

**UNIVERSIDAD CENTRAL  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y PAISAJE  
CENTRO DE ESTUDIOS ARQUITECTÓNICOS, URBANÍSTICOS Y DEL PAISAJE**



De Stefani Casanova Patricio  
**El Proyecto Histórico y el problema del Zeitgeist**  
Revista Electrónica DU&P. Diseño Urbano y Paisaje Volumen V N°15.  
Centro de Estudios Arquitectónicos, Urbanísticos y del Paisaje  
Universidad Central de Chile.  
Santiago, Chile. Diciembre 2008

# El Proyecto Histórico y el problema del Zeitgeist

**PATRICIO DE STEFANI CASANOVA**

## **RESUMEN**

*El texto discurre sobre la relación entre Arquitectura y Proyecto histórico. El Proyecto Histórico es una construcción mental y colectiva, capaz de producir un modelo de la realidad. Genera una imagen del mundo cuando este es pensado como arquitectura. Cada proyecto siempre ha sido expresado por distintos programas que lo proveen de sentido. El Proyecto Histórico no puede terminar "ajustándose" a una época o una voluntad supuestamente colectiva y neutral. Su carácter artificial e intencionado lo arroja constantemente hacia una transformación radical de la realidad arquitectónica. En el Proyecto Histórico está contenida toda la arquitectura y no solo una parcialidad.*

## **ABSTRACT**

*The text runs on the relation between Architecture and Historical Project. The historical project is a mental and collective construction, able to produce a model of reality. It generate an image of the world, when this is thought like architecture. Each architectural project always has been expressed by different programs that provide him wit sence. The historical project cannot finish "adjusting" to a time or a collective and supposedly neutral wiil. Its artificial and deliberate character constantly throws it toward a radical transformation of the architectonic reality. In the Historical project al the architecture is contained and not only a partiality.*

## **TEMARIO**

### Introducción

1. El mundo, lo real y la realidad
2. El proyecto histórico como modelo de la realidad
3. El fin del proyecto clásico como episteme
4. La crisis del Zeitgeist y el simulacro del presente
5. Lo actual y lo presente

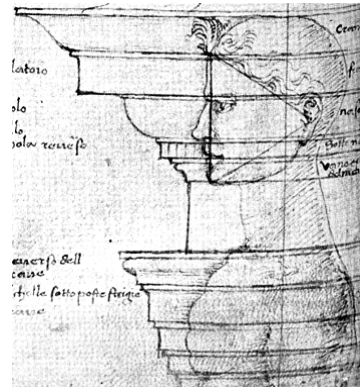
## INTRODUCCIÓN

El *Proyecto Histórico* es un tipo de proyecto que de alguna manera establece el conjunto de reglas bajo las que opera la teoría y la práctica arquitectónica en una determinada época. Estas reglas se encuentran sintetizadas en distintos *programas*, los que a su vez expresan diversas estrategias o maneras de “dar respuesta” al proyecto en sus condiciones actuales.

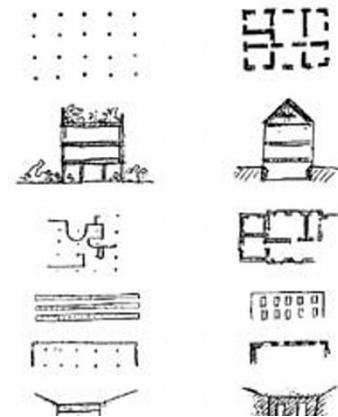
De este tipo de proyectos existen relativamente pocos casos y son de largo plazo —años, incluso siglos—, son de carácter amplio y en estrecha relación con proyectos de otra índole —proyectos políticos, religiosos, científicos, filosóficos, etc. En esta categoría entraría el Proyecto Griego, el Proyecto Gótico, el Proyecto Moderno, y más recientemente, el Proyecto Posmoderno. A partir de los *Proyectos Históricos* mencionados pueden surgir un sinnúmero de obras de arquitectura, sin que ninguna de estas encarne al proyecto, pues su existencia es independiente de las obras. Las obras necesitan de un proyecto para poder realizarse, en cambio los proyectos, para existir, no necesariamente deben materializarse en una obra.

Estos proyectos poseen un alto grado de abstracción, expresan ciertos *órdenes* ligados a una cultura determinada y no poseen una expresión material en particular. Por ejemplo, en el caso del Proyecto Moderno se recurría a ciertos órdenes abstractos como espacio, función, racionalidad, eficiencia, etc. O en el caso del Proyecto Griego a los órdenes dóricos y jónicos, cada uno como particular representación del cuerpo y el cosmos.

Cada *Proyecto Histórico* ha necesitado siempre de un conjunto de reglas que permitan determinar el orden del sistema arquitectónico que le da sentido. Este conjunto de reglas no se origina a partir de problemas concretos ni de proyectos u obras específicos, tampoco surge de motivos o “necesidades”, no nace de voluntades individuales. No hubo motivos que determinaran el surgimiento de un orden como el Barroco, sino que se dieron ciertas *condiciones de posibilidad o existencia*. *El Programa es el modo de relación entre el proyecto y la obra; es la estructura, sistema o lógica subyacente que determina el orden arquitectónico de un Proyecto Histórico en una época determinada.*<sup>1</sup> Por lo tanto, no hay proyecto sin un programa. Por decirlo de alguna manera, el *Programa* es el código genético de un



El cuerpo humano y el orden dórico, siglo VII a.C.



Cinco puntos para una nueva arquitectura. Le Corbusier, 1926.

<sup>1</sup> Con el término *época* no me refiero a un periodo histórico determinado, sino a una época dentro de la realidad arquitectónica. Así la época moderna en la arquitectura puede o no coincidir con periodos históricos relativos a otros hechos —e.g. edad moderna, modernidad, ilustración, renacimiento, etc.

proyecto. Por ejemplo, el *Proyecto Moderno* tuvo distintos “programas”: el programa neoplasticista, el programa funcionalista, el programa constructivista, etc. cada uno con sus respectivos órdenes y reglas.

De esta manera resulta ineludible en cualquier Proyecto de Arquitectura pensar la cuestión sobre la representación, es decir, pensar en el orden o los órdenes simbólicos que definen *la relación de la arquitectura con la realidad y con el mundo* —en tanto posicionamiento ético-político.

