

SUPERMODELOS

MIRET, Santiago; BRIEVA, Melisa

smiret@gmail.com, brieval.melisa@gmail.com

Cátedra Lencinas, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo

Resumen

Los Supermodelos en Arquitectura son proyectos que contienen proyectos en estado de latencia. Organizaciones tan genéricas y universales que derraman formas como linajes de oportunidad, proliferando construcciones de conocimiento disciplinar. Los supermodelos contienen grandes cantidades de información proyectiva, normativa y creativa, dispuesta a ser reutilizada para la elaboración de nuevos proyectos. Son matrices variables de infinidad de reorganizaciones y reprogramaciones proyectuales. Los Supermodelos son la celebración de una disciplina proyectiva que no cesa en su inquietud por la construcción de conocimiento.

El artículo propone, primero, por medio del desarrollo conceptual de los términos de tipo, modelo y organización y, luego, por la presentación de una serie de proyectos emergentes del supermodelo del *Précis des Leçons d'Architecture: Données a l'Ecole Impériale Polytechnique* de JNL Durand, una aproximación a la noción de supermodelo en Arquitectura como la posibilidad de, por un lado, aprender de los linajes disciplinares considerados canónicos como una fuente inagotable de conocimiento y, por el otro, la oportunidad de construir proyectos que, a su vez, contienen multiplicidad de proyectos tan originales y vitales como el modelo primigenio del cual emergen.

Palabras clave

Modelo, Tipo, Diagrama, Durand, Proyecto
Arquitectónico

Introducción

Un supermodelo es una entidad arquitectónica que consagra en sí la potencia de ser virtual y actual simultáneamente. Paradoja que sólo puede lograrse gracias a su particular modo de problematizar aquello que cambia y aquello que permanece en una arquitectura. Un supermodelo no es un edificio, ni un objeto. Supera la idea de palimpsesto y la de cita histórica. Un supermodelo contiene numerosos tipos, tipologías, estilos e ideologías. Un supermodelo es más que un modelo a ser imitado y más que una colección abstracta de reglas. Un supermodelo es una arquitectura esencialmente contemporánea en cada estadio de su turbulenta historia disciplinar.

Modelo es una de las ideas más centrales de la arquitectura, dada su antigüedad e importancia respecto de la organización formal de los edificios. Desde su aparición en el Timeo de Platón hace cerca de 2800 años, constructores y arquitectos han discutido su estatuto incesantemente. Pero como cualquier concepto extraordinario es polémico y, como toda super-idea, la noción de modelo tiene su lado b, e históricamente esta fue la idea de tipo. Tipo y modelo llevan siglos de prolífica disputa, tal vez la disputa que, bajo distintos nombres, más radicalmente impulsa el avance de la disciplina. Tipo y modelo no son conceptos opuestos ni análogos, las diferencias sutiles entre ambos son, y han sido, materia de debate sobre aquello que le es más interno a la disciplina de la arquitectura. Podría pensarse que este debate ha pasado de moda, de hecho, la inactualidad de tipo y modelo se ha decretado más veces que la muerte del arte. Sin embargo, modelo y tipo, siempre vuelven, solemnes y revolucionarios como el primer día.

Modelo y tipo son dos definiciones que operan en conjunto porque hablan de un problema muy básico: cómo es posible la creación de algo nuevo o, mejor aún, cómo es posible para la arquitectura el proyecto como acto que proyecta hacia adelante aquello que no existe, sobre la base de lo que ya conoce. El segundo supuesto o problema se basa en que, aquello sobre lo que se conoce, no es ni más ni menos que la historia disciplinar. Históricamente la arquitectura hizo referencia a otras arquitecturas y el proceso de evolución genealógica de sus características y procedimientos, refiere a exterioridades contextuales solo de manera indirecta. Tipo y modelo son las expresiones que la disciplina emplea para hablar de este proceso genético.

La modalidad de traducción de ideas o entidades en el mundo a materiales arquitectónicos no solo es, como menciona Georges Teyssot, una

incorporación de una naturaleza editada y seleccionada¹, sino que la lectura misma posee fuertes contenidos de autorreferencialidad. La historia de la arquitectura despliega una serie de recursos, formas y organizaciones para hablar de ideas, que le son propias. La monumentalidad tiene su repertorio de formas y organizaciones, desde la escala de los elementos, a tipos característicos como las salas hipóstilas, las cúpulas, los frontis, los podios, al despliegue de elementos repetidos como las columnas, las secuencias de espacios de menor tamaño a gran tamaño, o la relación con el *piano nobile*. Todos estos materiales forman parte del inconsciente colectivo de lo que la monumentalidad es para la arquitectura. Siendo fiel y entusiastas respecto de esta tradición disciplinar de *autofilia* podrían revisarse algunas de las ideas de aquellos autores que discutieron la idea de modelo y tipo históricamente.

