



proyecto, progreso, arquitectura

ISSN: 2171-6897

revistappa.direccion@gmail.com

Universidad de Sevilla

España

García-Hípola, Mayka  
PERMANENCIA ALTERADA. LAS CIUDADES DE EXCAVACIÓN ARTIFICIAL DE  
PETER EISENMAN  
proyecto, progreso, arquitectura, núm. 4, mayo, 2011, pp. 16-29  
Universidad de Sevilla  
Sevilla, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517651751002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## PERMANENCIA ALTERADA. LAS CIUDADES DE EXCAVACIÓN ARTIFICIAL DE PETER EISENMAN

ALTERED PERMANENCE: CITIES OF ARTIFICIAL EXCAVATION BY PETER EISENMANN

Mayka García-Hípola

**RESUMEN** Eisenman superpone y entretiene tiempos distintos en sus ciudades de arqueología artificial donde a través de distintas estrategias de escalado y superposición (*scaling* y *overlapping*) se rescatan momentos pasados que se juxtaponen con instantes futuros. Ensamblaje, montaje, collage de distintas capas dan como resultado un trastrocamiento o una nueva re-significación. En algunas de estas ciudades las arqueologías eran ficticias, pero en otras eran reales, aunque superpuestas en un proceso de una absoluta artificialidad. Todas ellas son ejemplos donde la arquitectura revela su antigua condición de permanencia a la vez que asume la alteración como posibilidad de repensar lo existente. Eisenman es el ardid que lo hace posible, pasando del uso del signo al texto, de la sintaxis a la semántica y de la gramática a la memoria. En los proyectos que se estudian en este artículo se pasa de trabajar con objetos a trabajar con las huellas que los procesos dejan a modo de palimpsestos o mapas-operativos.

**PALABRAS CLAVE** Eisenman, palimpsesto, arqueología, mapas-operativos, *scaling*, *overlapping*.

**SUMMARY** Eisenman superimposes and interweaves different times in his cities of artificial archaeology where, through different strategies of scaling and superimposition, past times are rescued and juxtaposed with future moments. The assembly, montage, and collage of different layers result in a transformation or a re-signification. In some of these cities the archaeologies were fictitious, but in others they were real but superimposed in a process of absolute artificiality. These are all examples where architecture reveals its former condition of permanence while accepting change as a chance to rethink what exists. Eisenman is the clever device that makes it possible, passing from the use of the sign to the use of text, from syntax to semantics and from grammar to memory. The projects discussed in this article pass from working with objects to working with the traces that the processes leave, such as palimpsests or operational-maps.

**KEY WORDS** Eisenman, palimpsest, archaeology, operational-maps, *scaling*, *superimposition*

Persona de contacto / Corresponding author: mghipola@post.harvard.edu. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad San Pablo CEU, Madrid.

## INTRODUCCIÓN

**L**a exposición y el catálogo *Cities of Artificial Excavation*<sup>1</sup> realizados por el Centro Canadiense de Arquitectura de Montreal en 1994 se exportaron por el Ministerio de Obras Públicas y Urbanismo a España en 1995<sup>2</sup> bajo el título *Ciudades de arqueología ficticia*. En cambio, este artículo mantiene el adjetivo “artificial” frente a “ficticia”, ya que en algunas de estas ciudades las arqueologías eran ficticias pero en otras eran reales, aunque superpuestas en un proceso de una absoluta artificialidad.

Eisenman utiliza el término *Cities of Artificial Excavation* por primera vez en 1984 en su proyecto para Berlín. Kurt Foster da la primera formulación teórica del término en ese mismo año<sup>3</sup>. En 1988, el número especial de

Architecture y Urbanism estaba totalmente consagrado a las Cities of Artificial Excavation con el sugerente título de Peter Eisenman / EISENMANAMNESIE<sup>4</sup>, que refleja un cambio en la forma de pensar del arquitecto. Eisenman había rechazado hasta este proyecto la idea de precedentes, pero tras una aparente “amnesia conceptual” (EISENMANAMNESIE), elaborará los proyectos mediante la lectura crítica de textos, tanto proyectados (hospital de Venecia de Le Corbusier) como escritos (la historia de Romeo y Julieta). Estos textos son los puntos de partida de sus operaciones de transformación y muestran cómo su obra pasa del signo (empleado en sus anteriores series de casas) al texto (de sus ciudades de excavación artificial), de la sintaxis a la semántica y de la gramática a la memoria<sup>5</sup>.

1. AAVV (1994), *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman, 1978-1988*, ed. Jean Francois Bedard. Nueva York, Rizzoli, 1994 (catálogo para la exposición con el mismo nombre en el Center Canadian for Architecture; Montreal, 2 mayo-10 junio 1994, traducido parcialmente al español en *Ciudades de la arqueología ficticia. Obras de Peter Eisenman. 1978-1988*, Madrid: Ministerio de Obras Públicas, Transporte y Medio Ambiente, Dirección General para la Vivienda, el Urbanismo y la Arquitectura, 1995)

2. Esta exposición tuvo lugar casi 20 años después del seminario de Cannaregio lo que revela la importancia de estos proyectos a través de las décadas.

3. FOSTER, Kart, “Eisenman Robertson’s City of Artificial Excavation”, *Archetype* nº2, 1984.

4. AA.VV., *A+U Extra edition EISENMANAMNESIE*, 1988

5. En este momento Eisenman se aleja de la línea de los Five y de la exploración puro formal. Eisenman empieza a meditar sobre la historia y a estudiar cómo de una Edad Media que funcionaba en torno a Dios, se pasó al Renacimiento basado en el hombre hasta llegar a la época post-humanista, tras descubrir el poder destructor que tiene el individuo. Eisenman empieza a adquirir una voluntad pedagoga y desarrolla el gusto por los textos teleológicos. Empieza a encontrar un sitio para la metáfora y el contexto en su propia arquitectura. El proceso continuó de transformación mediante el que Eisenman buscaba la autonomía de la disciplina se va a ver alterado a partir de ahora por su conexión con otras disciplinas como la Historia, Geografía, Política, Geología, etc. Ignasi Solà-Morales en el congreso *Anything* que tuvo lugar en Nueva York en 2000 definió como una tautología el “decir que la Arquitectura es Arquitectura” y que eso no lleva a ningún sitio. Según él la relación de esta disciplina con otras lleva a un punto más interesante del desarrollo de la profesión, basado en la diferencia y no en la repetición.

1. Cannaregio, Venecia, Italia, 1978. Maqueta.

En su libro *Diagram Diaries*<sup>6</sup>, Eisenman reconoce que Cannaregio fue el primer proyecto que puede ser considerado como un texto externo en lugar de interno y el primero de una serie de proyectos en los que consideró el lugar como exterioridad y como pre-texto, pero modificándolo en una especie de “permanencia alterada”, como defiende este artículo. “*Esto correspondía con mi actitud psicológica de aquel tiempo, cuando estaba intentando mover mi centro psicológico del pensamiento al sentimiento, de la cabeza al cuerpo, y a la tierra*”. Esta etapa por tanto también supone una negación de esa interioridad.

Este artículo trata de explicar la particular visión de la permanencia de Eisenman y los conceptos de manipulación que atañen al proyecto a través de distintos proyectos que forman parte de las ciudades de excavación artificial como Cannaregio, Verona, Long Beach y La Villette. En estos proyectos se pasa de trabajar con objetos a trabajar con las huellas que los procesos dejan en los mapas. Peter Eisenman compagina en este momento de su carrera práctica con teoría y se deja influir, por otras disciplinas en principio ajenas a la Arquitectura. Se agotan los sistemas de partes y se produce una crisis de los lenguajes articulados donde predominaban las relaciones entre elementos que acentuaban la importancia de la sintaxis. En ese momento se tiende hacia un pensamiento semántico mítico (que ya anunciaba con su *House VI*), un todo aglutinador y unas partes que en él se diluyen, perdiendo los elementos su autonomía por distintas técnicas de superposición. Es el fin del proyecto autónomo (*autonomy Project*) y el inicio de la contaminación disciplinar. Estas contaminaciones o interferencias en el caso de Cannaregio vienen de la Arquitectura y del hospital de Venecia de Le Corbusier, en Verona vienen de la Literatura y La Historia, en Long Beach de la Historia, de la Geografía, de la Geología y de la Política y en La Villette del proyecto de Cannaregio y de la propia historia del lugar se estudia a continuación.

