

CASTILLOS DE ROMEO Y JULIETA

1985

PETER EISENMAN

Eisenman/Robertson Architects

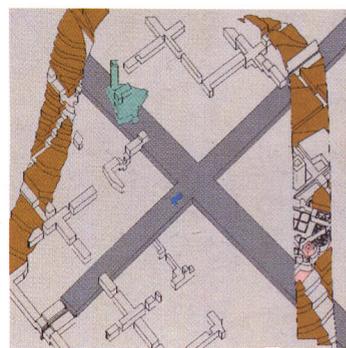
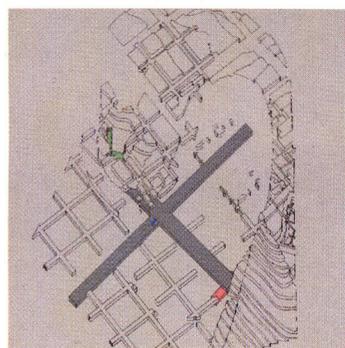
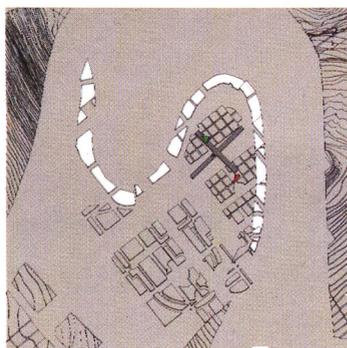
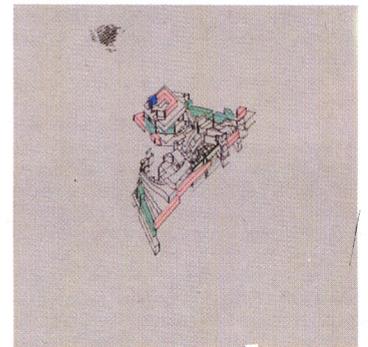
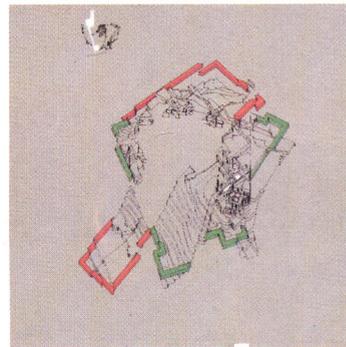
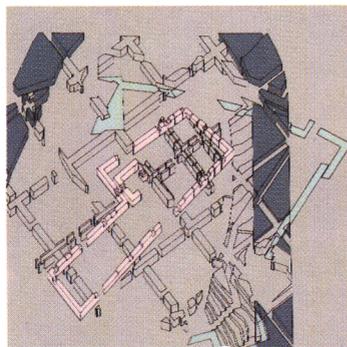
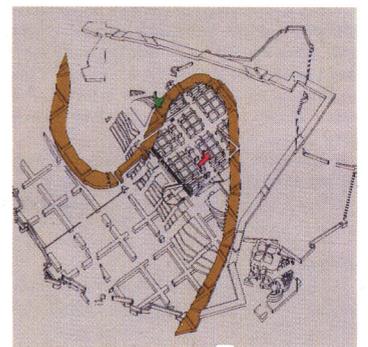
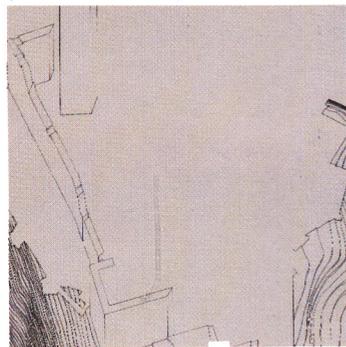
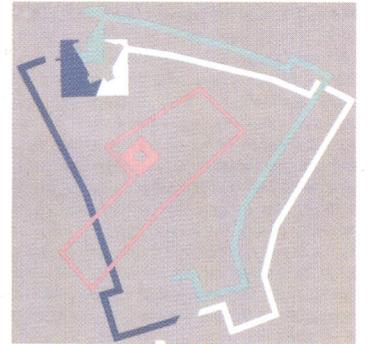
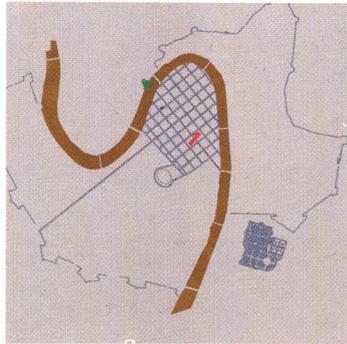
Colaboradores:

Thomas Leeser, Renato Rizzi

Dibujos: Peter Thaler, Susan Knauer, Edward Carroll, Josep Rosa, Carlene Ramus, Alexis Moser

Ilustraciones: Charles Crawford, James Brown, Leslie Ryan

Maquetas: Hiroshi Maruyama, Mara Graham, Marin Kieser, Wolfgang Tschapeller, Cristine Chong, Jonathan Marvel, Fabio Nonis, Peter Robson, Raleigh Perkins, David Murphee, Adam Silver, Donna Cohen, Rajip Erdem, Michel Mossessian, Guillaume Ehrman, Kimberley Hoytm Charles Barclay, Michael Casey.



Moving arrows, eros and other errors¹

P. Eisenman

La arquitectura ha estado tradicionalmente relacionada con la escala humana. Durante más de cinco siglos las proporciones del cuerpo humano han sido un dato de referencia para la arquitectura. Aunque el tamaño del hombre es todavía el mismo ya no es capaz de mantener la misma posición central respecto a su propia noción y a la del universo. La gran abstracción de que el hombre es la medida de todas las cosas, su condición originaria, su omnipresencia es insostenible. Por ejemplo, antes de Freud el hombre estaba convencido de que se conocía a sí mismo, de saberse tal y como se presentaba a sí mismo, tal y como se sentía ser. Sin embargo, a pesar de que el descubrimiento del inconsciente hacía indefendible esta ingenua noción antropocéntrica, sus raíces están presentes en la arquitectura de hoy.

El proyecto para los castillos de Romeo y Julieta propone el empleo de *otro* discurso para una arquitectura que responda a la nueva circunstancia del hombre, un discurso que trata de evitar los principios organizativos de presencia y origen implícitos en el antropocentrismo por otro basado en un proceso denominado *scaling*.

Debe distinguirse entre el proceso de *scaling* y lo que es escala arquitectónica y la noción de tamaño que con ella se relaciona. Es decir, tres tipos de edificios de tamaño diferente, a saber, una casa, un teatro y un rascacielos son de la misma escala ya que cada uno es un múltiplo de la medida del ser humano, lo que implícitamente da al cuerpo humano un valor generador originario. En *scaling* no hay un referente único y privilegiado y por tanto no hay valor originario. Por el contrario, cada cambio de escala, alude a características específicas e intrínsecas de cada escala, el *scaling* libera a la arquitectura de la metafísica de la escala.

El *scaling* produce² un nuevo modo de intervención arquitectónica que tiene la posibilidad de desestabilizar el hasta ahora intransigente y hoy por hoy indefendible centrismo de la metafísica de la arquitectura: en primer lugar el valor que la arquitectura da a lo presente; y en segundo lugar el valor que la arquitectura da a sus orígenes. Al desestabilizar lo presente y su origen queda puesto en tela de juicio el valor que la arquitectura da a la representación y a la estética de los objetos. En este contexto el *scaling* presupone tres agentes desestabilizadores: *discontinuidad*, que confronta a la metafísica de lo presente; *recurrencia*, que se opone a la noción de origen, y *auto-semejanza*, que confronta la representación y la estética del objeto.

Los procesos y geometrías tradicionales en arquitectura son necesariamente continuos porque fundamentalmente son geometrías y procesos de presencias. Una presencia es una forma física real, sea un sólido, tal como un edificio, o sea un vacío como el espacio entre dos edificios. Si la arquitectura reconoce sólo presencias no admitirá discontinuidades. Discontinuidad es ese aspecto del proceso de *scaling* que rompe y por lo tanto critica el estatus de lo presente. Cuando se piensa en términos

Architecture traditionally has been related to human scale. For five centuries man's bodily proportions have been a datum for architecture. While man is still the same physical size, he is no longer able to sustain the same centric position in his conception of himself and the universe. The grand abstraction of man as the measure of all things, as an originary condition, a whole presence, can no longer be sustained. For example, before Freud, man held that he knew himself to be entirely as he was present to himself, as he felt himself to be. Yet, though Freud's exposition of the unconscious rendered this naive anthropocentric view forever untenable, its roots persist in the architecture of today. The issues of presence and origin are central to the question of anthropocentrism. In order to effect a response in architecture to this new circumstance of man, this project proposes to employ an *other* discourse, one which attempts to eschew the anthropocentric organising principles of presence and origin, for a discourse founded in a process called *scaling*.

It is important to distinguish the process of scaling from that of architectural scale and its related notion of size. From this point of view, three different sizes of building types, say a house, a theatre, and a skyscraper are the same scale, in that they are each simply multiples of the size of a human being; this implicitly gives the scale of the human body an originary value. In scaling there is no single privileged referent, and therefore no originary value. Instead each scale change invokes characteristics specific and intrinsic to that scale, scaling frees architecture from the metaphysics of scale.

