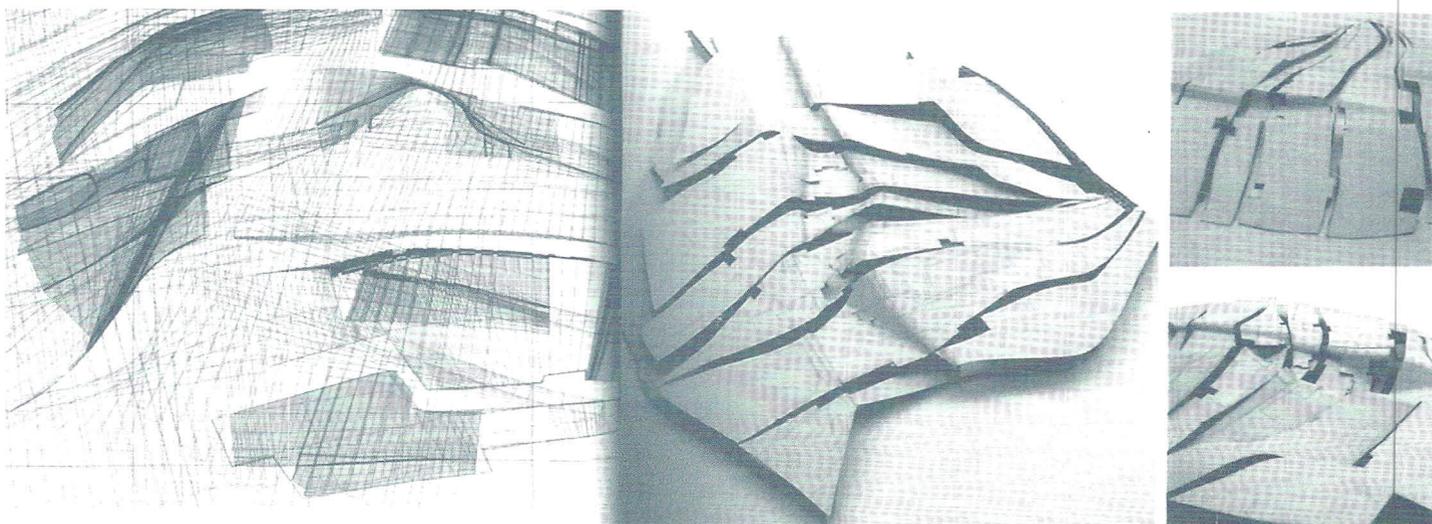
tado del proceso en sí. Se obtiene entonces un modelo tridimensional que debe trabajarse de manera iterativa (Fig. 14), de una forma *maquínica* haciendo una serie de idas y venidas, desde el diagrama hacia el modelo o maqueta continuamente

La matriz y el diagrama aportan la tercera dimensión proyectual gracias al *spacing*, del que carecían sus ciudades de excavación artificial. Eisenman lo define a partir del concepto de *espacement* de Derrida como una opción de hacer arquitectura frente al *forming*

(Eisenman 1997), que es la manera tradicional de hacer arquitectura. El *forming* se fundamenta en la idea de un contenedor con un significado previamente establecido: un banco debe parecer un banco, una casa debe parecer tal, lo que es sólido y firme debe ver-