#### CANNAREGIO

A partir del proyecto de Cannaregio la memoria del lugar se convierte para Eisenman en una herramienta de proyecto. En palabras de Rafael Moneo sobre Eisenman, “*la excavación va a ser el vehículo para buscar en las entrañas del mismo [suelo] el testimonio directo de un pasado*

*enterrado*”<sup>7</sup>. Para Eisenman el contexto no es algo heredado. El pasado no es para nada condicionante del proyecto, sino que se utiliza más bien como una excusa, una huella, un palimpsesto<sup>8</sup> donde el arquitecto puede escribir su propio con-texto<sup>9</sup>. En lugar de ignorar el contexto como hacía en su serie de casas, en Cannaregio el contexto se re-inventa. Como Moneo ha dicho, para Eisenman el contexto no significa reconciliación, es origen pero no término. Eisenman utiliza la historia de tal forma que produce una arquitectura que como él mismo ha dicho re-inventa su propio emplazamiento y programa.

Manfredo Tafuri, en *The Sphere and the Labyrinth*<sup>10</sup> dice que Eisenman recrea una “*Venecia ficticia, una Venecia artificial*”. En este proyecto por primera vez se utilizan elementos que son fragmentos artificiales trans-históricos como herramientas de proyecto. El acto crítico consiste en una descomposición de fragmentos una vez que han superado su historia gracias a su *remontaje*. En este proyecto Eisenman recurre a las técnicas de collage y montaje ya empleadas por las vanguardias. En lugar de trabajar a partir de una forma tipo y de tender a un resultado previsible, la descomposición de los fragmentos parte de una aproximación heurística<sup>11</sup> del resultado que existe de forma inmanente en el nuevo objeto-proceso. Este resultado representa un objeto diferente, que contiene un futuro no existente<sup>12</sup>, o al menos no previsible.

Este proyecto fue presentado al Seminario Internacional de Diseño de Venecia al que Peter Eisenman fue invitado y como consecuencia del cual no pudo construir su *House Xla* ya que al irse a Venecia el cliente desistió. Se encuentra en la parte suroeste de la ciudad, en un solar ocupado originalmente por unos antiguos mataderos. En la memoria de este proyecto Eisenman dice el solar se estructura según una serie de vacíos y agujeros que intentan “*dar cuerpo a los vacíos de la racionalidad*”, al “*vacío del futuro*”. Estas excavaciones son “*lugares potenciales para futuras casas o para futuras cuevas [...]. Giordano Bruno fue un alquimista que practicaba el arte de la memoria. Quizás ahora hemos de aprender a olvidar (...). [Pero] en el consciente acto de olvidar, uno sólo puede recordar*”<sup>13</sup>. Eisenman parafrasea a Nietzsche para decir que este lugar se presenta como el lugar de la anti-memoria. Michael Hays<sup>14</sup> denomina a esta operación alegoría, basándose en el estudio de *Trauerpiel* de Walter



1

Benjamin. La alegoría, según Hays, aparece en periodos de crisis cuando por cuestiones metafísicas o históricas, una inenarrable pérdida se impone sobre lo que se suponía permanente e invariable. Benjamin decía que la alegoría es al campo del pensamiento lo que las ruinas es al reino de las cosas haciendo énfasis es que esta estrategia experimentada por Eisenman es una herramienta de reacción más que una herramienta exclusivamente estética. El alegorista se apropia de los objetos que han sido cosificados por la cultura actual y los devalúa una segunda vez para vaciar los objetos de contenido y rellenarlos con un nuevo significado. Hays asocia estas operaciones con el texto de goce de Barthes y ve una evolución en la obra de Eisenman desde el uso de la estructura, al lugar, al texto, y desde la *estructuralización* del objeto a la *texturización* del lugar resultante de los efectos de la alineación. Michael Hays dice que tanto los alquimistas (como

Giordano Bruno, que son los más literatos de los científicos) como los alegoristas (como Eisenman según Hays, que son los más matemáticos de los escritores) buscan la transformación y la redistribución de significados a través de distorsiones de la memoria, de apropiaciones de signos y de su anulación semántica. La apropiación en Cannaregio se realiza tomando un proyecto de Le Corbusier a modo de texto que se “injerta” en el lugar<sup>15</sup>.

Eisenman utiliza el proyecto de Le Corbusier (figura 1) como si de un *graf* (injerto) se tratase. Se utiliza el concepto de *graf*, pero transformándolo mediante la estrategia de escalado (*scaling*) que produce una negación de la escala y la estrategia de superposición (*overlapping*) que produce una negación de la jerarquía. Ambas son estrategias diferentes al montaje (*montage*) y al *collage*. En 1986 en su artículo “The Beginning, the End and the Beginning Again”<sup>16</sup>, Eisenman dice que en el *collage* y en el *montage*

6. EISENMAN, Peter, *Diagram Diaries*, New York, Universe, 1999, p.173.

7. MONEO, Rafael, “Inesperadas Coincidencias”, en *El Croquis* Peter Eisenman 1986-1989, n. 41, 1989, pp. 52-56.

8. Palimpsesto es un manuscrito que conserva huellas de una escritura anterior. El concepto también está relacionado con la idea de yacimiento y la confusión de estratos.

9. También para Robert Smithson el lugar y el no lugar son palimpsestos donde se reinscribe sin cesar el juego intrincado de la realidad. Son más bien polaridades falsas, el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca totalmente.

10. TAFURI, Manfredo: *The Sphere and the Labyrinth - Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s*, Cambridge (MA), MIT Press, 1987. Cita original: “The critical art will consist of a decomposition of the fragments once they are historized: in their remontage”.

11. Búsqueda o investigación de documentos o fuentes históricas.

12. EISENMAN, Peter: “The Futility of Objects: Descompositions and the Processes of Difference”, *The Harvard Architecture Review*, n. 3, 1984, pp. 79

13. EISENMAN, Peter: “Tres testi per Venezia/Three Texts for Venice”, 1980, pp. 9.

14. HAYS, Michael, “Allegory into Death: An Etiology of Eisenman’s Repetition”, en AAVV: *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman, 1978-1988*, ed. Jean Francois Bedard. Nueva York, Rizzoli, 1994 (catálogo para la exposición con el mismo nombre en el Center Canadian for Architecture; Montreal, 2 mayo-10 junio 1994, traducido parcialmente al español en *Ciudades de la arqueología ficticia. Obras de Peter Eisenman. 1978-1988*, Madrid: Ministerio de Obras Publicas, Transporte y Medio Ambiente, Dirección General para la Vivienda, el Urbanismo y la Arquitectura, 1995)