Habría que comenzar realizando algunas distinciones básicas, por ejemplo, entre lo que podríamos denominar como un “periodo histórico” y un “proyecto histórico”. El periodo hace referencia a un intervalo de tiempo con características propias y supuestamente reconocibles, categorizables y unitarias. Ya veremos más adelante como esta “periodización” del tiempo histórico ha demostrado ser una ficción más del Proyecto Moderno. Por el contrario, un *Proyecto Histórico* representa más bien una unidad de conocimiento o un *modelo de la realidad*, y se acercaría más a lo que Michel Foucault ha denominado como *episteme* o a la noción de *paradigma* introducida por Thomas Kuhn en los años 60. Si bien el *Proyecto Histórico* en la arquitectura posee características propias que lo diferencian de estas nociones, sus puntos de conexión son numerosos por lo que es útil revisarlas brevemente.

La *Episteme* se refiere a una estructura subyacente de pensamiento que opera en las sociedades que determina, según un conjunto relativo de reglas, la manera en que accedemos al mundo o a lo que existe, es decir los modos en que construimos lo que denominamos como “realidad”. Aunque una *episteme* podría ser definida como un periodo continuo de conocimiento durante un intervalo de tiempo determinado —e.g. episteme clásica, episteme moderna, etc.—, no es posible pensarla en términos de continuidad histórica o periodización, ya que según Foucault múltiples *epistemes* pueden coexistir en un mismo momento histórico, e incluso pueden interferir unas con otras generando rupturas y la aparición de nuevas *epistemes*.<sup>2</sup>

Un *Paradigma*, en cambio, es un modelo de conocimiento que determina las prácticas y comportamientos específicamente al interior de una disciplina —científica, en la concepción original de Kuhn— en un periodo de tiempo en particular.

Tanto la noción de *episteme* como la de *paradigma* comparten la crítica a la historia global de los periodos como unidades de pensamiento perfectamente coincidentes con unidades de tiempo —e.g. edad media, renacimiento, barroco, etc. Ambos conceptos niegan una visión lineal, progresista y cronológica de la historia propuesta por la lógica racionalista y las revelan como pseudo-historias que son creadas para legitimar las versiones de “la verdad” impuestas por los intereses de alguna ideología en particular. De esta manera, las *epistemes* y los *paradigmas* se constituyen como *modelos de realidad* transversales a cualquier categoría definitiva, unidireccional y evolucionista del tiempo.<sup>3</sup>

No cabe confundir estas nociones con lo que se denomina como una teoría, un discurso o

---

<sup>2</sup> Foucault, Michel. **Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas**. Ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 1998. pp. 7; Ferrater Mora, José. **Diccionario de Filosofía**. Tomo II E-J. Ed. Ariel, Barcelona, 1998. pp. 1039-1040

<sup>3</sup> Por esta y otras razones, Foucault identifica a la *episteme clásica* con el periodo que abarca desde mediados del siglo XVII hasta finales del XVIII en Europa; y a la *episteme moderna* desde comienzos del siglo XIX hasta nuestro días.

un método, sino que más bien constituyen el “campo epistemológico” que engloba las teorías y los discursos determinando su validez o su rechazo en un momento y lugar determinados. Tanto Kuhn como Foucault comparten el interés por lo que Gaston Bachelard llamó una *ruptura epistemológica*: esta plantea que la historia de las ciencias corresponde al continuo derribamiento de “obstáculos epistemológicos inconscientes” que han sido naturalizados por la misma ciencia. Esta noción fue desarrollada por Kuhn a través de su llamado “cambio de paradigma”, afirmando que los modelos de conocimiento utilizados por la ciencia se transforman a partir de repentinos cambios mas que a partir de alguna idea preestablecida de progreso histórico.

Existen diferencias considerables entre las nociones *paradigma* y *episteme*. Mientras que el primero se articula sobre decisiones y prácticas *conscientes* de los individuos de una sociedad o grupo determinado —e.g. el paradigma del movimiento moderno—, la *episteme* corresponde a un “aparato” no dirigido conscientemente por tales individuos, y que se encarga de separar de un conjunto indeterminado de discursos, prácticas y experiencias, aquellas que han de considerarse normales y legítimas de aquellas anormales o desviadas —e.g. El Proyecto Moderno como episteme.<sup>4</sup> Por ejemplo, la *episteme* que permitió al movimiento moderno afirmarse a sí mismo como la evolución “lógica” de la arquitectura o la “nueva arquitectura”, fue la ley simbólica que legitimó la pérdida, descentramiento y relativización de los órdenes canónicos establecidos desde la antigüedad clásica hasta el siglo XIX, declarándolos como “inoperantes” frente a la “nueva realidad”.

Los seres humanos no tienen control directo sobre la *episteme* o su control es inconsciente, ya que por lo general es invisible para aquellos que operan dentro y a través de ella. En este sentido, Foucault enfatiza que las representaciones (generadas por una episteme) no son “la expresión de nuestra subjetividad”, sino que a la inversa, nosotros (nuestra subjetividad) somos la expresión de nuestras representaciones: “son ellas las que se expresan a través de nosotros, no somos nosotros quienes las hablamos”.<sup>5</sup>

## 1. EL MUNDO, LO REAL Y LA REALIDAD

Puesto que utilizaremos con frecuencia los términos “mundo” y “realidad” conviene en este punto definir su diferencia: Según el filósofo Ludwig Wittgenstein, *el Mundo* es todo lo que existe y que puede ser percibido sensorialmente por el ser humano —i.e. los hechos y las cosas—, en cambio *la Realidad* es lo todo lo que existe y además lo que no existe, es decir involucra también todas aquellas creaciones imaginarias o concebidas mentalmente —i.e. fantasías, mitologías, teorías, etc. El psicoanalista Jaques Lacan realiza una distinción parecida entre *lo Real* y *la Realidad*: *lo Real* sería todo lo que no se encuentra simbolizado, representado o codificado por el lenguaje humano, corresponde a aquella dimensión traumática que es inaccesible o irreductible al conocimiento humano; *la Realidad* es lo que entendemos y percibimos de *lo Real*, es decir, *la Realidad* se estructura en base a ficciones o ilusiones que median y simbolizan nuestro contacto con *lo Real*.