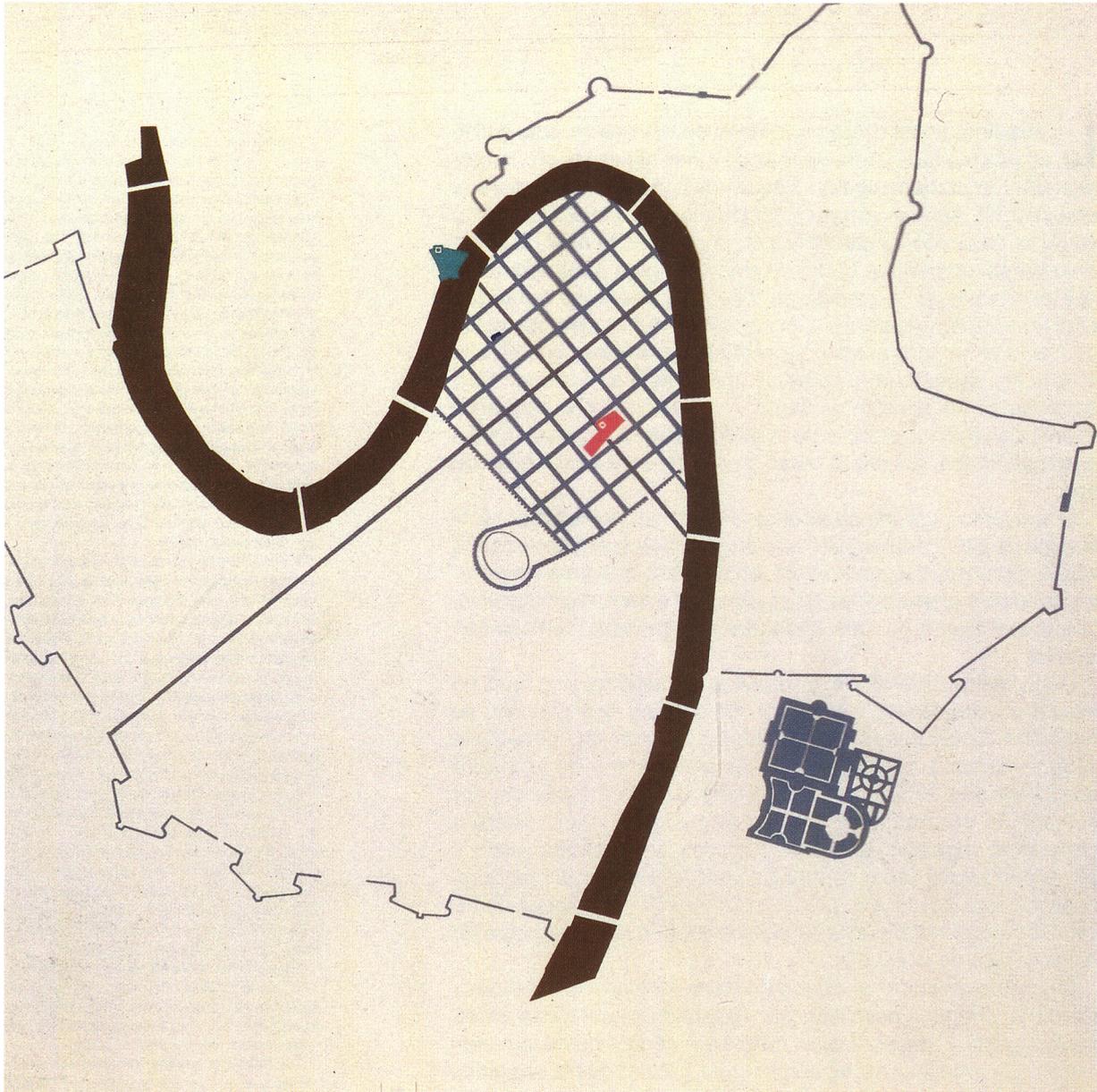
Scaling yields a new mode of architectural intervention which has the potential to destabilise the heretofore intransigent and now untenable centrisms of the metaphysics of architecture: first, the value that architecture gives to presence; and second, the value that architecture gives to origin. In destabilising presence and origin, the value that architecture gives to representation and the aesthetic object is also called into question.

Scaling in this context proposes three destabilising agents: *discontinuity*, which confronts the metaphysics of presence; *recursivity*, which confronts origin; and *self-similarity*, which confronts representation and the aesthetic object.

The traditional geometries and processes in architecture are necessarily continuous because they are fundamentally geometries and processes of presence. A presence is a physically real form, whether a solid, such as a building, or a void, such as space between two buildings. If architecture recognises only presence, it will admit no discontinuity.

Discontinuity is that aspect of scaling which disrupts and thus criticises the status of presence. In scaling, discontinuity differentiates absence from void. Absence is either the trace of a previous presence, it contains *memory*; or the trace of a possible presence, it contains *immanence*.

In its most reduced sense, recursivity is the elaboration of self-same forms, for example, a square, divided into four squares, divided into four squares. Recursivity only confronts origin when it is in a condition of self-similarity. Self-similarity refers to analogic repetition and not to the geometric mimesis usually found in an aesthetic object. For example the walls of Romeo's castle will be seen to be self-similar or analogous to the walls of the old city of Verona. When geometry is no longer the basis of understanding, it is not possible to determine which figure came first since both have

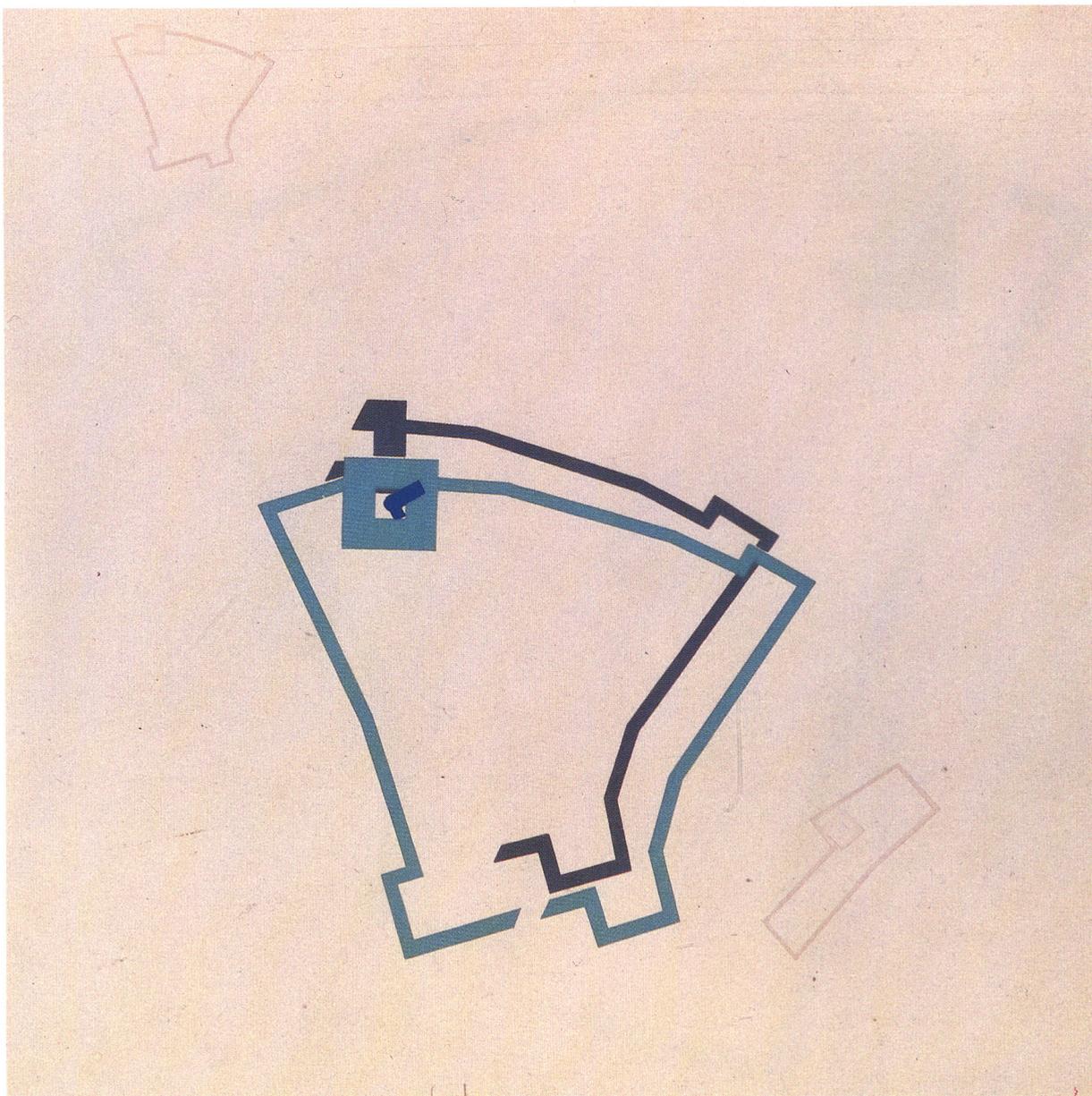


aspects of origin and development from origin. It is this analogic dimension which frees scaling from a mechanical process. Rather than producing a *transferral* which preserves the aesthetic properties, as found in traditional representation, self-similarity produces an unending *transformation* of properties. Rather than an aesthetic object becomes a text, a structure of its own being.