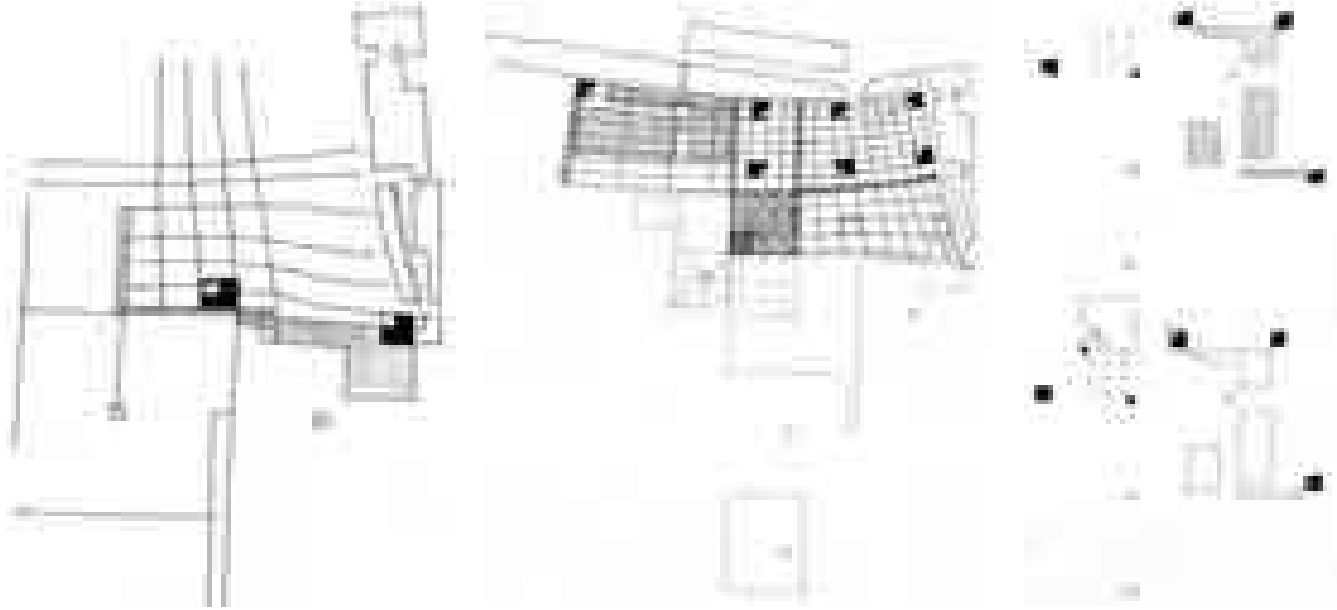
15. Cerca de este solar de Cannaregio, Le Corbusier proyectó el irrealizado Hospital de Venecia en 1964. Este proyecto del arquitecto suizo es una metáfora del *impluvium* y del valor del agua que ha hecho que Venecia se haya mantenido intacta a través de los años. Su estructura la forma una retícula de patios sobre el agua.

16. EISENMAN, Peter: “The Beginning, the End and the Beginning Again”, *Space Design* 258, n. 3, 1986

2. Cannaregio, Venecia, Italia, 1978. Dibujos originales del proyecto. Original en la colección del CCA.

3. Cannaregio, Venecia, Italia, 1978. Maqueta del conjunto.

4. Cannaregio, Venecia, Italia, 1978. Maqueta de la edificación.



2

hay “*super-imposición*” (*super-imposition*) mientras que en el *scaling* hay superposición, valorando este último como un mecanismo más flexible y menos impositivo.

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. De esta forma Eisenman logra que sea el propio proceso el que produzca la forma. El *overlapping* está basado en el principio de superposición de planos cubistas aunque con un carácter potencialmente desestabilizador. Tanto el *scaling* como el *overlapping* no se hacen a cualquier cota sino a cota cero, la cota del territorio<sup>17</sup>.

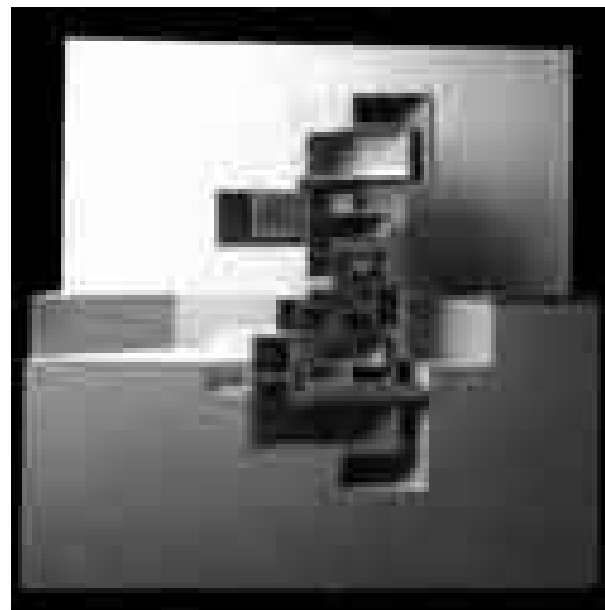
La célula de Le Corbusier da la escala de la intervención de Peter Eisenman quien proyecta una nueva retícula de agujeros, un fantasma virtual de Le Corbusier que encarna vacíos de racionalidad, la presencia de la ausencia. Son meras huellas, lo que Le Corbusier llamaría lógica inefable, es decir aquella lógica que no puede explicarse con palabras (aunque Eisenman lo intenta). Parece como si Eisenman hubiese tomado el proyecto de Le Corbusier a modo de “cadáver exquisito” y hubiese comenzado a trabajar a partir del proyecto de otro. Cannaregio consiste

por tanto en un proceso de inscripción y diferencia más que la búsqueda a priori de una forma repetitiva como era su serie de casas. Como si de un collage se tratase, se toma un elemento externo que se inserta en el nuevo lugar, buscando el efecto producido por el graf, es decir nuevas y múltiples narrativas que realiza el “lector” de los mismos.

En el proyecto se produce la superposición de capas como las que caracterizaban los planos cubistas, pero que en este caso se opera a partir de geografías tanto físicas, históricas como ficticias. El arquitecto americano continúa trabajando con la diagonal introducida en su *House XIa* y superpone (y no *superimpone* como él mismo aclara<sup>18</sup>) los planos de Le Corbusier y los de la iglesia de San Simeone (figura 2), produciéndose una trama deformada donde coloca sus construcciones en “L”. Se produce una búsqueda de la forma por medio de la superposición de capas. Se produce entonces una excitación de la corteza que gana espesor y de ser un plano se convierte en un espacio que alberga sus operaciones. Este proyecto introduce además del proceso de borrado (*bleaching*), que consiste tanto en el borrado del autor como de la tradicional manera de realizar la composición



3



4

arquitectónica. Las acciones de reproducción y superposición niegan la supremacía de lo original contextualizándose<sup>19</sup> en un lugar ficticio creado por Eisenman en Venecia en este caso y en Verona como se estudia en el ejemplo siguiente. En este proyecto se cuestiona la idea de significado, así como la función y la escala humana como instrumento central de medida, como alternativa a la composición tradicional.

Las construcciones que aparecen en la retícula (figuras 3 y 4) son diferentes pero cada una deja su “huella”, su excavación en el terreno. Se retoma el concepto de huella o índice que se avanzaba en su serie de casas, pero estas huellas se aplican de forma distinta, de una manera más física y topográfica. En lugar de operar

a partir de transformaciones producto de un proceso narrativo lineal, como el de los escultores minimalistas, se superponen formaciones *topo-gráficas* y *topo-lógicas*. En el plano del suelo quedan registradas las huellas que marcan la ausencia de su previa presencia.

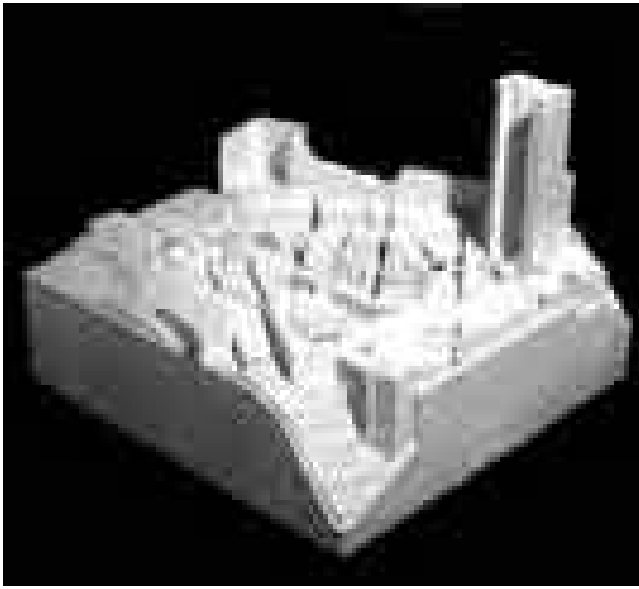
#### VERONA

Eisenman realiza un proyecto en 1985 para la ciudad de Verona. Romeo y Julieta fueron personajes ficticios que vivieron en un lugar tan real como Verona. Se produce en este proyecto una interpretación de distintos textos, como se hizo en Cannaregio, cuestionando cual es la “realidad” de la historia, si el episodio que dio lugar a la leyenda, si la versión que inmortalizó William Shakespeare,

17. En este momento se presenta además en la obra de Eisenman el problema planteado por el Arte Conceptual de los años sesenta entre el equilibrio de la especificidad estructural y lo colocado de una forma más o menos arbitraria. El tema del azar, desarrollado en otras vertientes como en Literatura hacia Perec y los representantes de la Literatura Potencial, entra en juego en la obra de Eisenman. Michael Hays presenta el concepto de texto como la única forma de unir las posibles incongruencias de exceso dadas por el azar al ser un elemento de tejido, textil, o de textura de referencia (*referral*) y de aplazamiento (*delay*) en las que no hay ni un principio ni un fin, ni pasado ni futuro, haciendo referencia al texto sin fin, Hays, Michael (1994), “Allegory into death: An etiology of Eisenman’s Repetition”, en *Cities of Artificial Excavation: the work of Peter Eisenman, 1978-1988*, op. cit. a los que también aluden los comentados artículos de Peter Eisenman, dando lugar a distintos paisajes e interferencias.