---

<sup>4</sup> Sobre la episteme clásica actuando en la arquitectura moderna, ver mas adelante el subcapítulo “El fin del Proyecto Clásico como episteme”.

<sup>5</sup> A.A.V.V. **Programa de Estudios Históricos de la Construcción del Habitar. Entrevista a Manfredo Tafuri.** En: [http://www.bazaramericano.com/arquitectura/materiales/entrevista\\_tafuri.htm](http://www.bazaramericano.com/arquitectura/materiales/entrevista_tafuri.htm). Julio-Agosto, 1981. pp. 1-2

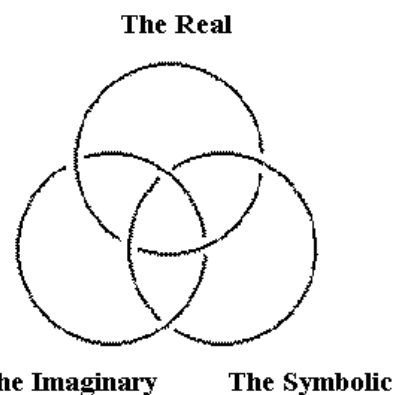
Estas ficciones no deben ser entendidas de forma peyorativa —como opuestas a la realidad —, no son en modo alguno fantasías libres (sin una existencia concreta), sino que mas bien son *maneras de comprender y transformar los fenómenos que nos rodean*: en este sentido un auto, un edificio, una casa o una calle no son menos ficción que una teoría o un libro, puesto que todos ellos poseen un origen artificial y son producto de la intencionalidad y la acción humana —es decir, los objetos concretos-tangibles de nuestro mundo poseen igualmente un origen “fantasioso-imaginario”, no están nunca “simplemente ahí”. Por ejemplo, cómo lo que en principio fue la “ficción” de la *ciudad vertical* de Hilberseimer, se materializó ampliamente en la arquitectura del siglo XX.

No hay nada evidente, natural o normal acerca de *la Realidad*, nuestra *Realidad* siempre es artificial y está construida simbólicamente.

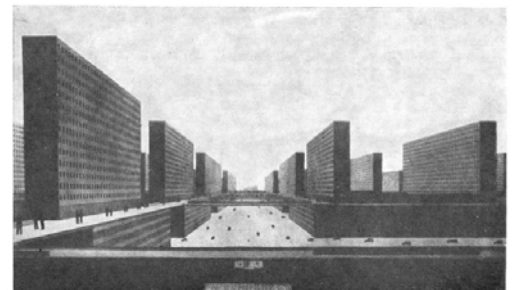
Sin embargo, creo que esto no debe entenderse desde el supuesto relativista según el cual “toda realidad es subjetiva, existen tantas realidades como individuos en el mundo”. Actualmente, tal sentido común suele afirmar que *la Realidad* es subjetiva y personal o que depende de “la perspectiva de quien la vive” —tú realidad, mi realidad, su realidad, etc.—; esta creencia supone a *la Realidad* como estrictamente interior a nuestra conciencia y sobre la que tendríamos un control absoluto.

Por el contrario, *la Realidad* no es algo *dado* sino más bien algo que es *producido* artificialmente —simbólicamente o socialmente, como afirman algunos. *La Realidad* es algo que se enseña y se impone, aunque en este proceso se desentienda de su condición artificial y se presente bajo la apariencia de algo “real”, “directo”, “natural” o “verdadero”. ¿No es acaso, el actual “pragmatismo-productivismo”, dominante en las escuelas de arquitectura, percibido como un fenómeno “natural” en la enseñanza de la misma, es decir, como “su realidad” (obviando el hecho de que este modo de enseñanza se encuentra totalmente determinado por los intereses del mercado sobre cualquier otra cosa)? ¿No es este mismo pragmatismo percibido como algo a-político o, en cualquier caso, “mas allá de la política” —deduciéndose de forma sintomática un “mas allá de la teoría” que justifica la acción pragmática-irreflexiva o pseudoreflexiva? Para que pueda existir lo que entendemos por *Realidad*, su carácter artificial, inventado, ideado, etc. debe ser ocultado a cualquier precio.

Antes de seguir revisemos brevemente los *tres registros de la realidad humana* propuesto por Lacan:



Los tres registros de la realidad humana, representados por un nudo borromeo. Jaques Lacan, 1974-5.



La ciudad vertical, Ludwig Hilberseimer, 1924. Esta ciudad no existe, pero si es una realidad.

- Lo Real: es aquella dimensión traumática de nuestra existencia que no puede ser imaginada o simbolizada y que está relacionada con zonas específicas del sistema nervioso central que establecen un registro a través de percepciones táctiles, cenestésicas, olfativas, y sentidos principalmente internos; i.e. el desequilibrio fundamental, el trauma irrepresentable que todo proyecto intenta alcanzar a través de su propio sistema simbólico (desde la búsqueda de la unidad armónica renacentista al “descentramiento” de las metáforas deconstructivistas).
- Lo Imaginario: corresponde a la articulación del mundo en configuraciones principalmente visuales y espaciales o extensas. Es aquella dimensión que permite una identificación espacial primigenia constituida por lo que Lacan denominó “el estadio del espejo” en el cual el “yo” es separado de y formado a través de lo que es “otro” (la imagen reflejada en el espejo). i.e. la percepción sensorial-individual de una obra de arquitectura en contraposición a su abstracción planimétrica.
- Lo Simbólico: es el conjunto de reglas que gobiernan el comportamiento humano registradas principalmente a través de estímulos acústicos (incluso si es a través de la vista o el tacto) y en consecuencia a través del lenguaje verbal o escrito; i.e. las teorías, representaciones y concepciones de la arquitectura y su expresión en proyectos y programas teóricos de diversa índole.

La noción de *lo Real* propuesta por Lacan presenta similitudes con lo que hemos denominado como *Mundo*, en el sentido de que ambos se constituyen a partir de la pura *presencia* y no de la *representación*, pero esto sería pasar por alto la dimensión de *lo Imaginario* (o lo percibido) que también juega un rol importante en la constitución de la realidad —especialmente de la realidad arquitectónica.