Tipo

Podríamos empezar definiendo la noción de tipo para exponerla como un concepto que opera en un plano de mayor generalidad que la del modelo. Si bien tipo, suele en ciertos contextos, utilizarse como sinónimo de modelo cabe resaltar la diferenciación establecida por de Quincy.

“La palabra tipo no presenta tanto la imagen de una cosa a ser copiada o imitada perfectamente, sino la idea de un elemento que debe por sí mismo servir de regla al modelo. Todo es preciso y dado en el modelo; todo es más o menos vago en el tipo.”

De Quincy, 2007, p 39

La distinción operada por de Quincy establece que el modelo debe, según las reglas del arte, imitarse fielmente, mientras que, por el contrario, el tipo no opera por mimesis directa, sino que establece una serie de reglas que permiten un cierto parecido de familia sin necesidad de la similitud exacta. Para esto utiliza el ejemplo de sistemas constructivos tectónicos como ejemplos de tipos. Tal es el caso de la construcción en madera o la construcción en piedra. Las construcciones producidas bajo *typos* constructivos, si bien tienen rasgos comunes por sus reglas de asociación, módulos y secuencias, cada una es particular más allá de su origen común.

Comentando la precedente cita de Quincy, Aldo Rossi define tipo y modelo como:

Quincy descarta la posibilidad de que haya algo que imitar o copiar, pues en este caso no se presentaría, la creación de un modelo, es decir no se haría

¹ Teyssot analizando a Tzvetan Todorov explica que “(...) aparece un segundo grado, donde aquello que se imita no es la naturaleza en todos sus aspectos, sino la naturaleza ‘seleccionada’ en función de un ideal invisible.” Ver Teyssot, G. (2007) “Mimesis” en De Quincy, Q. (2007). *Quatremere De Quincy, Diccionario de arquitectura: voces teóricas*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.

arquitectura. ...en la arquitectura (modelo o forma) existe un elemento que desempeña su propio papel; por lo tanto, no es algo a lo que el modelo se ha adecuado en su conformación, sino algo que está presente en el modelo. De hecho, esa es la regla, el modo constitutivo de la arquitectura. (...) si este algo - que podemos llamar el elemento típico o simplemente el tipo- es una constante, entonces es posible reencontrarlo en todos los hechos arquitectónicos. Ningún tipo se identifica con una forma, aunque todas las formas arquitectónicas remiten a tipos. Por tanto, el tipo es constante y se presenta con caracteres de necesidad. Sin embargo, aun siendo determinados los tipos, estos reaccionan dialécticamente con la técnica, las funciones, el estilo, el carácter colectivo y el momento individual del hecho arquitectónico.

Rossi, 1978, pp 29-30

La tarea de categorización rigurosa de los tipos presentes en la ciudad, permiten a Rossi, hacer sistema de diversos tipos y construir una tipología, es decir trasciende lo axiológico y vuelve a los tipos axiomáticos y operativos a escala urbana.

Rafael Moneo relaciona a la noción de tipo con la posibilidad de sintetizar ideas y de pensar agrupadamente, e impulsa la idea de que el tipo no sólo sirve para describir a la Arquitectura, sino que es el modo por medio del cual la Arquitectura se produce:

“¿Qué es un tipo entonces? Puede ser definido más simplemente como un concepto que describe un grupo de objetos caracterizados por la misma estructura formal. Está fundamentalmente basado en la posibilidad de agrupar objetos por similitudes estructurales inherentes. Podría hasta decirse que tipo significa el acto de pensar en grupos. Arquitectura, sin embargo, el mundo de objetos creados por la arquitectura, no es solo descripto por tipos sino producidos a través de ellos. Si esta noción puede ser aceptada, puede ser entendido, por qué y cómo un arquitecto identifica su trabajo con un tipo preciso. Él está inicialmente atrapado por el tipo porque es la manera que conoce. Más tarde puede actuar en este, puede destruirlo, transformarlo, respetarlo. Pero siempre empieza por el tipo.”

Moneo, 1978, p 36

Por otro lado, el tipo es el marco en el que el cambio opera. En este continuo proceso de transformación el arquitecto puede extrapolar desde el tipo, cambiar su uso, distorsionarlo gracias a la transformación de su escala, la superposición diferentes para producir uno nuevo o, incluso, el despliegue de citaciones formales de tipos en contextos nuevos, tanto como el empleo de cambios radicales de la técnica empleada actualmente.

Modelo

Una vez hecha la aproximación a la idea de tipo en Arquitectura, podríamos conceptualizar la noción de modelo como una instancia de mayor definición respecto de la idea de organización.