Strictly speaking discontinuity, recursivity, and self-similarity are mutually dependent aspects of scaling. They confront presence, origin, and the aesthetic object in three aspects of the architectural discourse: site, program, and representation. The first aspect which is confronted is the idea that site is a reality containing only presence. To privilege 'the site' as *the* context is to repress other possible *contexts*, is to become fixated on the pre-

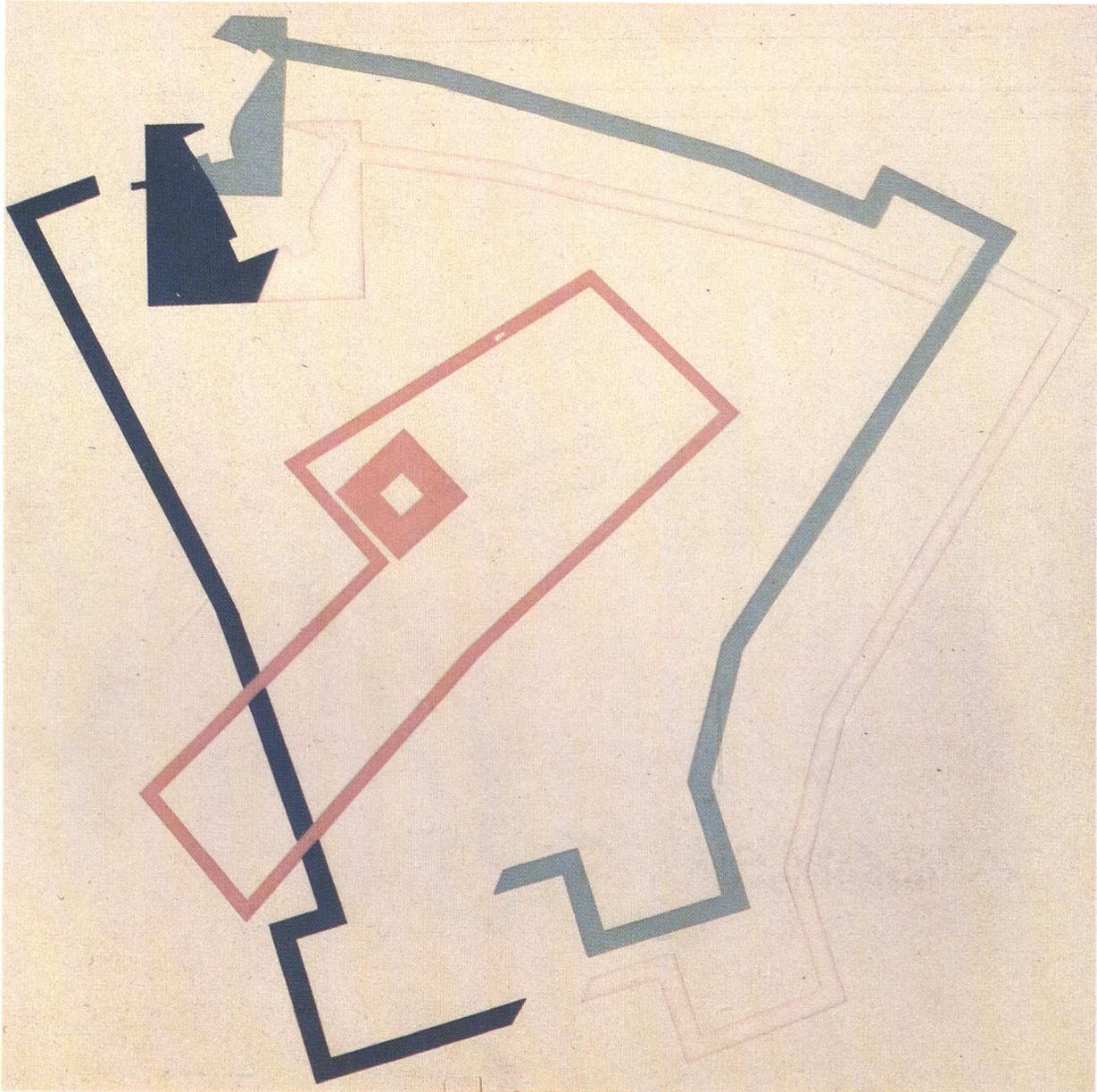
de *scaling* las discontinuidades distinguen entre la ausencia y el vacío, una ausencia es, o bien una huella de una presencia anterior, implica *memoria*, o bien es la huella de una posible presencia, implica *inmanencia*.

En su sentido estricto la recurrencia es la elaboración de formas idénticas a sí mismas. Por ejemplo, un cuadrado dividido en cuatro cuadrados divididos a su vez en otros cuatro. Las recurrencias sólo confrontan la idea de origen cuando son autosemejantes. La autosemejanza se refiere a una repetición análoga y no a la mimesis geométrica típica de un objeto estético. Por ejemplo, las paredes del castillo de Romeo deben ser entendidas como autosemejantes o análogas a las paredes de la ciudad



antigua de Verona. Cuando la geometría deja de ser soporte de entendimiento, ya no es posible determinar qué figura fue la primera ya que ambas tienen aspectos originarios y aspectos desarrollados a partir de su origen. Es esta dimensión analógica la que libera al *scaling* de ser un proceso mecánico. En lugar de producir una transferencia que preserve las cualidades estéticas tal y como se dan en representación tradicional, la autosemejanza produce una transformación inacabable de propiedades. En lugar de objetos estéticos, los objetos se convierten en textos, en la estructura de su propio ser. En sentido estricto discontinuidad, recurrencia y autosemejanza son aspectos interdependientes del *scaling* en cuanto que tales se enfrentan a las nociones

sences of 'the site', is to believe that 'the site' exists as a permanent, knowable whole. Such a belief, as has been discussed, is untenable today. By treating 'the site' not simply as presence but as both a *palimpsest* and a *quarry*, containing traces of both memory and immanence, 'the site' can be thought of as non-static. Perhaps an analogy of the 'non-static' would be useful. Consider the difference between a *moving arrow* and a still arrow. One only has to put one's hand in front of both to discover quickly the existence of a profound difference. Yet, if a picture of each were taken and compared, they would be virtually indistinguishable. What distinguishes the moving arrow from the still one is that it contains where it has been and where it is going, i.e., it has a memory and an immanence that are not present to the observer of



the photograph; they are essential *absences*. Theories of 'the site' as present origin presume that the moving arrow and the still arrow are the same; they ignore the subtle but profound conditions of the presence of these absences.

The second aspect which confronted is the idea that the program in the architecture of the early twentieth century is a source of originary value. It was held that if the program was properly elaborated a good architecture would follow. The program for this project was to present the dominant recurring themes of the stories of Romeo and Juliet in an architectural form at the site of the two castles. One way to destabilise this program was to undercut its 'reality' - in this case, to create a fiction of a fiction. Whereas previously the program embodied the anthropocentric desire for an ideal of human

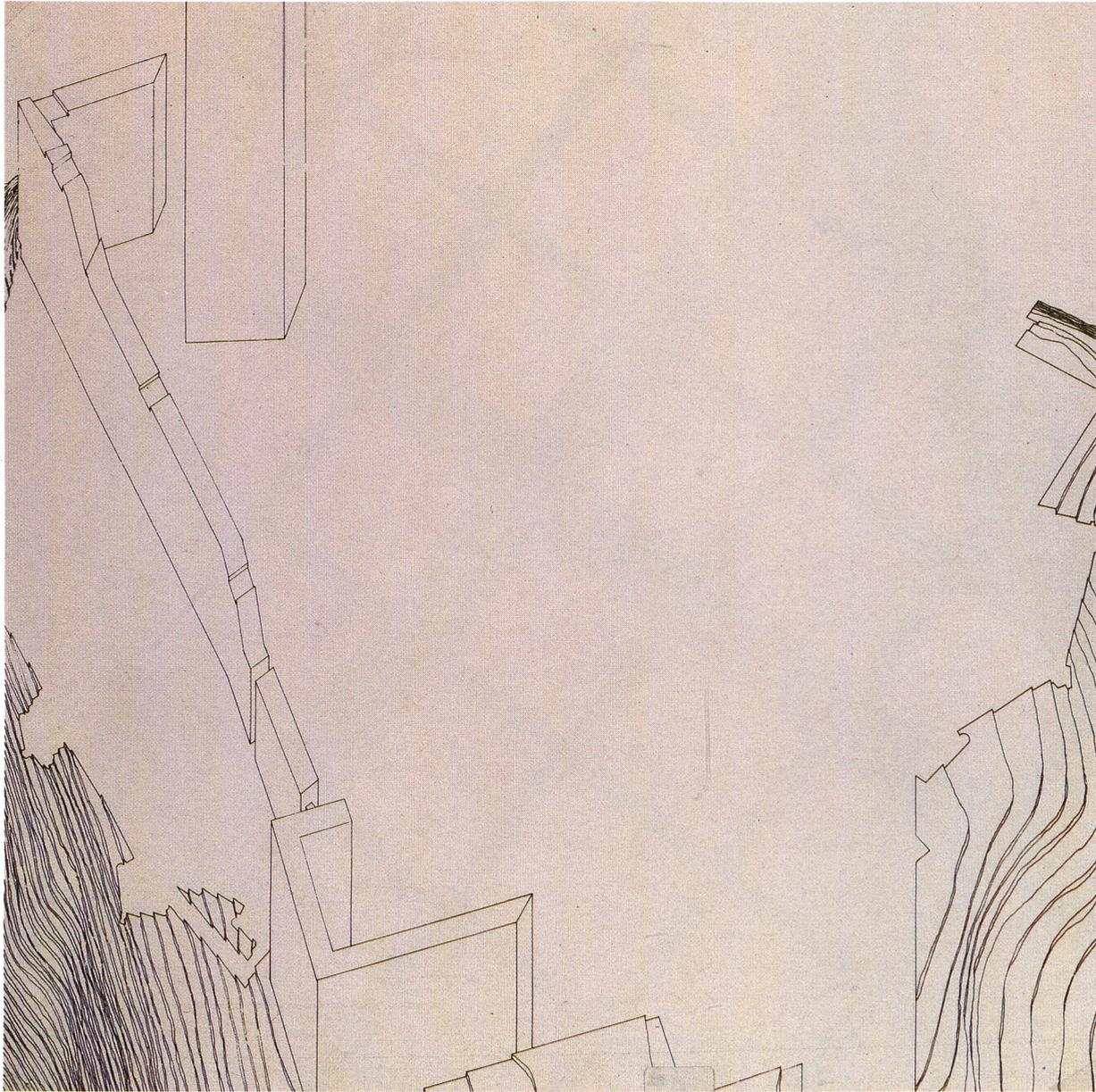
de presencia, origen y objeto estético en tres aspectos característicos del discurso arquitectónico: *situación*³, *programa* y *representación*. El primer aspecto con el que se enfrentan es la noción de que la *situación* (emplazamiento, territorio) es una realidad que tan sólo contiene presencias. Privilegiar la *situación* como el contexto es reprimir otros contextos, es mantenerse fijo por las presencias del sitio/lugar, es creer que se trata de un todo permanente susceptible de ser conocido. Tal creencia como ya se ha dicho es hoy indefendible. Al tratar la *situación* no simplemente como un palimpsesto sobre el que escribir sino también como *cantera* que contiene las marcas tanto de su pasado como de un futuro inmanente, debe ser entendida como