Sin embargo, existe una diferencia fundamental entre *lo Real* y *el Mundo*: El primero posee un carácter radical de exterioridad abismal que no reconoce distinción alguna entre presencia y ausencia, es imposible integrarlo en el *Orden Simbólico* del lenguaje; en cambio, *el Mundo* se establecería en la intersección entre *lo Imaginario* y *lo Real*, es decir, lo que somos capaces de percibir sensorialmente independiente de aquello que podamos conocer o simbolizar —e.g. una cosa a la que no hayamos atribuido significado o uso alguno.<sup>6</sup>

El *Proyecto Histórico* en arquitectura estaría profundamente relacionado con el *Orden Simbólico* que se establece en una cultura determinada, es decir, algo semejante a la noción de *episteme*.

El *Orden Simbólico* corresponde al conjunto de ficciones o representaciones que regulan las diversas maneras en que las cosas (reales) son definidas, percibidas, pensadas, usadas e incluso cuestionadas. Asimismo, estas ficciones/representaciones poseen una peculiar característica, se presentan ante nosotros precisamente como lo que *no son*: presencias reales. Como afirma el filósofo Slavoj Žižek, si despojamos a *la Realidad* de las ficciones simbólicas que la estructuran, entonces esa realidad desaparece con ellas.

---

<sup>6</sup> Aunque resulte difícil de pensar este ejemplo, es posible encontrarlo en la experiencia de los niños recién nacidos o en hechos traumático-paradójicos que resisten ser simbolizados —al menos en forma momentánea. También la reducción fenomenológica desarrollada por Husserl se perfila en esta dirección.

Nuestro acceso al *Mundo* y a *lo Real* siempre se encontrará mediado por la instauración de un *Orden Simbólico* que produce lo que vivimos cotidianamente como *la Realidad*. En el caso de la arquitectura, un ejemplo de esto sería la manera en que los principios del movimiento moderno fueron aplicados sistemáticamente en la producción de las obras de arquitectura del siglo XX, de tal manera, que muchos han llegado a pensar que esta es la forma "natural" de hacer las cosas en arquitectura: la naturalización de un *Orden Simbólico* (esencialmente artificial) es el caso mas obvio en que opera una ideología.

No cabe confundir tampoco a *lo Real* con una especie de verdad última que se encontraría oculta detrás del velo de *la Realidad*, más bien es el residuo o excedente que deja ésta, que es en sí misma siempre parcial e incompleta, como lo señala Žižek:

*(lo que experimentamos como) la realidad no es la "cosa en sí", sino que está ya-desde siempre simbolizada, constituida, estructurada por mecanismos simbólicos, y el problema reside en el hecho de que esa simbolización, en definitiva, siempre fracasa, que nunca logra "cubrir" por completo lo real, que siempre supone alguna deuda simbólica pendiente, irredenta.<sup>7</sup>*

*Lo Real* no se identifica ni con *el Mundo* (lo que existe) ni con *la Realidad* (lo que representamos), es más bien el *antagonismo fundamental* que debe ser excluido del *Orden Simbólico* para que *la Realidad* pueda ser constituida. Por ejemplo, para los arquitectos del movimiento moderno, el antagonismo primordial de *lo Real* estaba dado por la ciudad del siglo XIX, a la vez caótica, corrupta y disfuncional, por lo que la tarea del arquitecto consistía en restaurar el orden a través de una supresión radical de la vida urbana existente. El desorden de la ciudad decimonónica era percibido como el *obstáculo traumático* que impedía alcanzar una ciudad-sociedad armónica más acorde con los ideales democráticos. Sin embargo, lo que no tuvieron en cuenta es que tal obstáculo es de hecho una *fantasía* que oculta el hecho de la imposibilidad de una sociedad armónica, pluralista, equilibrada, etc. En última instancia, *lo Real* del antagonismo no fue el "caos" de la ciudad histórica, sino que el antagonismo social de la *lucha de clases*, que debió ser efectivamente ocultado tras el *fantasma* de lo "caótico", como un agente externo que desequilibra nuestra sociedad, y que es lo que finalmente posibilita la creencia de que una sociedad armónica es realmente posible ("¡si tan solo el obstáculo no existiera, todo sería perfecto!").<sup>8</sup>



Plan Voisin, Le Cobusier, 1922. "El centro de nuestras viejas ciudades, con sus catedrales y templos, debe ser destruido y reemplazado por rascacielos."

<sup>7</sup> Žižek, Slavoj. **The Spectre of Ideology**. En: Mapping Ideology. Ed. Verso, London, 1995. pp. 13. Texto traducido por Patricio De Stefani C. con fines académicos.

<sup>8</sup> Como señala Žižek, huelga decir que este razonamiento se encuentra en la base de todo racismo: solo basta con reemplazar el término "obstáculo" con un judío, un homosexual, un negro, un comunista, un empresario, un delincuente, etc.



## 2. EL PROYECTO HISTÓRICO COMO MODELO DE LA REALIDAD

*El Proyecto Histórico es una construcción mental y colectiva, capaz de producir un modelo de la realidad, una imagen del mundo pensado como arquitectura. Un proyecto es histórico en cuanto es artificialmente producido por circunstancias históricas determinadas y no como un periodo de tiempo, una categoría epocal o estilística que se pretenda como total o neutral, ni tampoco por teorías o discursos específicos; y es abstracto en cuanto expresa el Orden Simbólico del mundo en términos de órdenes arquitectónicos y no como algo etéreo o excusado de existencia material.*

La diferencia entre una *episteme* y un *Proyecto Histórico* radica en que al parecer la primera es una noción mas general que abarca el inconsciente epistemológico de toda una época, y que a la vez trasciende a esa época, perpetuando sus efectos infinitamente a través de pensamiento humano —e.g. el cogito cartesiano, el racionalismo, etc.—, por lo que se entiende que no se encuentra circunscrita a periodo histórico alguno, sino que los atraviesa articulando sus relaciones implícitas. En cambio, un *Proyecto Histórico* está limitado a un sistema u orden arquitectónico en particular.