En su sentido más amplio, construir un modelo implica la selección, recorte y edición de una serie de fenómenos del mundo para volverlos material de trabajo. La tarea de modelización de fenómenos es empleada por diversas disciplinas, las cuales, si bien observan distintos fenómenos, todas comparten la tarea de posterior transformación de los mismos.

Desde otro punto de vista, podría postularse la idea de modelo como “algo” a lo que aspirar. Esta puede ser una idea abstracta, una ética, una serie de condiciones ideales que utilizamos de referencia. La idea de *role model* es bastante atinada para explicar lo que un modelo puede implicar. A su vez, existe otro plano de la idea de modelo que tiene que ver con el modelo del mundo de la moda, en donde la figura modélica persigue generar en los espectadores la necesidad de querer parecerse a ellas. No es errado partir de una visión en donde el significado del modelo es literal respecto del significado de la palabra en su sentido más genérico:

“Cosa que sirve como pauta para ser imitada, reproducida o copiada.
‘el hotel se construyó según el modelo de los castillos ingleses’.”²

La idea de *role model* es claramente un concepto instalado en la sociedad tanto que incluso involucra a la Arquitectura³. No sería justo, sin embargo, que esta categoría se la asocie con la intención de imitar, o reconstruir las inteligencias o procesos por los cuales ese *role model* se ha constituido como tal, sino más bien, como un modo de indicar una manera exitosa de proceder, muchas veces sesgado por condicionantes coyunturales. Esto es, la idea de *role model* se ve obnubilada por acciones trascendentales que difícilmente puedan ser reconstruidas o simuladas. A diferencia de los modelos científicos que son factibles de ser reproducidos, la idea de *role model* tiene que ver con una imitación en cierta ética de las conductas, más que con una simulación de un fenómeno concreto.

Un modelo puede ser una construcción sintética de un fenómeno que un científico desarrolla para poder entender cómo funciona, por ejemplo, una

² Google significados. Consultado en mayo 2020.

³ En Arquitectura la idea de Role Model está ampliamente aceptada al punto en el que se organizan concursos internacionales para determinar quiénes lo son anualmente: <https://www.architectsjournal.co.uk/news/aj-student-survey-zaha-hadid-named-top-architectural-role-model/10033746.article> e incluso el RIBA (Royal Institute for British Architecture) utiliza esa categoría como un modo de denominar figuras dignas de ser seguidas en función de lo logrado en sus carreras con sus RIBA Role Models: <https://www.architecture.com/knowledge-and-resources/resources-landing-page/role-models>

galaxia⁴. Para la ciencia, el problema del modelo y su definición es tan amplia como para la filosofía o la misma disciplina arquitectónica. Una síntesis particularmente interesante es la que enuncia Rufina Gutiérrez:

“Un modelo científico es una representación de un sistema real o conjeturado, consistente en un conjunto de entidades con sus principales propiedades explicitadas, y un conjunto de enunciados legales que determinan el comportamiento de esas entidades.”

Gutiérrez, 2014, p 39

En esta breve explicación, quedan claros tres aspectos de los modelos científicos. Primero, son una representación de un sistema real, es decir, una construcción abstracta de un fenómeno (entendido como sistema) existente en la realidad. Segundo, las propiedades explicitadas en esta representación son sólo algunas, las principales. Esto implica que los modelos son síntesis de la complejidad de la realidad. Finalmente, se enuncia que implican un conjunto de enunciados legales, es decir, deben explicitar una normativa, que determina el comportamiento del mismo.

En su sentido más práctico arquitectónico, un modelo es un dibujo tridimensional de un objeto. Estos dibujos tridimensionales, si son desarrollados por medio de un ordenador, pueden contener versatilidades paramétricas (ser activos) o simplemente modelos geométricos de objetos que existen como tales en el mundo real (estáticos). Los modelos que son de interés para este trabajo indefectiblemente involucran una modelación tridimensional digital y, la posibilidad de que sean paramétricos estará determinada por el modo en el que ese modelo sea construido, por lo que esta cuestión será relegada a cada modelo en particular. No obstante, esta condición no los agota en significado, es decir, no basta con que sean modelaciones tridimensionales digitales.

Los modelos que desarrollamos como arquitectos son modelos a seguir, queremos que nuestros proyectos se parezcan a ellos, implican una síntesis de un fenómeno que existe en el mundo real y son, además, modelos digitales, tridimensionales de proyectos de Arquitectura.