algo no estático. Quizás una analogía que esclarezca qué es lo *no-estático* pueda ser útil. Considérese la diferencia entre una *flecha en movimiento* y una flecha parada. Basta con poner la mano delante de cada una de las dos para descubrir rápidamente la existencia de una profunda diferencia. Sin embargo, si se toma una fotografía de cada una y se comparan serán virtualmente indistinguibles. Lo que distingue la *flecha en movimiento* de la inmóvil es que contiene la información acerca de dónde viene y a dónde va. Es decir, contiene una memoria y una inmanencia que no son explícitas para el observador de la fotografía. Son *ausencias* esenciales. Las teorías que hacen de la *situación* el origen presente presuponen que la flecha en movi-

perfection, Romeo and Juliet is a program of *eros*, an architecture which replaces the teleology of the ideal with the openness of text. Through superposition the project combines individual entities into what Freud calls in his definition of *eros*, even larger unities; it is as if it were an *eros* of an *eros*.

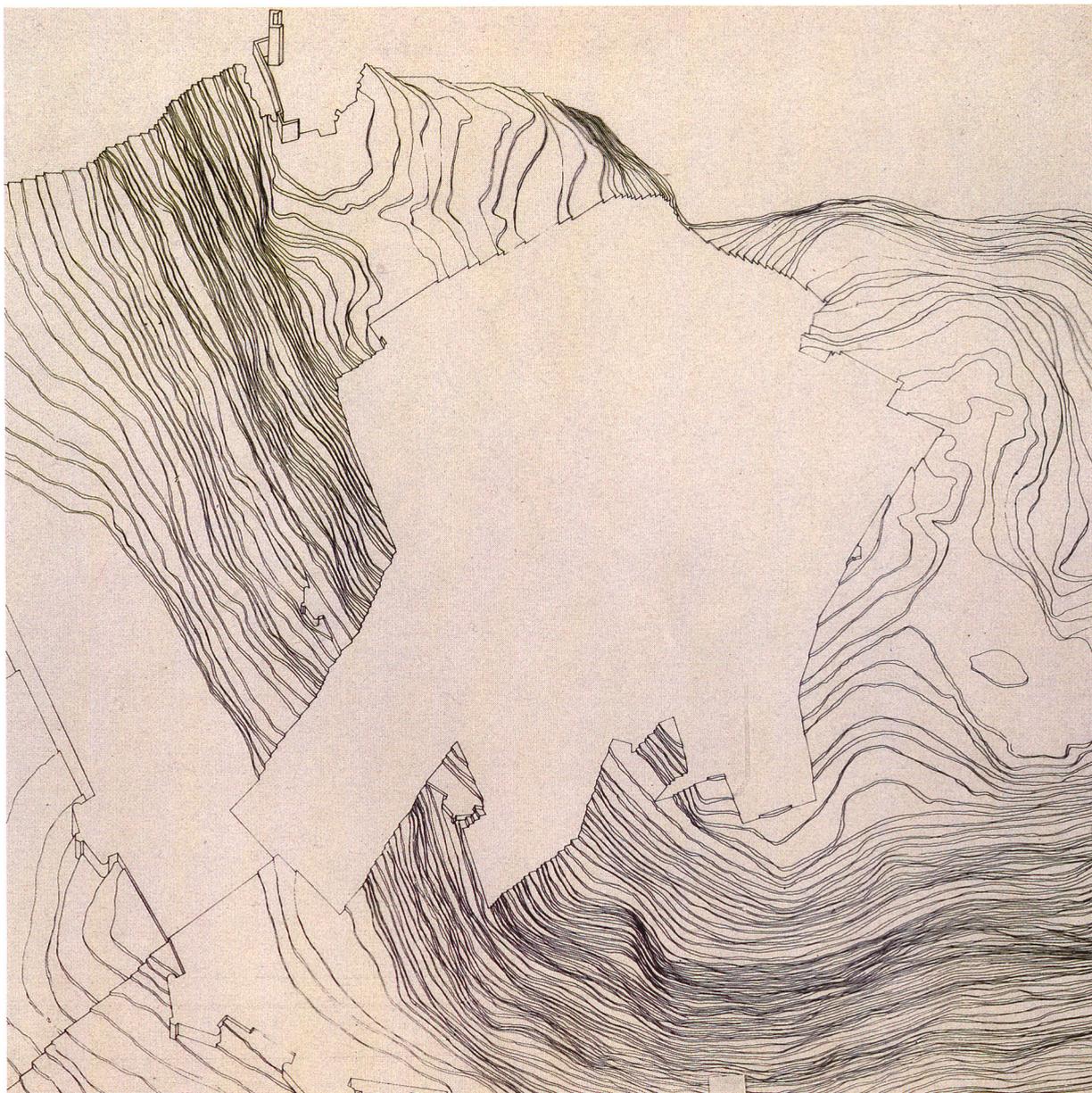
There are three important versions of the story of Romeo and Juliet which were taken as the basis of the 'architectural program'. Each narrative is characterised by three structural relationships, each having its own physical analogue: division (the separation of the lovers symbolised in physical form by the balcony of Juliet's house); union (the marriage of the lovers symbolised by the church); and their dialectical relationship (the togetherness and apartness of the lovers as symbolised in Juliet's tomb).



The three structural relationships which pervade the narratives also can be found to exist at a physical level in the plan of the city of Verona: the *cardo* and *decumanus* divide the city; the old Roman grid unites it; and the Adige river creates a dialectical condition of union and division between the two halves. Similarly, places in Verona can be located as key *loci* in the narrative: supposedly existing in Verona today are Juliet's house (the point of their division); the church where the couple was married (the point of their union); and Juliet's tomb (the ultimate point of their dialectical relationship of togetherness and apartness). The strange presence of these fictional 'realities' in Verona sets the stage for this project's further transposition of reality and fiction. The project brings back the fictional elements of Verona to the

miento y la parada son la misma cosa: ignoran las sutiles pero profundas condiciones de las presencias de tales ausencias.