Para aclarar esta diferencia podemos citar el ejemplo del Renacimiento: la arquitectura del humanismo renacentista representa un solo *Proyecto*, expresado en una serie de reglas que delineaban su *programa* en cuanto sistema arquitectónico. En este sentido, es posible afirmar que el palacio renacentista (como proyecto) no poseía una imagen concreta: se encontraba implícito en *todos* los palacios construidos y no construidos (desde Brunelleschi a Bramante) y, precisamente por esto, no se encarnaba en ninguno. Entonces, tenemos que existió una *episteme* que posibilitó el surgimiento del *Proyecto Renacentista*, y que ambos no son lo mismo. Podemos sintetizar las tres entidades discutidas (episteme-paradigma-proyecto), de la siguiente manera:

- La *Episteme* es lo que regula (de manera inconsciente) lo que es posible pensar, decir y hacer en una época determinada —y en una disciplina determinada, en el caso de la arquitectura. i.e. la episteme clásica ha determinado que no es posible pensar una arquitectura fuera de los parámetros del significado, la razón y lo atemporal.<sup>9</sup>
- El *Paradigma* es lo que determina el conjunto de ideas, teorías y discursos compartidos conscientemente por una colectividad de individuos, sea en una disciplina, una institución, un movimiento, una asociación, etc. i.e. el paradigma de la arquitectura moderna se articula sobre una serie de creencias y valores compartidos por un amplia constelación de *programas*, desde el eclecticismo



Palacio Rucellai. Leon Battista Alberti, Florencia. 1445-1451.

<sup>9</sup> Ver: Eisenman, Peter. **El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin.** En Revista Arquitecturas Bis Nº 48, Barcelona, 1984. pp. 28-36

historicista hasta el neoplasticismo o el organicismo.

- El *Proyecto* es lo que transforma las epistemes y los paradigmas, paradójicamente, apoyándose sobre los mismos. Es lo que determina el orden del sistema arquitectónico en una época determinada y a la vez por venir. i.e. en el Proyecto Renacentista, la arquitectura adquiría un valor como tal porque representaba la arquitectura de otra época (antigüedad clásica) que ya poseía un valor universal y atemporal, en cambio en el Proyecto Moderno, la arquitectura adquiría un valor como tal porque intentaba representar su propia función, sin necesidad de referencia histórica alguna (*¿Por qué la función era una fuente de imágenes mas “reales” que aquellas que se escogían entre las proporcionaba la antigüedad?*<sup>10</sup>)

Un *Proyecto Histórico* estaría contenido en la *episteme* general de una cultura, sin embargo, y dado su carácter programático-transformativo, sería este mismo el encargado de producirla, reproducirla o incluso de destruirla. Un proyecto está inherentemente destinado a transformar la realidad, y si se puede afirmar esto, cabe preguntarse ¿desde dónde la transforma, es decir, desde qué realidad transforma la realidad?

Aunque un *Proyecto Histórico* es en parte determinado por circunstancias históricas y por la acción consciente de individuos y grupos —lo que lo acercaría a la noción de *paradigma*—, por otro lado se configura transversalmente a través de las épocas ligando entre sí proyectos que se nos presentaban como antitéticos por las historias “oficiales” —acercándose a la noción de *episteme*. Un ejemplo de esto es la creencia en la imagen de una división nítida entre lo que fue el eclecticismo historicista y el movimiento moderno, siendo que este razonamiento no fue mas que un discurso de auto-legitimación disciplinar por parte de este último.

Al igual que una *episteme*, un *Proyecto Histórico* se diferencia de lo que se entiende por “concepción de mundo”, “cosmovisión” o “perspectiva”. En general estas concepciones son elaboradas por grupos de individuos a partir de una serie de motivaciones. Por el contrario un *Proyecto Histórico* no es homologable a una “teoría” o “discurso” y por ende tampoco a un “estilo” o “tendencia”, es más bien lo que determina las reglas bajo las que operan las teorías y los discursos (lo que es posible decir y hacer). *No corresponde a ninguna persona, grupo o movimiento específico determinar las reglas de un Proyecto Histórico, es una tarea de la sociedad entera haciéndose y produciéndose a sí misma en relaciones complejas entre saber, poder y espacio.*

Como señala Juan Borchers, no existe motivo que determine la aparición de un *Proyecto Histórico*, ya que éste no es nunca la solución a un problema concreto. No comienza ni termina con un motivo.

¿Cuál sería esa extraña entidad que determina las reglas de este proyecto? Ya que hemos descartado que dichas reglas sean determinadas en forma totalmente consciente por un individuo o grupo reconocible, debemos centrar nuestra atención sobre aquellas *condiciones* que posibilitan la instauración de tal o cual proyecto en un momento histórico determinado. Por lo tanto, la pregunta que debemos hacernos no es tanto sobre qué entidad colectiva determina las reglas, sino *cómo y a raíz de qué se determinan ciertas*

---

<sup>10</sup> Eisenman, Peter. **El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin.** En: Revista Arquitecturas Bis N° 48, Barcelona, 1984. pp. 29

*reglas en la arquitectura.*

El *Proyecto Histórico* es un modelo de la realidad, pero esta afirmación no basta: no es un modelo de cualquier realidad ni de la realidad “en general”, sino de *la realidad de la arquitectura*. Y no es cualquier modelo, sino un modelo de *toda* la realidad arquitectónica, es decir, de lo que existe y lo que no existe en arquitectura, de su dimensión concreta y su dimensión imaginaria.

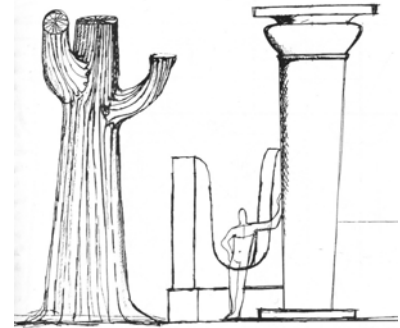
La *Realidad Arquitectónica* corresponde, según Borchers, a la realidad pensada como arquitectura, en la que confluyen los hechos arquitectónicos que existen y también los que no existen. Si nos basamos en la definición lacaniana de *Realidad* como aquello que se produce en la intersección entre *lo Real*, *lo Imaginario* y *lo Simbólico*, entonces deberíamos considerar que lo que denominamos como *Realidad Arquitectónica* no es nunca algo natural o dado, sino que debe ser constantemente *producida*. Precisamente por este hecho, pertenece a un *Orden Artificial* que se instala *entre* nosotros y el mundo, es decir, se establece a partir de las *ideas*, a diferencia del *Orden Natural* y las leyes de la naturaleza que no poseen idea o intencionalidad alguna.