18. EISENMAN Peter: “El Zeitgeist y el problema de la inmanencia”, *AV Monografías* 53, 1995.

19. Desde este punto de vista se puede considerar que este proyecto contrarresta el descontextualismo que los Grises criticaban de los Blancos.



5

5. Romeo y Julieta, Verona, Italia, 1985. Maqueta.

6. Romeo y Julieta, Verona, Italia, 1985. Volumetría por superposición de acetatos.

si la interpretación operística del libretista del Monte, o si las distintas reacciones que la historia produce en los lectores. Con este proyecto, Eisenman traslada de nuevo su interés del objeto arquitectónico autónomo (hasta ahora centro de la arquitectura) al plano del suelo. Este paso ha sido denominado por Eisenman como el paso de la interioridad de la Arquitectura a la exterioridad de la disciplina<sup>20</sup>. Por tanto la exterioridad en este proyecto viene dada por una parte por los textos sobre la leyenda de Romeo y Julieta y por otra parte por Verona, el contexto físico o soporte donde estos personajes vivieron. En este proyecto se mezclan de esta manera capas literarias y geográficas como sucederá posteriormente en Long Beach donde también se introduce la disciplina de la Geografía. Eisenman estudia elementos antagónicos que a la vez son complementarios como el *Cardus* y *Decumanus*, y el río Adige, que crea una condición dialéctica de unión-división entre las dos mitades de la ciudad italiana.

Este proyecto (figura 5) fue presentado a la Bienal de Arquitectura de Venecia y la memoria del mismo se titula *Moving Arrows*<sup>21</sup>. *Moving arrow* significa “flecha en movimiento”. Frente a la flecha estática, la flecha en movimiento indica un deseo de aportar dinamismo al proyecto. La flecha en movimiento contiene información acerca de dónde ha estado y dónde va. Una flecha en movimiento

produce la narrativa vectorial de los mapas de batalla frente a la narrativa lineal de la flecha estática. Eisenman empieza a trabajar con mapas operativos que funcionan como cartas vectoriales, como las cartas de vientos o mareas. Igual que pasaba con el diagrama de tráfico realizado por Louis Kahn para Philadelphia, se introduce el concepto de campo (*field*) que refleja cualidades asociadas a la circulación, al movimiento, a un conjunto de fuerzas, a un campo.

Al igual que pasaba con Cannaregio, el proyecto que Eisenman ofrece para Verona presenta una serie de lugares conectados por la memoria y por las diferentes lecturas de sus visitantes y no por una tradicional lectura turístico-histórica. El lugar empieza a ser considerado como un elemento no estático. Anthony Vidler hablando de este proyecto dice que “*la imagen es un proceso formal desarrollado fuera del lienzo de lo que podría ser llamado paisaje [...]. En cambio las formas son producto de una auto-generación aparentemente inaplicable de retículas, superficies... El resultado es cualquier cosa menos estable, ni preconcebido, existe como un artefacto complejo marcado por las huellas de los procedimientos que lo generaron*”<sup>22</sup>.

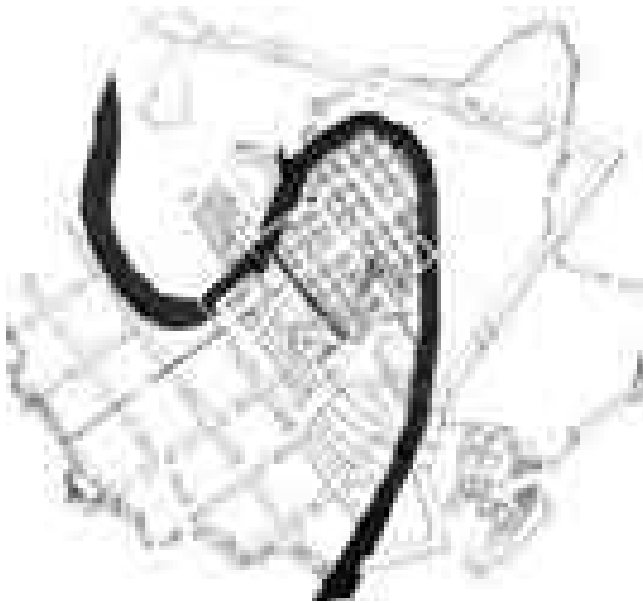
Este proyecto, como los que se estudian a continuación, aborda el lugar no como mera presencia, sino como

20. EISENMAN, Peter: “Diagram; an Original Scene of Writing”, *Diagram Diaries*, Universe. Nueva York, 1999.

21. El título completo de la memoria era “Moving Arrows, Eros y Other Errors” y jugaba con el lenguaje como a Eisenman le gusta hacer y como ya se ha comentado con algunos proyectos anteriores.

22. VIDLER, Anthony, “After the End of the Line”, *A+U número especial EISENMANAMNESIE*, 1988, pp. 147 [versión en español “Después del fin de la línea”, *Arquitectura* 69, n. 270 (enero-febrero 1988), pp. 92]. Cita original: “*The image is a formal process developed out of the whole cloth of what might be termed the landscape [...]. Rather the forms are produce in a seemingly inapplicable auto-generation of grids, surfaces... The result is nothing but stable nor anything preconceived, it exist as a complex artefact marked by traces of the procedures that generated it*” Traducción de la autora del artículo.





6

una superposición, un palimpsesto con distintos estratos. Kenneth Frampton dice que la palabra palimpsesto es operativa por sí misma [como la de vector]. El concepto de palimpsesto caracteriza los proyectos de esta época. Un palimpsesto refleja el mapa de las acciones de escritura que han tenido lugar sobre él. Un palimpsesto contiene huellas tanto de la memoria como de la inmanencia, que no están presentes para el observador en su simple imagen. Son ausencias esenciales, términos invisibles y fundamentales que Eisenman denomina vectores. Eisenman explora el tema del palimpsesto y el procedimiento de desdibujado y redibujado de los mapas mediante los mecanismos del *scaling* y *overlapping* que aparecían en Cannaregio. En la entrevista sin publicar realizada por la autora en 2004, Eisenman dice: “Creo que tenemos que tener cuidado con lo que estoy intentando hacer con la historia. Toma un palimpsesto que es la última forma del índice y toma un mapa del siglo XII, y un mapa del siglo XV y un mapa del siglo XVIII. Lo que yo estoy intentando hacer es registrarlos de tal manera que pierdan su originalidad, que pierdan su historia. Los mapas se vuelven índices que pueden revelar su lugar de una cierta manera, quiero decir que cuando usted ve ciertas cosas y simplemente las

*deposita una encima de otras, no revelarán nada, revelarán la historia, narrarán la historia. Pero cuando hace que deslicen unos sobre otros y los hace desplazar entonces los re-registra bajo una escala diferente, una escala superpuesta a otra escala y entonces se empieza a ver que pasan ciertas cosas. Carecen de cualquier tipo de tercera dimensión, son planos, pero anulan la historia, toman los artefactos históricos y retiran su componente nostálgico, el sentimiento, el significado, la narrativa. Se convierten en índices de la historia en lugar de en iconos de la historia*<sup>23</sup>.