El segundo aspecto con el que se enfrenta es con la idea de que en la arquitectura de principios de siglo el programa es condición de valor originario y así se decía que si el programa estaba adecuadamente elaborado, se conseguiría una buena arquitectura. El programa para los castillos de Romeo y Julieta consiste en presentar los temas reiteradamente dominantes en las historias de Romeo y Julieta en forma arquitectónica en los emplazamientos de los castillos. Una manera de desestabilizar este programa fue socavar su *realidad* creando en este caso una ficción de una ficción. Mientras que hasta ahora el programa



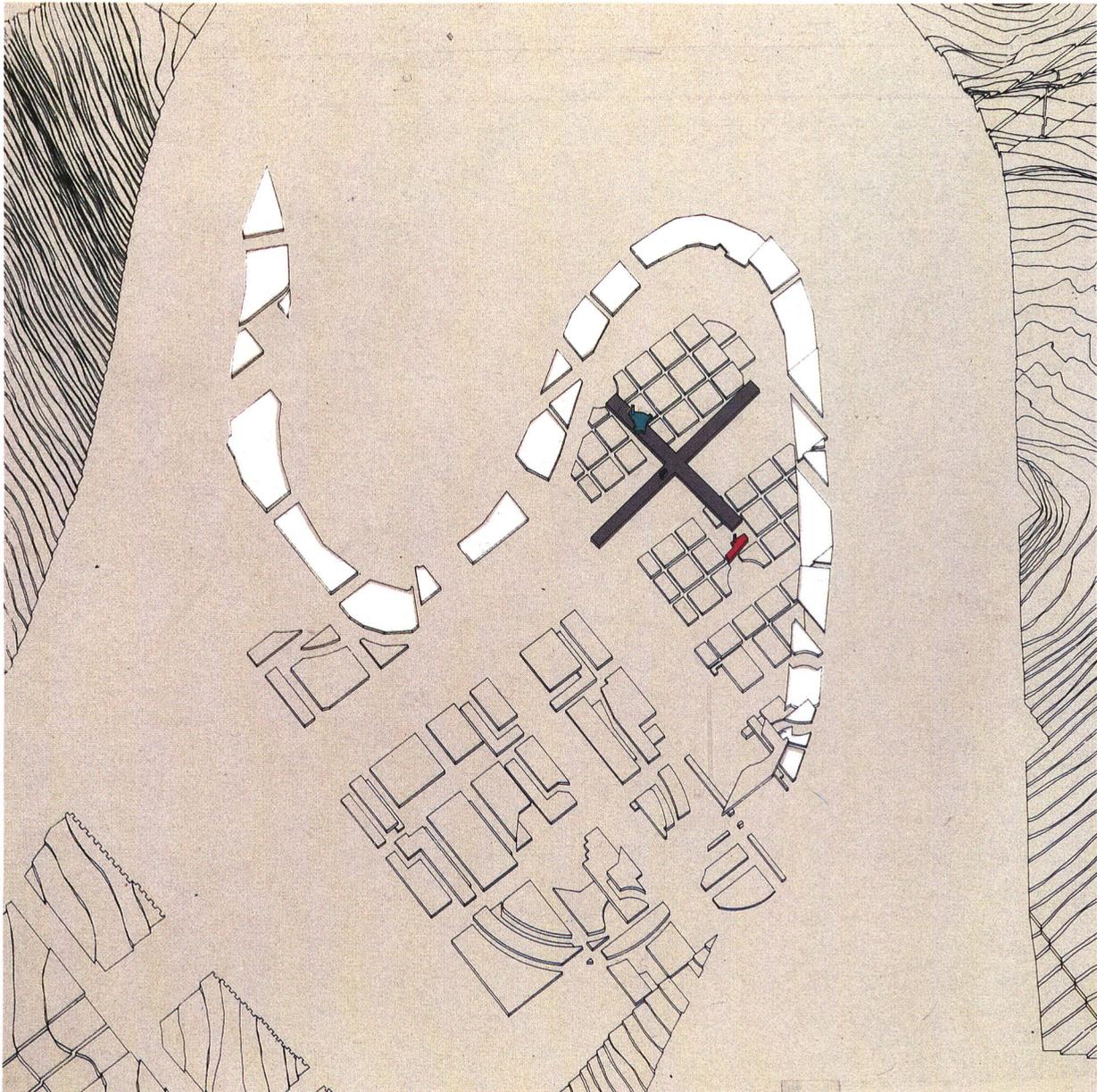
encarnaba el deseo antropocéntrico de perfección humanas el proyecto para los castillos de Romeo y Julieta es un programa de *Eros*, una arquitectura que reemplaza la teleología de lo ideal por la condición siempre abierta del texto. Por medio de superposiciones el proyecto combina entidades con la que Freud llamó en su definición de Eros otros entes mayores, como si fueran el Eros del Eros.

Hay tres versiones importantes de la historia de Romeo y Julieta y cada una de ellas ha servido de base para un *programa arquitectónico*. Las tres versiones están caracterizadas por tres relaciones estructurales y en cada una de ellas cabe el distinguir las analogías físicas que a continuación enumeramos: *división* (la separación de los amantes simbolizada por el balcón de la

reality of Montecchio, creating a simultaneity of experience of text and object.

These are presented in three axonometric drawings, and three scalings which are made by registering the three glasses in different superpositions. In each scaling there are present elements (in colour), elements of memory (in grey), and elements of immanence (in white).

The first superposition reveals the idea of division found in the three texts. When the walls of the castle of Romeo are superposed on the walls of the old city of Verona, the three elements of the site of Montecchio (at the same scale as the city of Verona) fall in a divided relation to the walls of the real castle of Juliet: a simulated castle of Juliet falls inside the real castle of Juliet; a simulated church falls within the wall of the real castle, and a

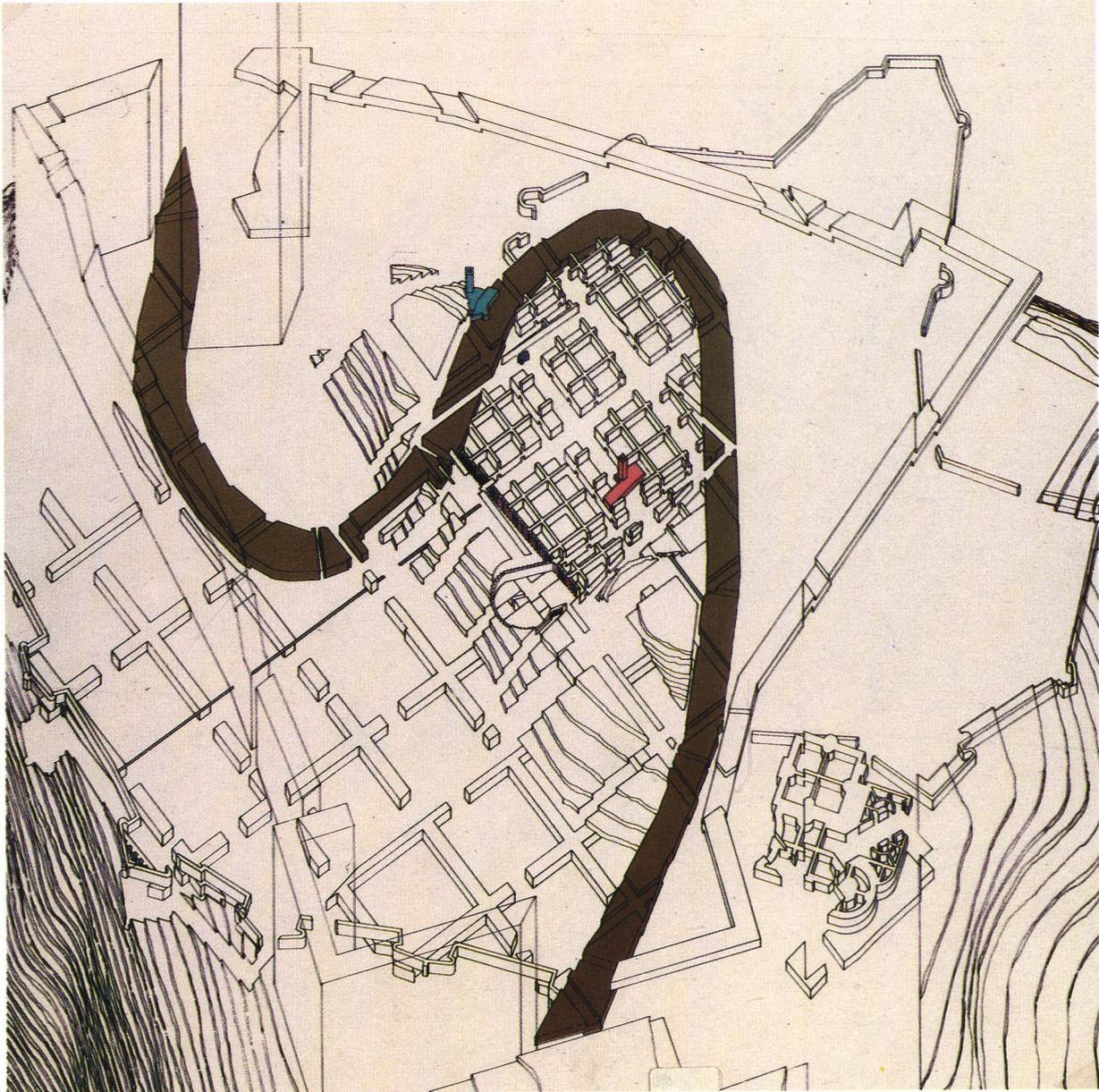


simulated castle of Romeo falls outside of the walls of the real castle of Juliet, hence the idea of division. Thus the first scaling involves the transposition of place and superposition of scales in time to reveal aspects of the structure of the textual narrative. The castle (which is analogous to Romeo) attempts to unite a Verona divided between the Capuletti and the Montecchi. The Adige River which both joins and fractures the city of Verona also acts upon the castle of Romeo so that it becomes, in its left hand segment, a presence and in its right hand segment, part memory — the absence of its former presence and part trace — the presence of an absence — an immanent castle.

The castle of Romeo is thus a palimpsest and a quarry, where the stones which are removed from

casa de Julieta); *unión* (el matrimonio de los amantes está simbolizado por la Iglesia); y la *relación* dialéctica entre ambos (la tumba de Julieta simboliza separación y unicidad).