Un proyecto como *modelo de la realidad arquitectónica* se constituye como un modo de conocimiento de lo real (como mundo) a través de ficciones que sean capaces de imaginarlo y de simbolizarlo, es decir, de percibirlo y de comprenderlo desde los supuestos de la arquitectura —i.e. integrar el mundo en el universo simbólico de la arquitectura.

### 3. EL FIN DEL PROYECTO CLÁSICO COMO EPISTEME

Un ejemplo de cómo y en qué nivel opera este tipo de proyectos es elaborado en forma exhaustiva en el texto “El fin de lo clásico” del arquitecto Peter Eisenman. En éste se denuncia la existencia de un modo de conocimiento (o modelo de realidad) que ha persistido en el pensamiento de la arquitectura por más de 500 años y al que denominó como *Arquitectura Clásica*. Este *modelo de la realidad arquitectónica* comienza en el siglo XV y culmina a mediados del siglo XX, por lo que incluye al movimiento moderno y parte de la arquitectura existencialista y posmodernista. El *Proyecto Clásico* se habría mantenido en pie a partir de una prolongada ilusión establecida por tres ficciones que corresponden a tres épocas de la arquitectura:

- *La ficción de la representación*, con su origen en el Renacimiento, y en la cual se utiliza el mensaje de la Antigüedad para verificar el significado del presente, es decir, las obras adquirirían un valor porque representaban arquitecturas del pasado que ya poseían un valor universal y atemporal. i.e. la simulación del significado.
- *La ficción de la razón*, que corresponde a la Ilustración, y en la que se utiliza el mensaje de la ciencia para simular el significado de la verdad. Se pensaba que



Orden Natural y Orden Artificial.  
Juan Borchers, 1968.

utilizando los métodos de la razón deductiva era posible generar una obra “verdadera” que se ajustara “racionalmente” a los requerimientos de la construcción. i.e. la simulación de la verdad.

- La ficción de la historia, que corresponde al Movimiento Moderno, y en la cual se utiliza el mensaje del presente para simular el significado de lo atemporal. Aquí un supuesto “espíritu de los tiempos” (¿según quién?) se convierte en el nuevo valor universal y atemporal al que debe aspirar la obra, una especie de “presente eterno”. i.e. la simulación de lo atemporal.

Este sería un claro ejemplo de lo que hemos denominado como *Proyecto Histórico* en el sentido que comparte la crítica a la historia lineal o total de los grandes relatos ideológicos —o metanarrativas— que han sido instaurados desde la ilustración hasta la primera mitad del siglo XX —donde comienzan su decadencia.<sup>11</sup> Según Eisenman, estas tres ficciones simbólicas han conformado distintas versiones de la *Realidad Arquitectónica* a través de los siglos, pero todas ellas comparten las mismas reglas o la misma lógica de pensamiento basada en el *simulacro* (la representación de una representación), o sea una misma *episteme*.

Con el objeto de detectar los orígenes de tal *episteme arquitectónica*, Eisenman procede a una “deconstrucción” sistemática de la historia evolucionista de la arquitectura, tal y como había sido planteada por el movimiento moderno —en base a la noción de progreso histórico de Hegel y las teorías evolucionistas de Darwin. De esta manera, el *Proyecto Histórico* que Eisenman denomina como “Clásico” es un proyecto que se establece en una historia “oblicua” de la arquitectura que atraviesa *entre* las categorías establecidas por la disciplina, exponiéndolas en su carácter artificial y bajo el dominio de intereses ideológicos de diversa naturaleza.

El fin del *Proyecto Clásico* en arquitectura estaría dado para Peter Eisenman en la aceptación de que *la Realidad Arquitectónica es producida por la continua invención de ficciones simbólicas que la proveen de sentido*. El problema consiste en que el *Proyecto Clásico* no se reconoce ni se admite como una ficción, sino que se declara a sí mismo como significativo, verdadero, y atemporal. Tal y como señala Jeffrey Kipnis, este proyecto repite una y otra vez “yo soy real”, y es precisamente esta afirmación la que lo condena a ser una mera simulación<sup>12</sup>: *En una condición donde no hay valores que puedan ser articulados, es decir, la realidad, representar esa realidad no puede ser otra cosa que hacer una ficción que diga: “esto no es real”*.<sup>13</sup>

La ficción como tal, se convierte en una simulación cuando no reconoce su condición de ficción. Por lo tanto, para Eisenman la única salida para poder pensar otro *modelo de realidad* que no reproduzca los valores de *lo Clásico*, es pensar en un proyecto que se afirme en el error, la disimulación y la ficción, es decir, un proyecto que se defina

---

<sup>11</sup> Aunque habría que tener en cuenta que en debates recientes se ha cuestionado el llamado “fin de las ideologías”, denunciándolo como una estrategia para aumentar la eficacia del cinismo posmoderno, principal motor de la reproducción del sistema social establecido (el capitalismo global).

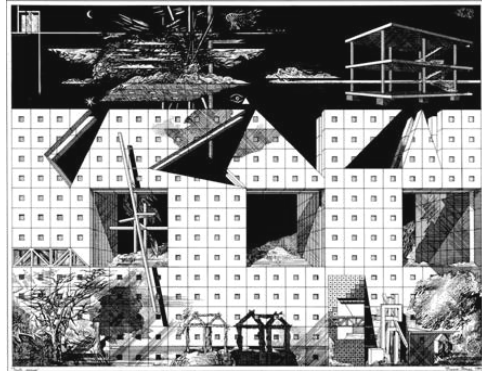
<sup>12</sup> A partir de las reflexiones de Jean Baudrillard, Eisenman distingue entre la simulación y la disimulación: la *simulación* sería fingir tener lo que no se tiene, mientras que la *disimulación* sería fingir no tener lo que si se tiene.