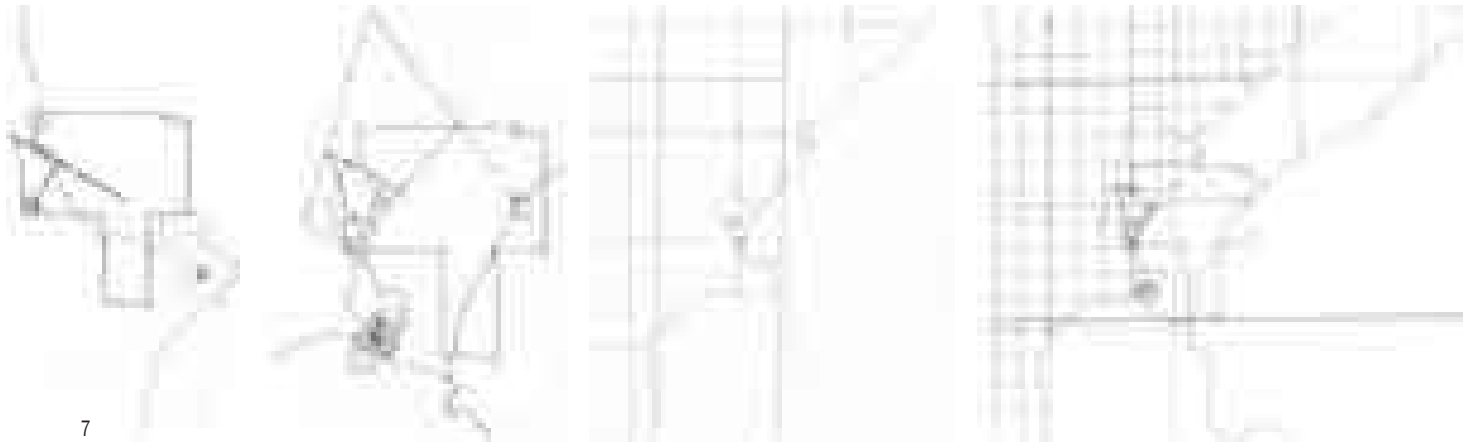
Un mapa es un índice de la historia, no un icono de la historia. Mediante el *scaling* y el *overlapping* se niega su escala y su jerarquía, desestabilizándolas. La idea de palimpsesto de Eisenman supone una serie de ficciones de significado, de verdad y de tiempo. En este proyecto se introducen tres conceptos desestabilizadores independientes: la discontinuidad, que aborda la metafísica de la presencia, la repetitividad que aborda el origen y la autosemejanza que afronta la representación y el objeto estético.

Este proyecto se presentó en una caja con hojas sueltas transparentes (figura 6) como la Caja Verde de Duchamp o las partituras de Cage para su composición *Ryoanji* de 1985 (curiosamente realizada el mismo año

23. Transcripción de entrevista original realizada por la autora a Peter Eisenman en sus estudio de Nueva York en agosto de 2004.. Cita original: “I think we have to be careful about what I am trying to do with history. You say take a palimpsest which is the ultimate form of index and you say take a map of the 12th century, and a map of the 15th century and a map of the 18th century. What I am trying to do is register them in such a way so they lose their originality, they lose their history. They become indexes which may reveal their place in a certain way. I mean when you see certain things and you just place them just like this, one over the other, they will not reveal anything, they will reveal history, they narrate history. So when you slide them and slip them and then re-register them under a different scale, let's say, one scale over another scale, then you began to see certain things happening. They don't have any kind of third dimension, they are plans, but they take history out, they take historical artefacts and remove their historical nostalgia, the sentiment, the meaning, the narrative. They become indexes of history rather than icons of history”. Tal y como aparece transcrita en GARCÍA-HÍPOLA, Mayka. *La acción arquitectónica en el territorio a través de Peter Eisenman. Transformación de las estrategias proyectuales en la posmodernidad*. Directores: Dario Gazapo y Michael Hays. Universidad Politécnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, 2008. Ver también GARCÍA-HÍPOLA, Mayka, “Design Strategies and Graphic Tools. Conversaciones con Peter Eisenman”, EGA. *Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 14, 2009.

7. Long Beach, California, Estados Unidos, 1986. Dibujos.

8. Long Beach, California, Estados Unidos, 1986. Maqueta.



que el proyecto de Romeo y Julieta). Con esta maqueta-ción de la publicación se permite que el lector reorganice los distintos mapas como quiera, haciendo de ella algo cercano al texto abierto de ciudad. Este proyecto intenta que el acto de creación se produzca en la lectura e interpretación de los textos por parte del lector.

#### LONG BEACH

En 1987 Eisenman hace su proyecto para la Universidad Californiana de Long Beach. Las características tradicionales de diseño del campus son negadas por Eisenman en este proyecto, para proponer algo muy diferente, cuya característica principal es la relación con el suelo y con la ciudad existente, pasada y futura. El campus brinda un territorio ideal para poner en práctica una serie de intervenciones urbanas donde es posible violar, sin borrarla, la retícula urbana y territorial del espacio americano; donde trabajar con un lenguaje más rico y menos rígido que las calles y las avenidas, permitiendo a Eisenman realizar al mismo tiempo una crítica a la ciudad americana existente y proponer nuevas intervenciones en la misma<sup>24</sup>. Por tanto la arquitectura de Eisenman rechaza el modelo tradicional del campus americano. Franco Purini dice de Eisenman que *"su problema es la Naturaleza y su enemigo americano es Olmsted"*<sup>25</sup>, por el concepto de campus de este último como una ciudad vallada y protegida respecto de la ciudad real y cuyo asentamiento no influye de manera alguna en el diseño del campus. Lo que diferencia a Eisenman de Olmsted es el concepto de límite, borde o frontera entre el ideal mundo del campus y el real de la ciudad. En el caso de

Eisenman, el diseño del campus se ve afectado por la ciudad existente.

Peter Eisenman define este proyecto como la "historia dada del edificio" y propone tres fechas significativas para el mismo: la colonización de California en 1849, la creación del campus en 1949 y el futuro redescubrimiento del museo en el año 2049. Se trata de imaginar el emplazamiento cien años después de la fundación del campus y 200 después de la fiebre del oro. La flecha o el vector, como pasaba en el proyecto de Romeo y Julieta, también indica en este caso de dónde viene y dónde se dirige. Peter Eisenman convierte el proyecto en un objeto arqueológico. Por medio de la superposición de distintos mapas, como en los proyectos para Cannaregio y Verona, se representan distintas historias (no sólo de la ciudad sino del territorio más amplio en el que ésta se inscribe), distintas escalas y distintas disciplinas. Las capas involucradas son:

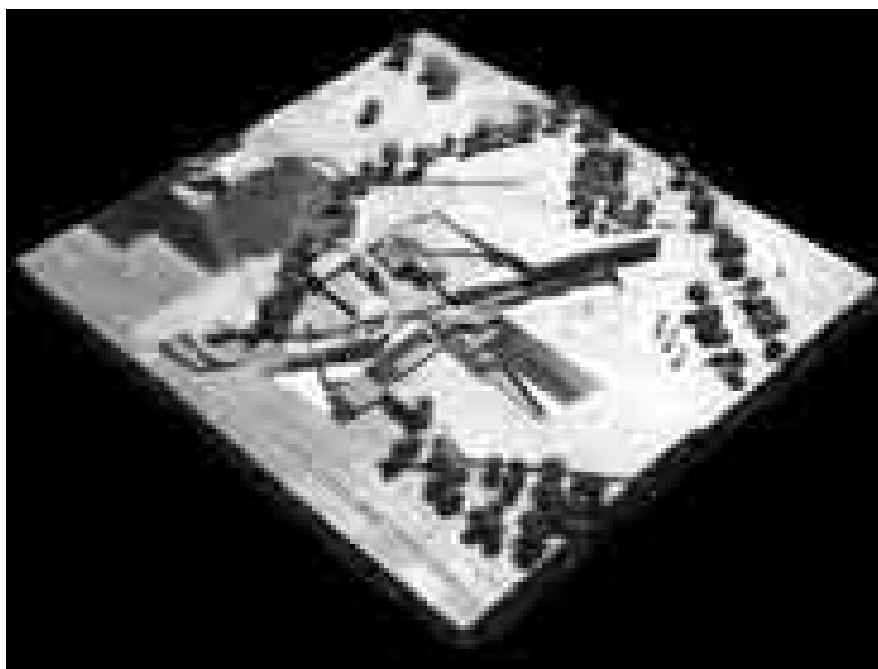
HISTORIA- historia tradicional del lugar (*Old Ranch* residencia, rancho que una vez ocupó ese lugar).