Las tres relaciones estructurales que están presentes en los textos escritos lo están también en el plano de la ciudad de Verona, el *cardo* y el *decumanos* divide a la ciudad: la traza/retícula romana la une; y el río Adige crea una condición dialéctica de unión y separación entre las dos mitades. De modo semejante, Verona es el punto focal de la narración: la supuesta casa de Julieta existe todavía hoy (en dicho lugar se produjo la separación), la iglesia donde la pareja se casó (lugar en el que se llevó a cabo la unión) y la tumba de Romeo y Julieta (lugar de



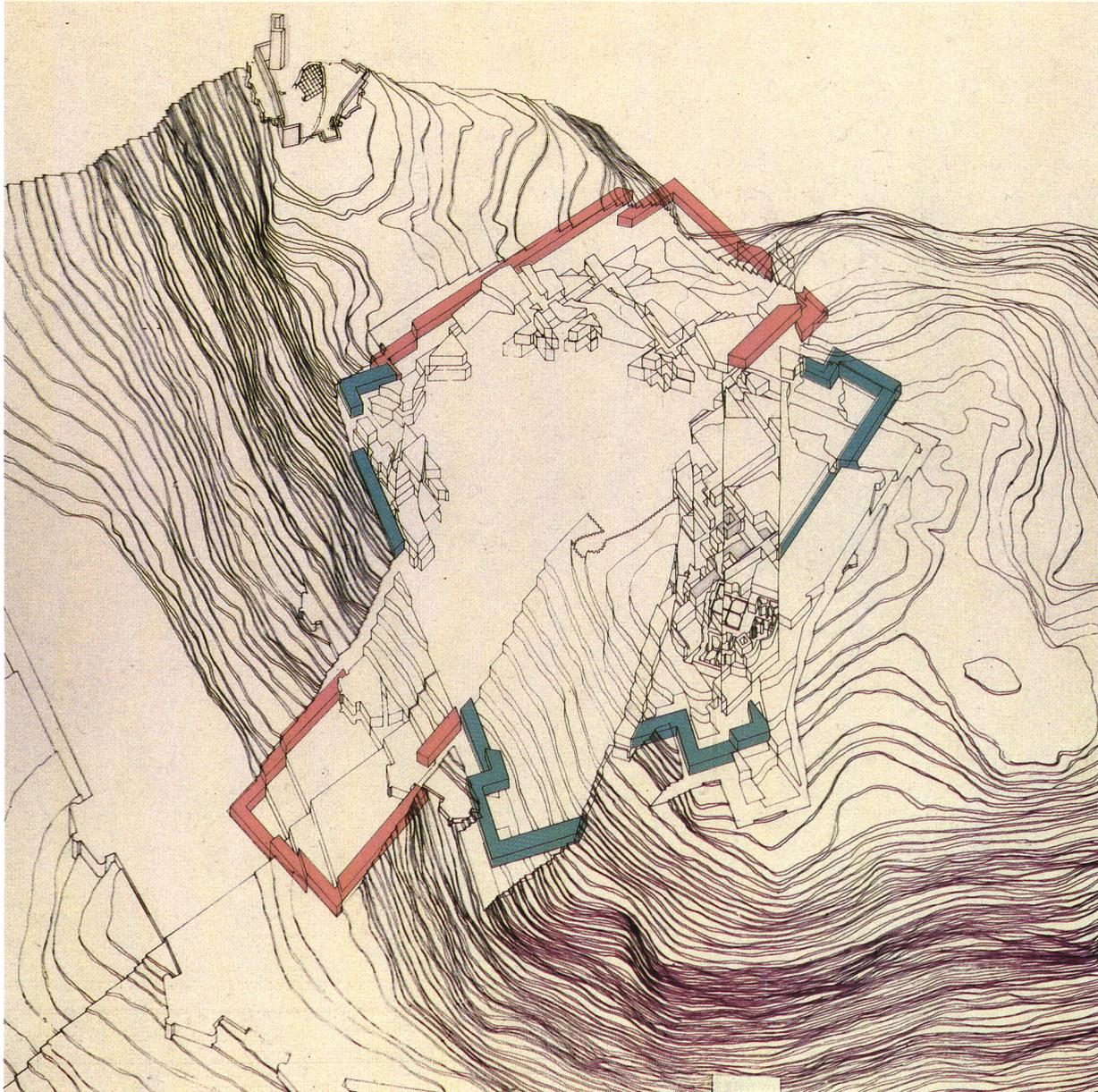
separación y unicidad). La presencia extraña de estas *realidades* ficticias prepara el escenario para la ulterior transposición entre realidad y ficción del proyecto. El proyecto devuelve a la realidad de Montecchio los elementos ficticios de Verona, haciendo simultánea la experiencia de *texto y objeto*.

Estos elementos están presentes en tres dibujos axonómétricos y en tres *scalings* que son el resultado de registrar los tres cristales en diferentes superposiciones. En cada *scaling* hay elementos presentes (en color), elementos de memoria (en gris), y elementos inmanentes (en blanco).

La primera superposición revela la idea de división que se encuentra en los tres textos. Cuando las paredes del castillo de

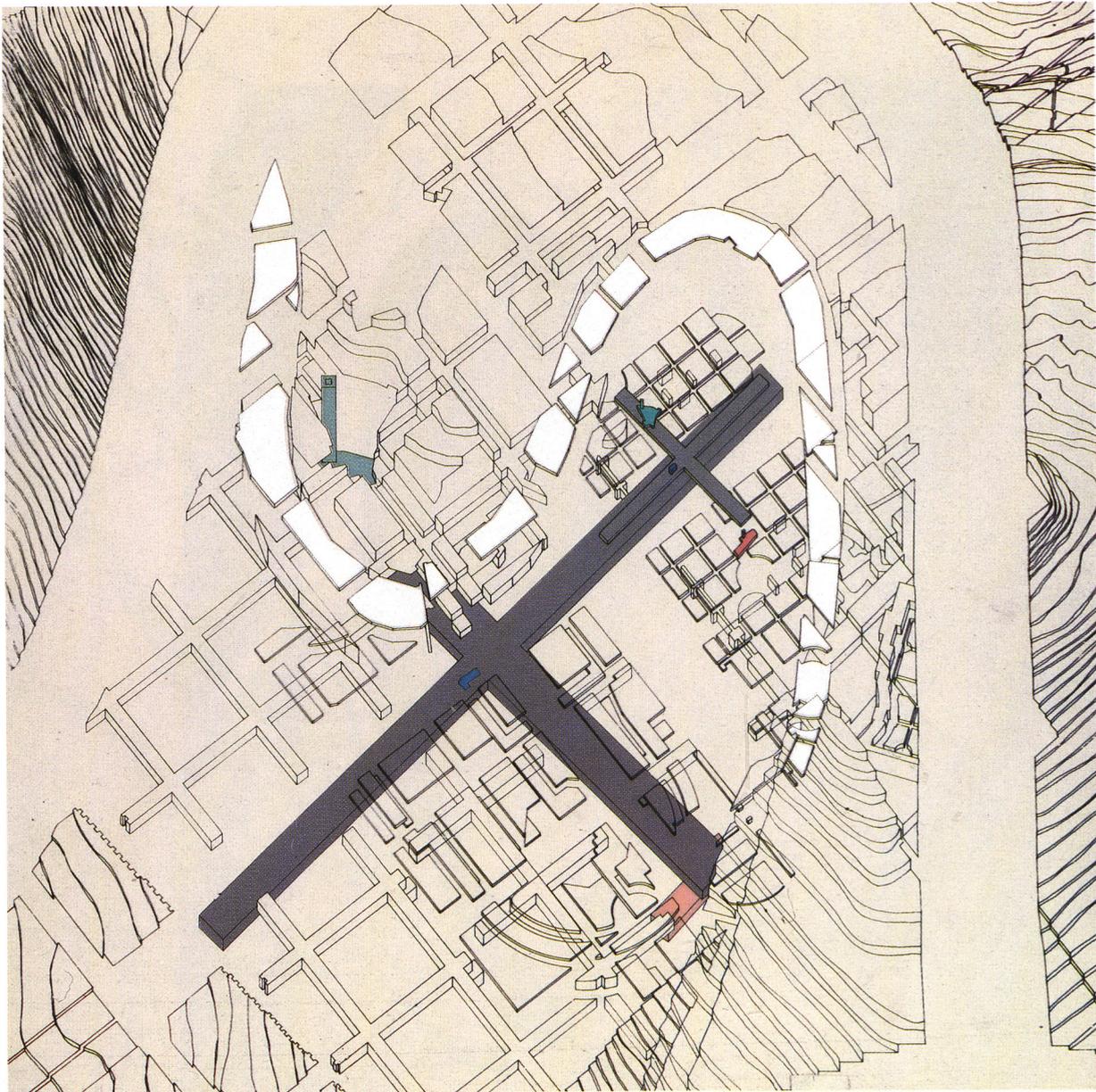
the actual walls of the castle form the grid of the city of Verona. The second superposition reveals the idea of union found in the three texts. Here the castle of Juliet, which appeared as a passive trace in the actual castle of Romeo, now appears as an active trace at the actual church of Montecchio. The tower of the castle surrounds the church. Superposed over the tower of Juliet is the tower of an active trace of the castle of Romeo. The church of Montecchio is an active presence registering the idea of union. The third superposition reveals the idea of dialectical relationship between union and division operating in the texts. Now the castle of Juliet is registered as an active presence over the tomb which in the cemetery in the city of Verona.