<sup>13</sup> Kipnis, Jeffrey. **Star Wars III: The Battle at the Center of the Universe**. En: Investigations In Architecture: Eisenman Studios at the Graduate School of Design: 1983-85. Ed. Harvard University Press, Cambridge, 1986. pp. 65. Texto traducido por Patricio De Stefani C. con fines académicos.

deliberadamente como algo que “no es real”.

Para llevar a cabo un *programa* que *no* reproduzca las simulaciones del *Proyecto Clásico*, Eisenman propone un modelo “negativo” de la realidad arquitectónica, es decir, un modelo que determine lo que dicha realidad “no puede ser”. Consecuentemente se pregunta: *¿Cuál puede ser el modelo para la arquitectura cuando la esencia de lo que era efectivo en el modelo clásico, el supuesto valor racional de sus estructuras, representaciones, metodologías de orígenes y fines, y procesos deductivos, han demostrado ser simulaciones?*<sup>14</sup>

Según Eisenman, lo que primero debemos reconocer es “la pérdida de nuestra capacidad para conceptualizar un nuevo modelo de la realidad arquitectónica”. La única manera efectiva para llevar a cabo su propuesta es desarrollando un discurso independiente para la arquitectura: *una arquitectura no-clásica*. Ya que la arquitectura del movimiento moderno quedó atrapada bajo la ilusión de “la eternidad de su propio tiempo”, la arquitectura no-clásica sería un intento de reconstruir lo atemporal desde nuestras condiciones actuales, y no en referencia un futuro utópico o un pasado idealizado. Con esto se propone evitar la dependencia del *Zeitgeist* o espíritu de los tiempos, es decir, eludir la idea de que el propósito de la arquitectura es encarnar la época. Para salir de este dilema, es necesario proponer una idea “alternativa” de arquitectura. Eisenman intenta proponer una arquitectura que no se sostenga sobre la creencia en valores universales o valores del presente, ni tampoco como el mero “reflejo” de estos valores. Una arquitectura que se reconozca como ficción, será una arquitectura que aceptará abiertamente su origen artificial.



Dal Progetto. Franco Purini, 1966.

No obstante, me parece que las reflexiones de Peter Eisenman —notablemente influenciadas por la teoría de la *deconstrucción* de Derrida y la de la *simulación* de Baudrillard— toman un giro “radical” en la segunda parte de su ensayo. Este, tiene que ver con la reducción que hace de la arquitectura a un problema exclusivamente lingüístico, de representación. La salida lingüística le permitía concentrarse en un problema de abstracción y forma, esto era lo que finalmente justificaba una *arquitectura no-clásica*. Eisenman nunca da el salto hacia el cuerpo humano y el aspecto sensible de la arquitectura, ya que lo desestima (siguiendo a Derrida y Foucault) como un antropocentrismo instaurado por el pensamiento metafísico de la cultura occidental.

<sup>14</sup> Eisenman, Peter. **El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin**. En: Revista Arquitecturas Bis N° 48, Barcelona, 1984. pp. 32

#### 4. LA CRISIS DEL ZEITGEIST Y EL SIMULACRO DEL PRESENTE

La noción de *Zeitgeist* o “espíritu de la época” fue propuesta por Herder a mediados del siglo XVIII. A principios del siglo XIX fue desarrollada por Hegel para explicar que el progreso histórico de una época a otra, era necesariamente un cambio en la *esencia constituyente* de tal época o tiempo histórico. Esta noción ha sido cuestionada en numerosas ocasiones en cuanto involucra una fuerte voluntad de poder unificador sobre el tiempo y la historia. Peter Eisenman sentencia la pretensión de atemporalidad implícita en esta noción: una vez que la noción de *Zeigeist* fue apropiada por el movimiento moderno —para justificar su ruptura con la historia—, solo era necesario identificar el espíritu “dominante” del tiempo histórico que les había tocado vivir para saber cual era la arquitectura que correspondía proyectar. No obstante, surgen numerosas interrogantes: ¿quién o quiénes determinan este espíritu y con qué intereses? o ¿existe ese lugar privilegiado desde dónde observar la totalidad de la sociedad o la cultura?, y por ende ¿es posible determinar la “voluntad de la época” desde dentro de esa misma época?

Es posible encontrar algunas respuestas en las reflexiones de Foucault sobre la historia, quien distingue entre dos posibles tipos:

- La historia global o total: que intenta unificar todos los acontecimientos y representaciones del pasado bajo un único centro, espíritu o esencia. Acentúa la homogeneidad y la armonía de los hechos y las representaciones. De esta manera se fuerza la idea de que una misma lógica operaría inequívocamente a través distintos niveles de la realidad (social, político, económico, etc.).
- La historia general: que renunciando a la voluntad unificadora, intenta detectar las contradicciones internas, las dispersiones, las anomalías y retrasos temporales que rompen y borran el perfil nítido que ha dibujado un periodo histórico determinado, denunciándolo en su calidad de mera representación (ideología).

Esta segunda manera de hacer historia —y por cierto, la menos difundida— es la que Foucault ha intentado desarrollar en su obra. Es una historia que no tiene como finalidad determinar los orígenes, la esencia o la identidad de nuestro presente o pasado, sino por el contrario el disiparlos, dispersarlos en una red de “huellas del presente”. Restituir estas huellas es lo que, en última instancia, nos permite entender cómo se han formado las ficciones que estructuran nuestra realidad presente y al mismo tiempo de qué manera estas ficciones se presentan ante nosotros como no-ficciones, como verdades establecidas.

La *historia general* se encarga de mostrarnos que toda unidad o periodo aparentemente delimitado se deshace en un haz de relaciones externas, que son las que se encargan de dar forma a esa unidad —como entidad abstracta. Los periodos históricos —incluido nuestro presente— no son unidades homogéneas organizadas alrededor de un único centro o espíritu. En lugar de buscar la causa oculta detrás de la apariencia superficial o el espíritu dominante que explicaría todo lo particular, la *historia general* se encarga de buscar la realidad implícita en las mismas apariencias. *No es una historia que busque la verdad tras la ilusión, sino la verdad de las ilusiones que estructuran nuestro presente.*

Por lo tanto, no se trataría de buscar lo esencial de nuestro presente, el *Zeitgeist* o lo que sea, sino que mas bien *lo esencial de lo que ha puesto a tal o cual interpretación de nuestro presente a la cabeza de la lucha por la hegemonía, descartando o subordinando*

*otros posibles*. En vez de entender nuestro presente en términos representativos, se trataría más bien de comprender los mecanismos que producen y legitiman tal o cual presente. Esto último implicaría que no tiene mucho sentido ponerse a buscar ciegamente los fundamentos ontológicos de nuestro presente en las condiciones mismas de tal presente —i.e. ponerse a reflexionar sobre el “estado actual” de las cosas.