GEOLOGÍA- geológica (Falla de New Port-Inglewood, topografía real y ficticia).

GEOGRAFÍA- geográfica (trazado del litoral o línea de costa, canalización del río Alamitos, sistema de regadío de Los Ángeles).

POLÍTICA-y política (US grid y límites de propiedad catastrales).

En los múltiples mapas que componen el "atlas" de este proyecto se leen las sucesivas superposiciones (figura 7) del trazado del canal y de los terrenos del



8

campus y del museo sobre el litoral, la superposición de los terrenos del campus y del museo sobre el terreno del rancho y del litoral y la localización sobre el perímetro de los terrenos<sup>26</sup>, la superposición de los terrenos del museo y del campus sobre el litoral con la trama catastral y la superposición de los terrenos del campus y del museo sobre el litoral.

La complejidad de este proyecto hace que, en palabras de Kenneth Frampton, el *Grand Verre* de Duchamp parezca un juego de niños por la multiplicidad de los elementos involucrados<sup>27</sup>. Eisenman utiliza el territorio como el homo ludens que es, tal y como lo describe Frampton basándose en la definición de J. Hannes Huizinga. Pero como Frampton dice todo juego requiere un orden (*play demands order*). Para conseguir ese orden Eisenman acompaña a su colección de mapas o atlas de un operativo conjunto de maquetas que funcionan como bajo relieves, relevando su complejidad y trabajando con distintas capas de información. Aparece en este proyecto una diagonal (figura 8) como también aparecía

en Cannaregio que aporta dinamismo a la operación. La diagonal está físicamente excavada en el suelo y es una fosa que a modo de gran falla tectónica, abre brecha en el museo y lo divide en dos partes inicialmente hundidas en el suelo. Una fosa que es límite pero no muro, y permite entender la posición del visitante en el territorio al ver a otra persona situada en él como pasa en la obra de Land Art *Doble Negativo* de Michael Heizer. También se vincula el proyecto con la ciudad y con el territorio circundante del que forma parte el proyecto, como pasaba en Cannaregio y en Verona.

#### LA VILLETTE

Jacques Derrida y Peter Eisenman fueron invitados por Bernard Tschumi a diseñar conjuntamente un jardín en el parque parisino de La Villette, cuyo concurso acababa de ganar el suizo con una propuesta cuya idea era evocadora del proyecto de Eisenman para Cannaregio. Esta colaboración entre Eisenman y Derrida quedó reflejada en el libro *Chora L Works*<sup>28</sup>. El proyecto de Tschumi<sup>29</sup> basaba

24. CIORRA, Pippo: *Peter Eisenman : obras y proyectos*, Milán, Electa, 1994.

25. PURINI, Franco: "Ed infini un classico", recensión a Peter Eisenman, "El fin de lo clásico", *Casabella* 541, 1987, pp. 36.

26. En la inscripción de este mapa se dice que "el campus es el rancho (superposición del camino de agua) en *scaling 1* como el rancho es a *scaling 2* (superpuesto en el sitio a *scaling 1*) de tal forma que Palos Verdes es *scaling 2* sobre la colina señal en *scaling 1*". Cita Original: "*campus is to ranch (waterway superposition) in scaling 1 as ranch in scaling 2 (is superposed over site in scaling 1) so that Palos Verdes in scaling 2 superposes over signal hill in scaling 1*". Traducción de la autora del artículo.

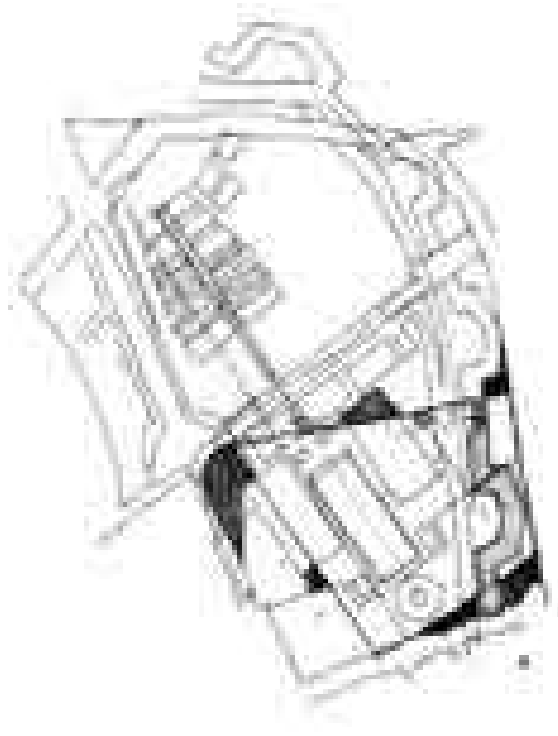
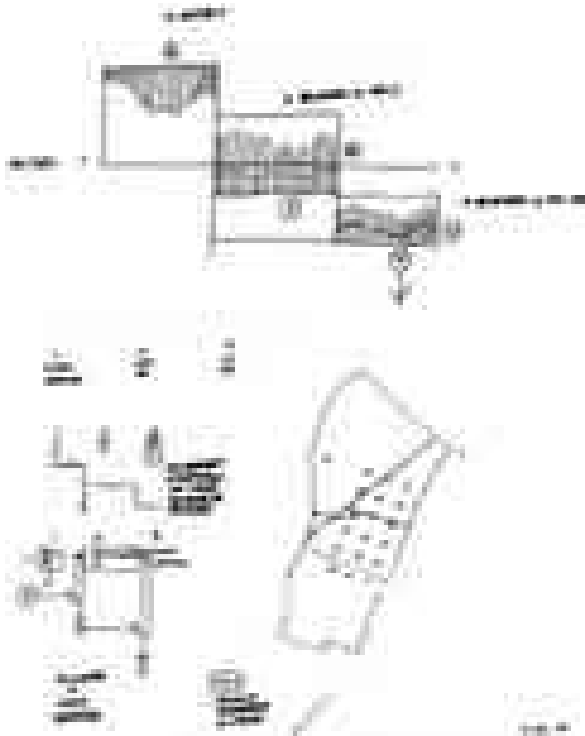
27. FRAMPTON, Kenneth: "Eisenman Revisited: Running Interference", *Domus* 688, 1987, pp. 29 [vuelto a publicar en *A+U número especial EISENMANAMNESIE* (agosto 1988), pp. 57].

28. DERRIDA, Jacques y EISENMAN, Peter: *Chora L Works*, ed. Jeffrey Kipnis and Thomas Leeser, Nueva York, Monacelli Press, 1997.

29. A este concurso también se presentó Rem Koolhaas con un proyecto basado en la dispersión de las diferentes funciones en bandas programáticas.