13

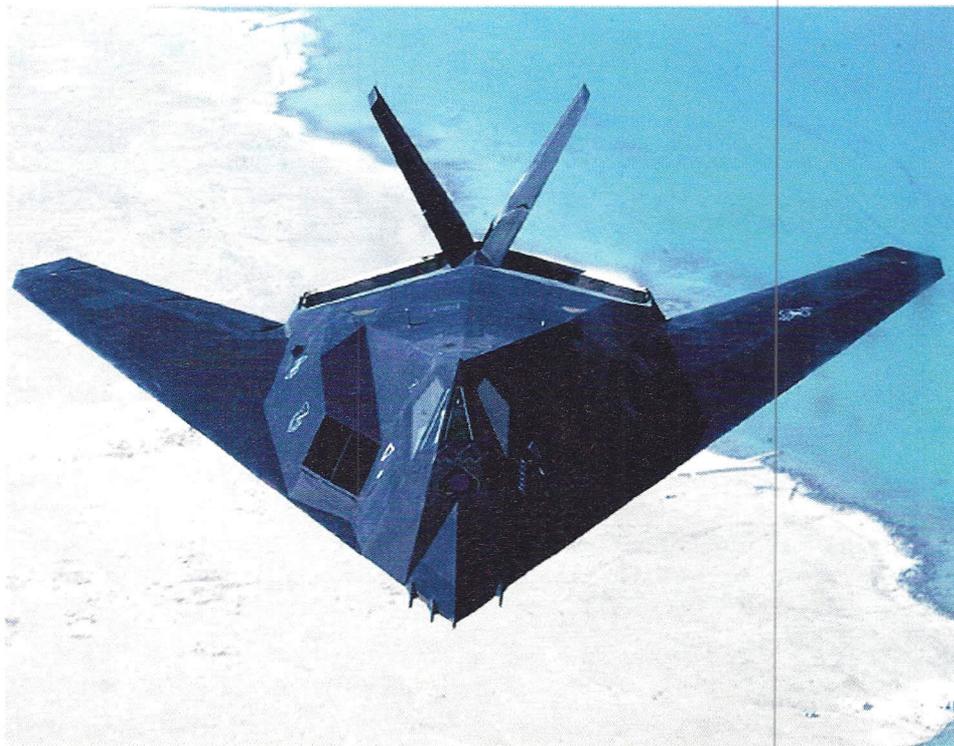


14

14 / Este ejemplo ha sido utilizado posteriormente por Charles Jenks en su artículo "Landform Architecture: Emergent in the Nineties" (1997), por Iñaki Ábalos y Juan Herreros en su libro *Natural artificial* (1999) y por Manuel Gausa en su *Diccionario metápolis arquitectura avanzada* (2001).

se sólido y firme. Apegarse a estos volúmenes de significados preestablecidos [tipos] parece que legitima la arquitectura. De esta forma hay sistemas de significados dados para determinadas funciones y los espacios se producen como resultado de "colocar piezas": techos, muros, paredes, puertas, suelos. La arquitectura debe proveer información mediante signos y tiene implícitos sistemas clásicos de valores, de significados, de condiciones de uso. En cambio en el *spacing* no hay sistemas de significados inherentes como pasa con el Lockheed F-117 (Fig. 15), un avión invisible al radar por su geometría de planos. La forma de este avión no sigue a su función primordial, ni a la estructura, sino a la estrategia. Se presenta este avión como una forma subordinada a una función secundaria de la función principal. La función de "no ser detectado" pesa más que la de volar 14. El espacio no está "teoretizado" [normalizado] sino que aporta distinta información según quien lo experimenta.

Como consecuencia del uso de la estrategia del diagrama aparece una última herramienta gráfica empleada ya no tanto a la fase de creación de estos proyectos como es el diagrama sino en la de representación de estas topografías operativas. Esta herramienta (Fig. 16) es la denominada sección cinética (Jenks 1999) que se hace necesaria por la variabilidad de la topografía resultante de las distintas superposiciones y pliegues que quedan representados como fotogramas de una cartografía sin límites.



15. F-117.

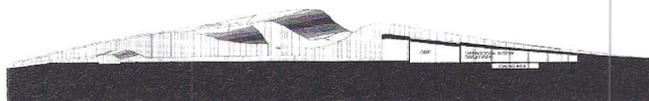
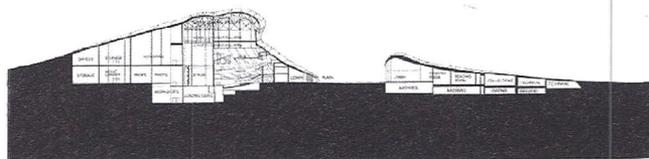
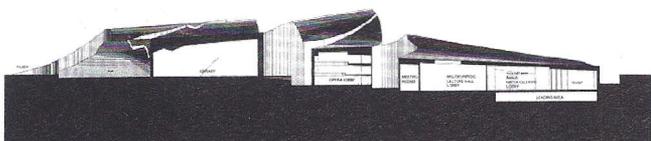
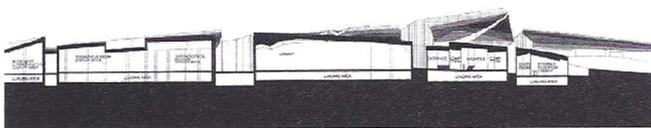
## ¿Por qué Peter Eisenman hace tan buenos diseños?

Al comienzo de sus carrera desarrollada en los años sesenta, el trabajo de Eisenman puede considerarse como táctico y estructuralista y utilizó la axonométrica y la retícula como herramientas que se presentan en forma de narraciones gráficas en las que se hace un uso intencionado del color. En la segunda fase de su carrera, el trabajo estructuralista y autónomo de Eisenman da paso a uno estratégico y contaminado que en los años ochenta emplea el mapa, como herramienta gráfica, ya totalmente operativa y no representativa o simplemente analítica, ligado a la operaciones de *scaling* y *overlapping*. Por último encontramos a un Eisenman que en los años noventa utiliza la estrategia y el diagrama asociado a la matriz y a la sección cinética como herramienta de representación y el *spacing* como herramienta conceptual.