The final aspect to be confronted is representa-



tion. In architecture, discourse has been represented in figuration, that is in the object. Representation mediates and thus separates discourse from figuration. In this project figuration is united with discourse in order to create an architecture as *text*. In such a condition, representation is denied for an object as *presentation*, as a text. Representation refers outside itself to an origin; text does not. Text refers inward to its own structure. Text has the capacity for an infinite combination of previous texts into new texts; the three-dimensional experience yields open-ended readings. This introduces the possibility of *error*, of a text not leading to a truth or a valued conclusion, but rather to a sequential tissue of misreading - errors which produce the condition for each new level of reading. Here narrative is no longer a teleology

Romeo se superponen a las de la ciudad de Verona, los tres elementos del emplazamiento de Montecchio (dibujados a la misma escala que la ciudad de Verona) quedan separados entre sí por las paredes del castillo real de Julieta; una versión simultánea de Julieta queda colocada dentro del castillo real de Julieta; la versión de la iglesia toma su lugar dentro de las paredes del castillo real, y la versión simulada del castillo de Romeo queda fuera de los muros del castillo real de Julieta; hasta aquí la idea de *división*. Así, el primer *scaling* implica una transposición de lugares y la superposición de escalas para revelar aspectos de la estructura del texto de la narración⁴. El castillo (que es una analogía del de Romeo) trata de unificar Verona que se halla



dividida entre los Capuletti y los Montecchi. Incluso el río Adige, que tanto une como fractura la ciudad de Verona, actúa sobre el castillo de Romeo al hacer que su lado izquierdo se convierta en la presencia de su lado derecho, en parte memoria —ausencia de una anterior presencia— y en parte huella —presencia de una ausencia— de un castillo inmanente. El castillo de Romeo es pues un tablero y una cantera sobre la que dibujar ya que las piedras que se han utilizado en sus muros dan forma a la cuadrícula de la ciudad de Verona. La segunda superposición revela la idea de unión, idea que también encontramos en los tres textos. Aquí, el castillo de Julieta, que había aparecido como una huella pasiva en el castillo real de Romeo, aparece ahora como

from an origin to a final goal of truth - but rather is an infinite series of infinite superpositions.

These superpositions appear in a labyrinth, which is located at the site of the castle of Juliet. Like the story of Romeo and Juliet, it is an analogic expression of the unresolved tension between fate and free will. Here the labyrinth, like the castle sites, becomes a palimpsest. While the castle sites are a reality which reveal fiction, the labyrinth is a hyperfiction (a fiction of those fictions) which reveals a hyperreality.

In the labyrinth, three re-representations of the narrative concepts of division, union, and their dialectical relationship are found, created by superposing three self-similar scalings. The first involves the cemetery of the city being superposed over the grid of the old city of Verona so that there

DIVISION: Superposición sobre el Castillo de Romeo de la ciudad de Verona, sobre el emplazamiento de Montecchio: una versión simulada del Castillo de Julieta queda colocada dentro del Castillo real de Julieta; la Iglesia aparece dentro de las paredes del Castillo real y una versión simulada del Castillo de Romeo queda fuera de los muros del Castillo real de Julieta.

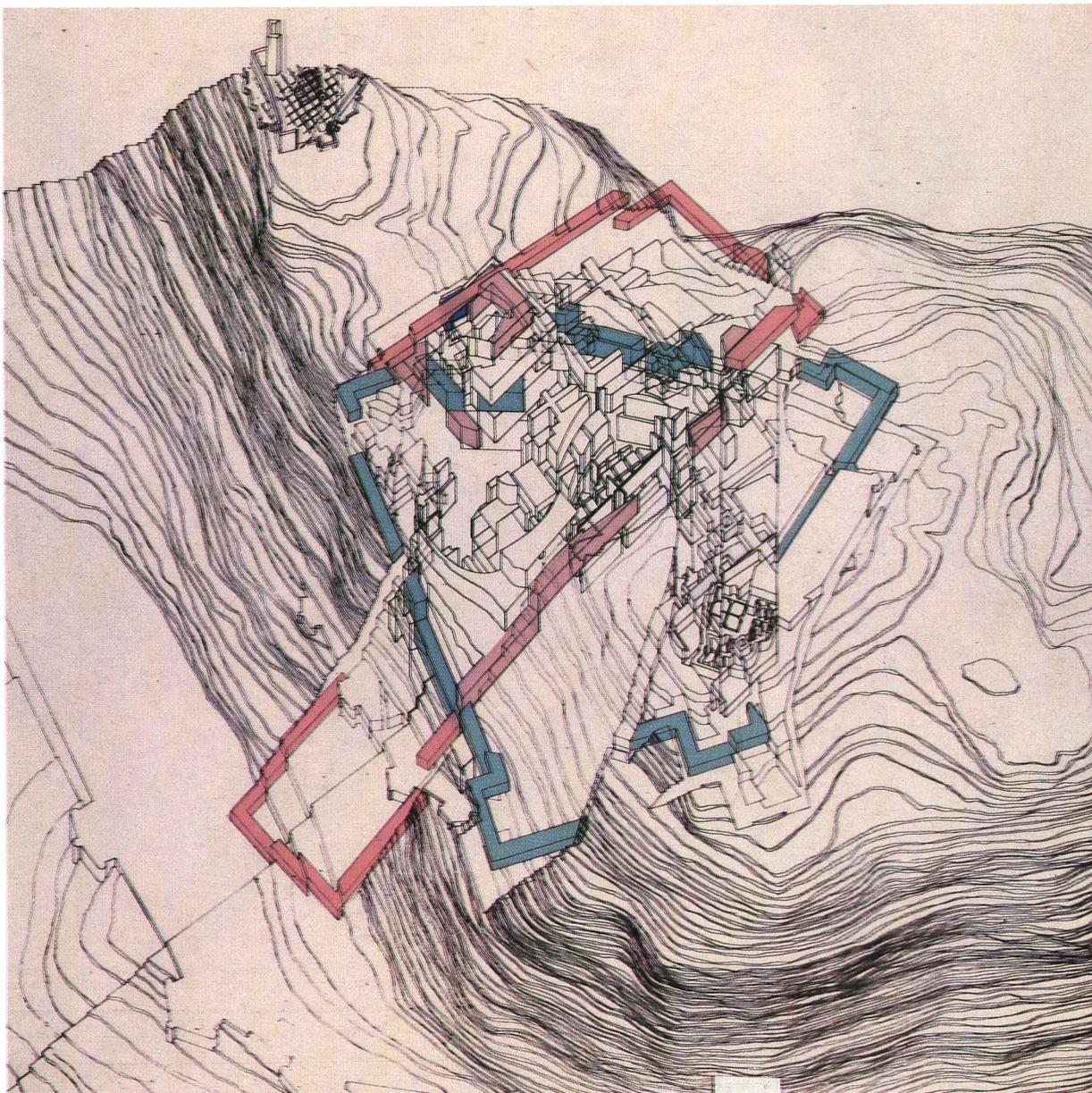


is a self-similar registration of the axes of the old cemetery (treated as a *cardo* and *decumanus*) superposed on the actual *cardo* and *decumanus* of the old city. The cemetery is now analogically the city. In this scaling the tower of the castle of Juliet is registered on and becomes analogous to the house of Juliet in the city of Verona (this becomes the locus of the descent into labyrinth). The castle of Juliet thus becomes the house of Juliet in the cemetery of Verona as the city of Verona.

In the second scaling, the cemetery is enlarged so that the church of Verona is located in the same relationship to the axes of the cemetery as is Juliet's house to the axes of the city of Verona in the previous scaling. Here the house of Juliet as the castle of Juliet becomes analogous to the

una huella pasiva en la iglesia de Montecchio. La torre del castillo rodea a la iglesia. Superpuesta a la torre de Julieta está la torre de una huella activa que registra la unión. La tercera superposición revela la idea de una relación activa que registra la unión y división que se da en los textos. Ahora el castillo de Julieta se registra como una presencia activa sobre la tumba que está en el cementerio de la ciudad de Verona.

El último de los tres aspectos a los que el proyecto hace frente es la idea de *representación*. En arquitectura, el discurso ha sido representado figurativamente, es decir, en los objetos. La representación media y por ende separa *discurso* y *figuración*. En este proyecto lo figurativo se une al discurso para crear una arquitect-