9. La Villette, París, 1986. Portada de Derrida, Jacques y Eisenman, Peter (1997).

10. La Villette, París, 1986. Dibujos. Original en la colección del CCA.



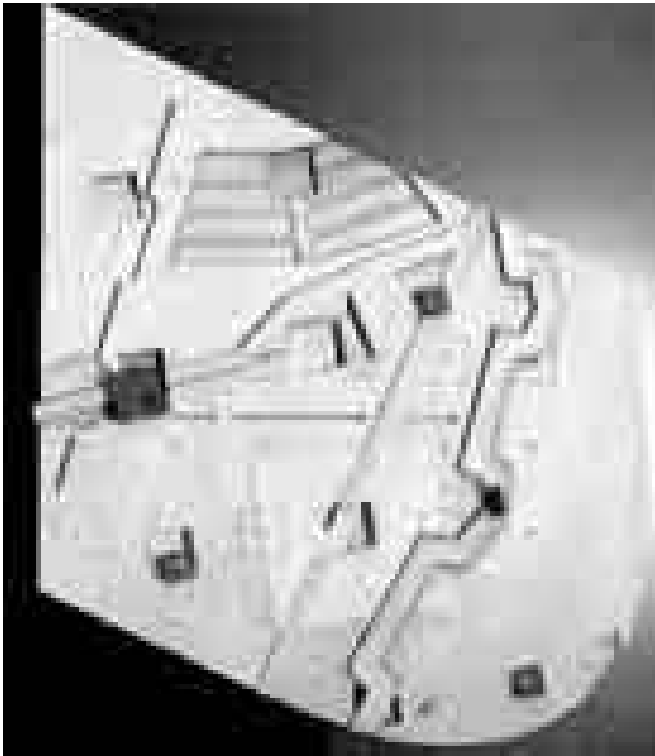
9

su propuesta en la dispersión de los usos por el parque en sus famosas *folies* (situadas en los nodos de la retícula). Para los otros jardines temáticos del parque de La Villette, Bernard Tschumi, invitó a otros diseñadores como Alexandre Chemetoff, Gines Vexlard y Alain Pelissier. Tschumi propone a Eisenman y Derrida la realización de un jardín sin vegetación; un jardín de piedra y de agua.

El proyecto de Tschumi para La Villette propone una nueva imagen abstracta de parque que utiliza el elemento moderno por excelencia, la retícula, e intenta relacionar la escala local del parque con la más amplia de la ciudad, como hiciera Eisenman en el proyecto de Long Beach. Este proyecto tiene una serie de analogías de partida con el solar de Venecia en Cannaregio por haber sido ocupado en 1867 por unos antiguos mataderos, por los canales y así como por la utilización de la retícula para la ordenación general del mismo. En este caso Peter Eisenman superpone los mapas originales de Cannaregio, el proyecto de Tschumi para La Villette (que simboliza el presente de París) y los datos históricos de 1848 cuando el emplazamiento estaba ocupado por la antigua muralla de

la ciudad. En este proyecto se re-interpreta Cannaregio de la misma forma que Cannaregio re-interpretaba el Hospital de Le Corbusier. Como el libro *Especie de espacios* de Perec este proyecto puede considerarse un meta-texto de otros proyectos de Eisenman.

A estos planos se les somete a cambios de escala, al *scaling* ya analizado en proyectos anteriores. Existe una matriz que regula paralela y verticalmente las distintas relaciones entre los espacios. En las anotaciones manuscritas de Peter Eisenman (figura 9) en los croquis de este proyecto se reconocen dos tipos de proceso: el substractivo relacionado con la cantera y el aditivo relacionado con el palimpsesto. Excavar (*excavating*) y superponer (*overlapping*). En esta figura se pueden ver unos esquemas de sección que ilustran los procedimientos asociados a la idea de palimpsesto y de cantera junto a un plano esquemático de Cannaregio. En la parte central de la sección parece una inscripción que dice: "Q[-uarry] leaves P[-alimpsesto], P[-alimpsesto], becomes Q[-uarry] for Y" (la cantera deja el palimpsesto, el palimpsesto se hace cantera en Y) y a la derecha dice que el palimpsesto



10

se hace cantera en Z, el palimpsesto hace algo que no es el reverso del borrado (*"palimpsesto becomes quarry for Z, palimpsesto made something not made reverse of erasure"*<sup>30</sup>). El palimpsesto al hacerse cantera gana profundidad.

Otro de sus croquis refleja un plano esquemático que muestra el territorio de la Villette en el siglo XIX con los ejes generados por los dos terrenos propuestos. En este proyecto se vuelve a hacer uso de la diagonal como en Cannaregio y en Long Beach y de la superposición de estratos en el bajo relieve de la maqueta (figura 10), como en Long Beach.

En el mismo año de la realización de este proyecto, 1987, se publica *Eisenmanamnesia*<sup>31</sup> que refleja la ya comentada especie de amnesia experimentada por Eisenman en estos proyectos. *La Villette* es la última de las ciudades de excavación artificial de Eisenman. Estos proyectos terminan en 1988 pero no se analizan hasta seis años después en la exposición *Cities of Artificial Excavation* realizada en 1994.

Este momento fue para Eisenman de alta producción literaria, siempre en torno al tema del texto y de la escritura, y en sus escritos se lee la influencia de escritores como Jacques Derrida con el que colabora en este proyecto. Se apela en estos textos a la capacidad del lector para leer e interpretar textos, en este caso textos reales y ficticios, y a la capacidad de la arquitectura de ser crítica, negando incluso sus tradicionales connotaciones y características. Como ya hiciera Barthes en 1967 en su texto "Semiología y Urbanismo"<sup>32</sup>, Eisenman descubre que la ciudad debería ser entendida como un "texto abierto" susceptible de distintos significados y no simplemente de los determinados por los planteamientos anteriores. Los significados deberían ser inventados por el sujeto en cada ocasión. El "texto abierto", como el propuesto por el proyecto de Cannaregio y el de Verona con sus hojas sueltas, es un elemento operativo de extrema importancia que permite a Eisenman trastocar las normas de composición arquitectónica tradicional. Jugando con factores tan básicos como la escala (*scaling*) o la jerarquía (*overlapping*), Peter

30. AAVV: *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman, 1978-1988*, ed. Jean Francois Bedard. Nueva York, Rizzoli, 1994 (catálogo para la exposición con el mismo nombre en el Center Canadian for Architecture; Montreal, 2 mayo-10 junio 1994, traducido parcialmente al español en *Ciudades de la arqueología ficticia. Obras de Peter Eisenman. 1978-1988*, Madrid: Ministerio de Obras Publicas, Transporte y Medio Ambiente, Dirección General para la Vivienda, el Urbanismo y la Arquitectura, 1995). Traducciones de la autora del artículo.

31. AA.VV: *A+U Extra edition EISENMANAMNESIE*, 1988.

32. Barthes, Roland: "Semiología y urbanismo", en *La aventura semiológica*, Barcelona, Paidós, 1997, pp. 261-264.

Eisenman convierte estas dos operaciones en estrategias fundamentales de estos proyectos.

## CONCLUSIONES

Todos estos proyectos muestran como el territorio puede asumir cualidades de paisaje gracias a las características físicas propias, y a las provenientes de otros lugares, de otros textos de autores precedentes, creando una constelación imaginaria de intercambios en el espacio y en el tiempo. Para Eisenman el territorio es un instrumento para trabajar con el subconsciente y con la memoria que permite al autor des-dibujar su autoría en favor de la narrativa generativa que funciona en ese lugar. En la última parte del cuento de José Luís Borges "Pierre Menard, autor del Quijote" de 1944 se discuten las diferencias entre leer un texto con asociaciones de la historia en el siglo XX y de leerlo trescientos años antes, cuando fue concebido. Federico Soriano (quien ha escrito varios artículos sobre Eisenman en la revista *Arquitectura*<sup>33</sup>) dice en su tesis doctoral que *"las obras quedan liberadas de su época ya que por cada nueva lectura se produce un re-escritura... no son lo que fueron sino lo que hacemos que sean, el pasado puede llegar a ser otra cosa siendo ellas mismas"*<sup>34</sup>. Cannaregio hace una re-escritura de Le Corbusier, en Verona se hace una reescritura de Romeo y Julieta, en Long Beach de la Historia, la Geografía, la Geología y la Política de la ciudad y en la Villette del propio Cannaregio. En estas obras Eisenman está realizando operaciones *"más topo-lógicas que topo-gráficas dejando claro que la Arquitectura no actúa en lugares capaces de ser fijados por el realismo inocente de la geografía, sino*

*que su despliegue consiste, sobre todo, en topo-logías, no topo-grafías, en lugares mentales en los cuales la geometría, la dimensión y el número son siempre algoritmos representativos de ideas, nociones y conceptos"*<sup>35</sup>.