El recurso del *Zeitgeist* se revela así como un doble *simulacro* que impide su operatividad en las condiciones actuales: por un lado representa la fantasía de un *lugar privilegiado, vacío y neutral* desde el que sería posible tener una panorámica de la “verdadera” realidad (“visión de Dios”); y por otro, se articula sobre la pretensión totalitaria de organizar la pluralidad de los hechos bajo una única lógica coherente, excluyente y sin contradicciones.

Me parece que el “espíritu de los tiempos” no asume su carácter artificial e inventado, se proclama a sí mismo como “verdad del presente”. Se constituye a partir de un lugar ficticio, por así decirlo, fuera del tiempo, un lugar higiénico, incontaminado con las contingencias de la realidad y donde es posible confundir completamente una representación de la realidad (un discurso) con la realidad misma.

El *Proyecto Histórico* no puede terminar “ajustándose” a una época o una voluntad supuestamente colectiva y neutral, precisamente porque su carácter artificial e intencionado lo empuja constantemente hacia una transformación radical de la *Realidad Arquitectónica*.

## 5. LO ACTUAL Y LO PRESENTE

Si consideramos los distintos niveles de abstracción que comporta un *Proyecto de Arquitectura* —histórico, específico, diseño— tendremos que todos poseen una manera distinta de relacionarse con la *Realidad Arquitectónica*. Las coordenadas del espacio y el tiempo no operan de la misma manera en un *Proyecto Histórico* —que no posee ni tiempo ni lugar concretos—, que en un *Proyecto Específico* —que surge de un encargo concreto. La relación entre estos proyectos y la temporalidad es radicalmente distinta.

Gilles Deleuze ha mencionado la diferencia que establece Foucault entre *el presente* y *lo actual*: *Lo actual no es lo que somos, sino más bien lo que devenimos, lo que estamos deviniendo, es decir, el Otro, nuestro devenir-otro. El presente, por el contrario, es lo que somos y, por ello mismo, lo que estamos dejando de ser.*<sup>15</sup> Es útil tener en cuenta esta diferencia, pues creo que el proyecto se constituye a partir de *lo actual* y no de *lo presente*.

Una diferencia similar la encontramos enunciada de manera distinta por Henri Lefebvre, entre *el presente* y *la presencia*:

*El presente simula la presencia e introduce la simulación (el simulacro) en la práctica social. El presente (representación) invade y ocupa el tiempo, simulando y disimulando lo vivido (...) Incluso la imagen, como lo presente, fomenta la ideología: la contiene y la enmascara. La presencia está aquí (y no allá arriba o más allá). Con la presencia hay diálogo, el uso del tiempo, el habla*

<sup>15</sup> Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. *¿Qué es la filosofía?* Ed. Anagrama, Barcelona, 1993. pp. 114

*y la acción. El presente es un hecho y un efecto del comercio; mientras que la presencia se sitúa en lo poético: valor, creación, situación en el mundo y no solo en las relaciones de intercambio.*<sup>16</sup>

Pensar el proyecto desde *el presente* implica dos peligros: por un lado, está la trampa del *Zeitgeist* neutral (según la cual el proyecto es expresión de un tiempo idealizado); y por otro, está la idea —errada, a mi juicio— de que el rol del proyecto es solo la de ajustarse a un situación dada o preexistente (privándolo de su carácter proyectivo).

Si *lo presente* se identifica con el *Zeitgeist* y con la simulación, es decir, con una ficción ideológica naturalizada, entonces, el proyecto solo podrá ser concebido a partir de *la actualidad de la presencia*. Según la definición de Foucault, *lo actual* posee un carácter proyectivo que *lo presente* no tiene: *el presente* es lo fijo, una imagen congelada, muerta. El *Proyecto Actual* no es la imagen de nuestro presente, es más, no es una imagen, un reflejo idéntico de lo que somos, del mundo. El problema no consiste en saber cuál es la imagen del mundo, sino en *producir* esa imagen, ya no desde un *presente* idealizado (una imagen transparente de la sociedad) sino desde *la presencia* del un mundo que no está nunca dado, que siempre está incompleto y debe ser *producido*. El primer paso para la construcción de ese mundo es una imagen experiencial y no puramente ideal, vivida y no solamente concebida.

---

<sup>16</sup> Lefebvre, Henri. **Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life**. Continuum International Publishing Group Ltd., London, 2004. pp. 47. Texto traducido por Patricio De Stefani C. con fines académicos.



## BIBLIOGRAFÍA

A.A.V.V. **Programa de Estudios Históricos de la Construcción del Habitar. Entrevista a Manfredo Tafuri.** En:

[http://www.bazaramericano.com/arquitectura/materiales/entrevista\\_tafuri.htm](http://www.bazaramericano.com/arquitectura/materiales/entrevista_tafuri.htm).

Julio-Agosto, 1981.

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. **¿Qué es la filosofía?** Ed. Anagrama, Barcelona, 1993.

Eisenman, Peter. **El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin.** En: Revista Arquitecturas Bis N° 48, Barcelona, 1984.

Ferrater Mora, José. **Diccionario de Filosofía.** Tomo II E-J. Ed. Ariel, Barcelona, 1998.

Foucault, Michel. **Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas.** Ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 1998.

Kipnis, Jeffrey. **Star Wars III: The Battle at the Center of the Universe.** En: Investigations In Architecture: Eisenman Studios at the Graduate School of Design: 1983-85. Ed. Harvard University Press, Cambridge, 1986.

Lefebvre, Henri. **Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life.** Continuum International Publishing Group Ltd., London, 2004.

Žižek, Slavoj. **The Spectre of Ideology.** En: Mapping Ideology. Ed. Verso, London, 1995.