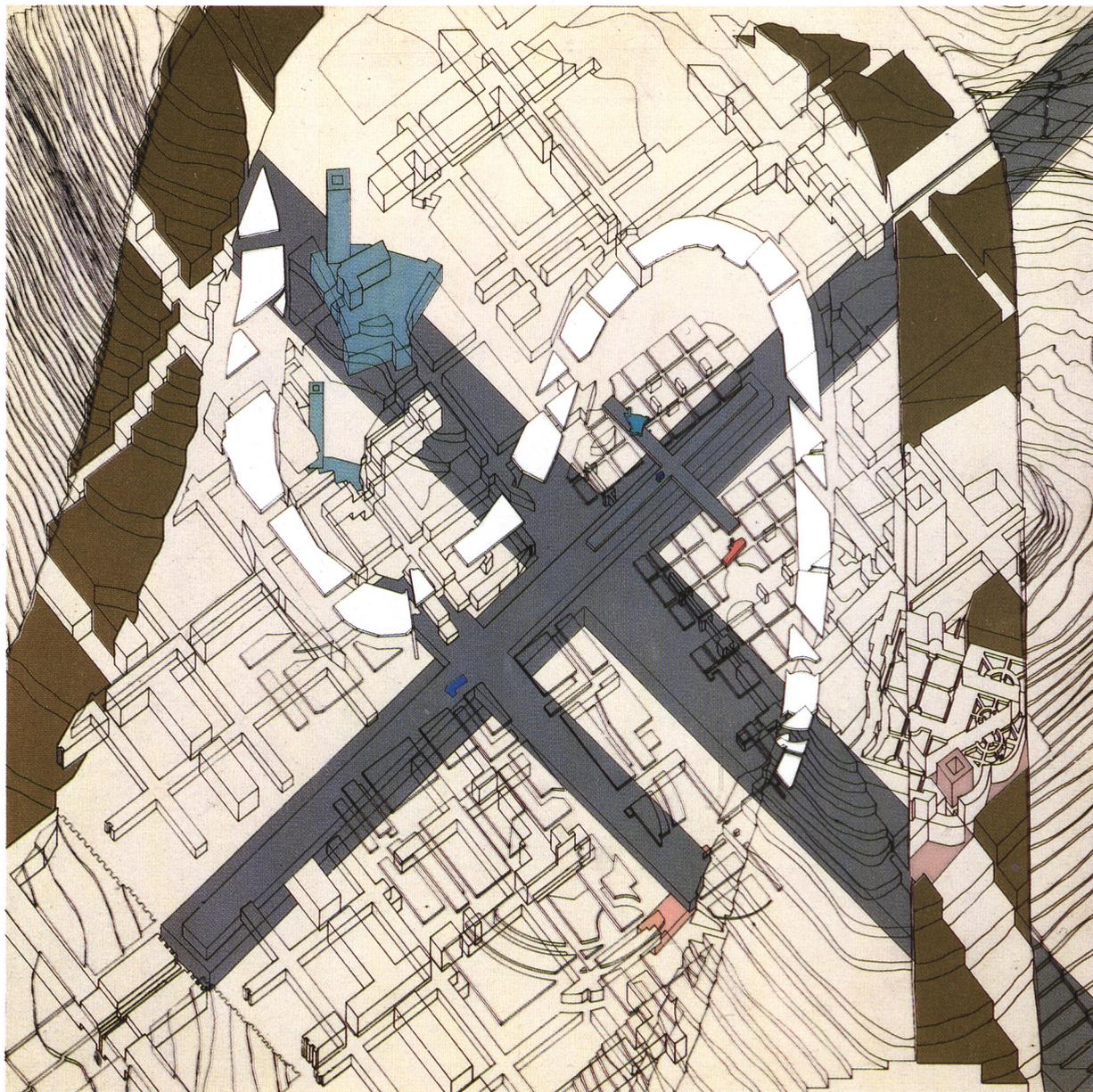


tura entendida como *texto*. Si se acepta tal condición, la idea de representación queda negada por un objeto al que hay que entender como *presentación*, como texto. Toda superposición se refiere a un origen fuera de sí misma, el texto no. El texto se refiere internamente a su propia estructura. Todo texto tiene la capacidad de producir infinitas combinaciones de textos previos en textos nuevos. La experiencia tridimensional del texto contiene y permite lecturas inconclusas. Así se introduce la posibilidad del error de textos que no van hacia una conclusión válida o verdadera, sino que más bien van hacia un tejido de interpretaciones⁵ sucesivas — errores que dan lugar a las condiciones en las que se producen los nuevos niveles de lectura. Aquí la narra-

church of Verona, in the cemetery of Verona.

A third scaling is made; the cemetery is again enlarged so that the tomb of Juliet in the cemetery of Verona occupies the same position relative to the axes of the cemetery as the house and the church at previous scalings. Now the house of Juliet as the castle of Juliet in the cemetery of Verona as the city of Verona finally becomes the tomb of Juliet in the cemetery of Verona. This closing of the text on the text detaches this analogous process from the pursuit of a geometric ideal. It is this closure potential in self-similarity which opens the possibility for a textual architecture.

At this lowest level of the labyrinth the foundations of the actual castle of Juliet are found. This is the level of hyperreality (the fiction turning into



reality). Here another series of scalings is set in motion, and a return to reality through the tower of the actual castle of Juliet.

These two conditions - the hyperfiction and the hyperreal, deny origin and closure in both fiction (which is seen to have no origin or end in reality) and reality (which has no origin or end in fiction). Likewise, this project can never achieve finality or closure. There is something yet to be written before the reality of the site of Montecchio, and after the fictions of the Verona of Romeo and Juliet. Here architecture does not close or unify, but rather opens and disperses, fragments and destabilises, not only as a condition of its own being but as an exploration of its resonance with the always changing conception of nature and human endeavour.

ción deja de ser una teleología orientada desde un origen a un final verdadero y pasa a ser una serie infinita de superposiciones infinitas.

Estas superposiciones aparecen en un laberinto localizado en el emplazamiento del castillo de Julieta que como la historia misma de Romeo y Julieta, el laberinto es una expresión análoga de la tensión entre el *destino* y el *deseo*. Aquí el laberinto, al igual que los emplazamientos de los castillos, se convierten en tablero (palimpsesto). Mientras que los castillos son una realidad que revela una ficción, el laberinto es una hiperficción (una ficción de aquellas ficciones) que revela una hiperrealidad.

En el laberinto, se dan tres *re-presentaciones* de los concep-

tos narrativos de división, unión y relación creadas al superponer tres *scalings* autosemejantes. El primero implica superponer el cementerio sobre la retícula de la ciudad romana colocando los ejes del cementerio sobre el cardo y el decumanos de la ciudad antigua. El cementerio pasa a ser una analogía de la ciudad. En este *scaling* la torre del castillo de Julieta se registra sobre y se hace análoga a la casa de Julieta en la ciudad de Verona (casa que resultara ser el lugar para el descenso al laberinto). El castillo de Julieta se convierte así en el cementerio de Verona que es análogo a la ciudad de Verona.

En el segundo *scaling*, el cementerio es aumentado de tamaño de modo que la iglesia de Verona aparece en la misma relación respecto a los ejes del cementerio que la casa de Julieta respecto a los ejes de la ciudad de Verona en el *scaling* anterior. Aquí, la casa de Julieta resulta análoga de la iglesia de Verona en el cementerio de Verona.

Un tercer *scaling* tiene lugar: el cementerio es aumentado de tamaño otra vez de modo que la tumba de Julieta en el cementerio de Verona ocupa la misma posición respecto de los ejes del cementerio que la casa y la iglesia en los *scalings* anteriores. Ahora la casa de Julieta, entendida como el castillo de Julieta en el cementerio de Verona, entendido como si fuera la ciudad de Verona, se convierte finalmente en la tumba de Julieta en el cementerio de Verona. Este final del texto sobrepuesto al texto aparta a este proceso analógico de la búsqueda de un ideal geométrico. Es esta capacidad de clausura autosemejante la que abre la posibilidad de una arquitectura *textual*⁶.

En este nivel más bajo del laberinto se encuentran los cimientos del castillo real de Julieta. Este es el nivel de la hiperrealidad (la ficción que se convierte en realidad). Aquí, otra serie de *scalings* es iniciada⁷ y el regreso a la realidad tiene lugar a través de la torre del castillo de Julieta.

Estas dos condiciones —la hiperficción y la hiperrealidad— niegan origen y clausura tanto a la ficción (entendida sin origen o fin en la realidad) como a la realidad (que no tiene ni origen ni finalidad en la ficción). De modo semejante este proyecto nunca podrá alcanzar finalidad o clausura. Todavía hay algo que decir previo a la realidad del lugar de Montecchio y posterior a las ficciones de la Verona de Romeo y Julieta. Así pues en este proyecto la arquitectura no se cierra o unifica, se abre o se dispersa, se fragmenta o se desestabiliza, no sólo en lo que es la condición de su propio existir, sino también en tanto que exploración de su resonancia⁸ con la condición siempre cambiante de la naturaleza y el empeño humanos.

Traducción: Antonio Sanmartín

NOTAS DEL TRADUCTOR

1. *Eros, Arrows and other Errors* podría traducirse término a término por *Eros, Flechas y otros Errores*, pero pronunciado en inglés los tres fonemas son casi indistinguibles. 2. *Yield* significa también: producir, contener, redituar, permitir. 3. *Site* se ha traducido como *situación* en la mayoría de los casos pero también significa lugar, territorio, sitio, solar, emplazamiento. 4. *Textual narrative* podría entenderse como el *tejido de la narración* o como el *entretendido de historia* o como aquella *estructura o forma de la narración de la historia*. 5. *Misreading* significa literalmente *malinterpretación*, pero aquí debe entenderse como interpretación o lectura de significados implícitos no necesariamente coherentes o lógicos. 6. *Textual architecture* es uno de los conceptos centrales del ensayo. Se ha traducido como *arquitectura de texto*, pero podría entenderse también como *arquitectura textual* o incluso como *arquitectura*. Se distingue de la arquitectura formal en que su percepción y comprensión no queda limitada a una lectura espacial o antropomórfica de sus relaciones y medidas. 7. *Set in motion* se ha traducido como *iniciar* pero literalmente significa poner en marcha, desencadenar. 8. *Resonance* es un concepto físico cuantificable. Aquí debe entenderse como una *cualidad de la existencia del ser, del comportarse* de la arquitectura en relación a las concepciones renovadas que el hombre elabora sobre sí mismo y sobre su propia historia.