El interés por el proceso de producción versus el objeto resultante ha dado lugar a lo largo de estos años distintas corrientes como la Gramática Generativa basada en el signo y representada por Noam Chomsky, la Semántica Generativa basada en el texto y representada por Jacques Derrida y el Pensamiento Rizomático representado por Gilles Deleuze. Se puede decir como conclusión que lo importante en estos proyectos (por encima de los logros o resultados obtenidos) es lo que las estrategias de Peter Eisenman han significado en la forma de proceder en las escuelas y estudios de arquitectura durante los últimos 50 años, donde lo que importa en el acto de proyectar es el proceso, las ideas y los precedentes estudiados

Para Eisenman el territorio es un tablero de juego (*board game, card-table*) donde se valora el proceso que forman las distintas jugadas y donde su anterior *Cardboard Architecture* se transforma en *Grounded Architecture*, relativa al suelo pero también a algo "con fundamento"<sup>36</sup> pues pasa de utilizar solamente las cartas del juego a utilizar el propio tablero y sus preexistencias. Dentro de esta idea se puede decir que sus primeras tácticas<sup>37</sup> han dado lugar a estrategias, para posteriormente transformarse en estratagemas territoriales, haciendo cada vez más compleja y menos inmediata la relación de sus procesos arquitectónicos con sus resultados y con la pre-existencia de los territorios por él alterados. ■

33. SORIANO, Federico: "La Fine del Clasico", *Arquitectura*: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid 270, 1988, pp. 8. SORIANO, Federico: "Los planos del lugar", *Arquitectura*: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid 271-272, 1988, pp. 52.

34. SORIANO, Federico, *Sin tesis*, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

35. SOLÁ-MORALES, Ignasi: "Removiendo la Superficie", en Conde, Yago, *Arquitectura de la indeterminación*, Actar, Barcelona, 2000, pp. 9.

36. Se juega en este caso por parte de la autora del artículo con el doble sentido que *grounded* tiene en inglés y que se refiere tanto al suelo como a algo "con fundamento"

37. GARCÍA-HÍPOLA, Mayka: "¿Por qué los dibujos de Peter Eisenman son tan buenos? Tácticas, estrategias y estratagemas", EGA. *Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 14, 2009.



## Bibliografía

AA.VV.: *A+U Extra edition EISENMANAMNESIE*, 1988

AAVV.: *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman*, 1978-1988, ed. Jean Francois Bedard. Nueva York, Rizzoli, 1994 (catálogo para la exposición con el mismo nombre en el Center Canadian for Architecture; Montreal, 2 mayo-10 junio 1994, traducido parcialmente al español en *Ciudades de la arqueología ficticia. Obras de Peter Eisenman. 1978-1988*, Madrid: Ministerio de Obras Publicas, Transporte y Medio Ambiente, Dirección General para la Vivienda, el Urbanismo y la Arquitectura, 1995)

BARTHES, Roland: "Semiología y urbanismo", en *La aventura semiológica*, Barcelona, Paidós, 1997, pp. 261-264.

CIORRA, Pippo: *Peter Eisenman : obras y proyectos*, Milán, Electa, 1994.

DERRIDA, Jacques y EISENMAN, Peter: *Chora L Works*, ed. Jeffrey Kipnis and Thomas Leiser, Nueva York, Monacelli Press, 1997.

EISENMAN, Peter: *Diagram Diaries*, Universe. Nueva York, 1999.

EISENMAN, Peter: "El Zeitgeist y el problema de la inmanencia", *AV Monografías* 53, 1995.

EISENMAN, Peter: "The Beginning, the End and the Beginning Again", *Space Design* 258, n. 3, 1986

EISENMAN, Peter: *Moving Arrows, Eros and other Errors: An Architecture of the Absence*, Box 3, Londres, Architectural Association, 1986.

EISENMAN, Peter: "The Futility of Objects: Descompositions and the Processes of Difference", *The Harvard Architecture Review*, n. 3, 1984.

EISENMAN, Peter: "Tres testi per Venezia/Three Texts for Venice", 1980.

FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis: "Deconstrucción in memóriam", *El País*, 2004.

FRAMPTON, Kenneth: "Eisenman Revisited: Running Interference", *Domus* 688, 1987 [vuelto a publicar en *A+U número especial EISENMANAMNESIE* (agosto 1988)]

FOSTER, Kart: "Eisenman Robertson's City of Artificial Excavation", *Archetype* n°2, 1984.

GARCIA-HÍPOLA, Mayka: *La acción arquitectónica en el territorio a través de Peter Eisenman. Transformación de las estrategias proyectuales en la posmodernidad*. Directores: Darío Gazapo y Michael Hays. Universidad Politécnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, 2008.

GARCIA-HÍPOLA, Mayka: "Design Strategies and Graphic Tools. Conversaciones con Peter Eisenman", *EGA. Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 14, 2009.

GARCIA-HÍPOLA, Mayka: "¿Por qué los dibujos de Peter Eisenman son tan buenos? Tácticas, estrategias y estratagemas", *EGA. Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 14, 2009.

HAYS, Michael: "Allegory into Death: An Etiology of Eisenman's Repetition", en AAVV: *Cities of Artificial Excavation: the Work of Peter Eisenman*, 1978-1988, ed. Jean Francois Bedard. Nueva York, Rizzoli, 1994 (catálogo para la exposición con el mismo nombre en el Center Canadian for Architecture; Montreal, 2 mayo-10 junio 1994, traducido parcialmente al español en *Ciudades de la arqueología ficticia. Obras de Peter Eisenman. 1978-1988*, Madrid: Ministerio de Obras Publicas, Transporte y Medio Ambiente, Dirección General para la Vivienda, el Urbanismo y la Arquitectura, 1995)

MONEO, Rafael: "Inesperadas Coincidencias", en *El Croquis Peter Eisenman 1986-1989*, n. 41, 1989, pp. 52-56.

PURINI, Franco: "Ed infini un classico", resección a Peter Eisenman, "El fin de lo clásico", *Casabella* 541, 1987.

SOLÁ-MORALES, Ignasi: "Removiendo la Superficie", en Conde, Yago, *Arquitectura de la indeterminación*, Actar, Barcelona, 2000.

SORIANO, Federico: *Sin tesis*, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

SORIANO, Federico: "La Fine del Clasico", *Arquitectura: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid* 270, 1988.

SORIANO, Federico: "Los planos del lugar", *Arquitectura: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid* 271-272, 1988.

TAFURI, Manfredo: *The Sphere and the Labyrinth - Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s*, Cambridge (MA), MIT Press, 1987.

VIDLER, Anthony: "After the End of the Line", *A+U número especial EISENMANAMNESIE*, 1988, [versión en español "Después del fin de la línea", *Arquitectura* 69, n. 270 (enero-febrero 1988)].

**Mayka García-Hípola** Madrid, 1972. Doctorado Europeo, Universidad Politécnica de Madrid (UPM), 2008. Master in Design Studies, Harvard University, 2001, Beca Fulbright. Master en Restauración Arquitectónica, UPM, 2000. Arquitecto, UPM, 1999. Profesora Colaboradora Doctora, acreditada en 2009. Profesora Adjunta de Proyectos Arquitectónicos en la Universidad San Pablo CEU. Ha impartido clases en la ETSAM, Boston Architectural Center, Lisboa y Harvard. Ha dado conferencias en el MIT y en las Escuelas de Arquitectura de Dublín, Bruselas, Karlsruhe, Kaiserslautern y Sevilla. Ha sido visiting scholar en Columbia, UCLA y Bartlett. Ha publicado en revistas como *EGA, Arquitectura Viva, Future*. Ha sido finalista en el concurso Soluciones Urbanas 2005 del Ministerio de la Vivienda. Ha expuesto en el Carpenter Center y en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2002.