Por tanto puede decirse que Eisenman ha pasado de emplear la táctica reglada y autónoma de sus primeras casas,



16. Peter Eisenman. Ciudad de la Cultura de Galicia. Santiago de Compostela, España, 1999.



a las estrategias singulares de sus ciudades de excavación artificial, para terminar en la estratagema astutamente inventada de sus proyectos más recientes. Este progreso está relacionado con una progresiva ruptura con las normas y los límites de la disciplina tradicionalmente preestablecidos, particularmente los relacionados con la representación gráfica de sus proyectos, para cuestionarlos y reactivarlos. Se puede concluir que Peter Eisenman hace buenos proyectos porque para

él el dibujo es conocimiento, un mecanismo que se utiliza para elaborar un pensamiento y no como mera representación del mismo. Mediante sus distintas tácticas, estrategias y estratagemas se produce la liquidación de la experiencia estética tradicional así como la exaltación de la crítica disciplinaria. El dibujo en forma de axonométrica, mapa o diagrama es generador de ideas y proyectos. Eisenman sustituye la arquitectura de cartón basada en el uso de axono-

métricas que hacía en su primera época, para hacer una nueva arquitectura de papel, donde dibuja sus mapas y diagramas. Sus herramientas para luchar contra la pérdida de la arquitectura son aquellas de la expresión gráfica arquitectónica, categorías y procedimientos técnicos que los arquitectos utilizamos de forma rutinaria y que tienen un poder extraordinario si son empleados de forma diferente y experimental como hace Peter Eisenman en sus proyectos.

## Bibliografía

- Bois, Yves Alain. 1981. "The Metamorphosis of Axonometry", *Daidalos*, 1.
- Bois, Yves Alain. 1988. "Lissitzky, Mondrian, Strzemiński: Abstraction and Political Utopia in the Twenties. El Lissitzky: radical reversibility", *Art in America*.
- Bois, Yves Alain. 1994. "Surfaces", en *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman, 1978-1988*. ed. Jean Francois Bedard, Rizzoli. Nueva York.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Felix. 1987. *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press. Minneapolis.
- Deleuze, Gilles. 1989. *El Pliegue, Leibniz y el Barroco*, Ediciones Paños Ibérica, Buenos Aires.
- Deleuze, Pilles. 1993. "The Diagram", in the *Deleuze Reader*, ed. Constantin V. Boundas, New York, Columbia University Press, p. 199.
- Derrida, Jacques, 1988, "Why Peter Eisenman Writes Such Good Books", *Threshold: Journal of the School of Architecture University of Illinois at Chicago* (original en Francés en Jacques Derrida, *Psyché: L'invention de l'autre*, Paris, 1987: p. 495, vuelto a publicar en *A+U Extra* Edition: EISENMANAMNESIE (Agosto 1988): p. 113, versión castellana "Por qué Peter Eisenman escribe tan buenos libros", *Arquitectura* 69, no. 270 (Enero-Febrero 1988): p. 52)
- Derrida, Jacques y Eisenman, Peter, 1993. "Talking about Writing", *Any* 1, no. 0: p. 18.
- Eisenman, Peter, 1970. "Notes on Conceptual Architecture: Towards a definition", *Institute of Architecture and Urban Studies*, Nueva York.
- Eisenman, Peter, 1971, "Notes on Conceptual Architecture: Towards a Definition", *Casabella* 360, p. 49.
- Eisenman, Peter, 1995, "El Zeitgeist y el problema de la immanencia", *AV Monografías* 53.
- Eisenman, Peter. 1997. "Procesos de lo Intersticial", *El Croquis* 83.
- Eisenman, Peter. 1999. "Diagram; an Original Scene of Writting" en *Diagram Diaries*, Universe. Nueva York.
- Eisenman, Peter, 2003. *Blurred zones: investigations of the interstitial. Eisenman Architects. 1988-1998*. New York, Monacelli Press.
- Eisenman, Peter, 2006, *The Formal Basis of Modern Architecture*, Baden, Lars Müller Publishers.
- Frampton, Kenneth, 1987, "Eisenman Revisited: Running Interference", *Domus* 688, p. 29 (vuelto a publicar en *A+U* número especial EISENMANAMNESIE (Agosto 1988): p. 57).
- Hays, Michael. 1994. "Allegory into Death: An Etiology of Eisenman's Repetition" en *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman, 1978-1988*. ed. Jean Francois Bedard, Rizzoli. Nueva York.
- Krauss, Rosalind. [1977] 1986 "Notes on the Index: Seventies Art in America", en *The Originality of Avant-Garde and Other Modernist Myths*, MIT Press. Cambridge(MA), (traducido al castellano en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza. Madrid, 1996).
- Kwinter, Sandford, 2001. "Tensión Disciplinar", *AV Monografías* 91.
- Moneo, Rafael, 1995, "Entre Opuestos. Between Opposites", *AV Monografías* 53, p. 4.
- Moneo, Rafael, 1989, "Inesperadas Coincidencias", *El Croquis* Peter Eisenman 1986-1989, n. 41, p 52 y 56
- Schneider, B. 1981. "Perspective refers to the viewer, axonometry refers to the object". *Daidalos* 1.
- Zera, Alejandro. 1997. "Conversación con Peter Eisenman", *El Croquis* 83.