Pero centralmente tiene que ver con esta idea de Quatremere de Quincy del concepto de Imitación:

“Imitar no significa necesariamente crear la imagen o producir la semejanza de una cosa, de un ser, de un cuerpo, o de una obra dada; ya que se puede, sin imitar la obra, imitar el artífice. Se imita la naturaleza haciendo como ella, o sea, no reproduciendo la obra propiamente dicha, sino apropiándose de los

⁴ Los estudios de Rupert Croft de Carnegie Melon, de simulaciones de la evolución del Universo puede contribuir a que los científicos demuestren de manera más precisa sus teorías. Ver <https://www.cosmonoticias.org/nuevas-simulaciones-explorar-las-explosiones-de-supernovas-y-la-evolucion-del-universo-parte-2/> visitado en mayo 2020.

principios que sirven de regla a esta obra, de su espíritu, de sus intenciones y de sus leyes.”

De Quincy, 2007, p 173

El caso de la Arquitectura es bien particular, puesto que más allá de algunos elementos figurativos (como las hojas de acanto en los capiteles de las columnas) siempre ha sido una práctica cuya referencialidad ha sido de segundo orden⁵.

“(…) se identifica un grado cero, donde el arte es producido como pura imitación. Se define luego, el primer grado, donde se afirma que la imitación no debe ser perfecta. Finalmente, aparece un segundo grado, donde aquello que se imita no es la naturaleza en todos sus aspectos, sino la naturaleza ‘seleccionada’ en función de un ideal invisible.”

Teyssot, 2007, p 26

Teyssot explica que disciplinas como la pintura, por ejemplo, copia en un cuadro una naturaleza muerta⁶. Esto podría considerarse una referencialidad de segundo orden, siendo el primer orden los objetos compositivos reales de la naturaleza muerta. La pintura vendría a ser una copia figurativa de éstos. El proceso que involucró que el arte se vuelva más abstracto, hizo que progresivamente esta referencialidad se distancie, al punto de que la pintura ya no hablaba del mundo, sino que hablaba de sí misma⁷. El ideal invisible que comenta Teyssot se explica claramente en la Cabaña Primitiva de Laugier⁸. Esta teoría posiciona a la disciplina de la Arquitectura como una práctica en la cual desde sus inicios el problema de la mimesis es de segundo grado, dado que nunca la Arquitectura buscó imitar a la naturaleza en su forma de aparecer perfecta. Así, el modelo representa el constructo interno a la disciplina, como un centro, respecto del cual la Arquitectura puede ser autorreferencial. Este proceso, por supuesto, no es algo reciente, sino que implica un desarrollo milenario.

Si bien la noción de modelo tiene varias acepciones generales, para el presente trabajo y según lo expuesto anteriormente, estableceremos las siguientes definiciones:

01. Modelo como representación. En todas sus acepciones el modelo suele contener la voluntad de representar un determinado fenómeno o dominio de

⁵ Un claro ejemplo de esto es el expuesto en los grabados de órdenes clásicos en la *l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert*.

⁶ En este sentido Adriaen van Utrecht y su *Vanitas Still Life with Flowers and Skull* de 1642 es un ejemplo claro de pintura de naturaleza muerta como referencialidad de segundo orden.

⁷ El caso de Kazimir Malevich y su obra *White on White* de 1918, es considerado uno de los casos paradigmáticos de la abstracción en la historia del Arte.

⁸ Ver Laugier. M.A. (1753) *Essai sur l'architecture*.

fenómenos. El tamaño y la cantidad de variables que contiene ese dominio varía, sin embargo, es usualmente admitido que los modelos proporcionan una representación más o menos idealizada o simplificada de los fenómenos.

02. Modelo como idealización. Para sostener la noción de idealización de los modelos se apela normalmente a conceptos como abstracción, o simplificación. El modelo construye una representación de los fenómenos dentro de un dominio, aunque sin agotarlo, es decir el modelo nunca es una representación completa. Al aislar variables el modelo juega sus parámetros de incompletitud o exhaustividad y su consiguiente consistencia.

03. Modelos como simulación. Los modelos podrían representar un dominio puramente ficcional. Se trata de un antirrealismo que busca ser autónomo de una realidad objetiva. En todo caso se establecen de diferentes grados de ficcionalidad, ya que al igual que con la incompletitud, la introducción de elementos ficcionales no convierte al modelo como un todo en una ficción, pudiendo conservar ciertas capacidades de representación. La simulación incluye además la componente predictiva o evolutiva del modelo en el tiempo, el cual no es en sentido estricto, representación objetiva, sino especulación proyectiva.

Precís

Le Grand Durand, el libro que Durand desarrollara entre 1799 y 1801 y que oficialmente se conoce como *Receuil et parallele des édifices en tout genre, anciens et modernes*, inicialmente tenía como objetivo la consolidación de una historia disciplinar basada en el dibujo como uno de sus materiales más importantes.

Le Grand Durand, tal vez la obra más comprehensiva de la historia disciplinar, borra toda jerarquía e ideología al postular una ontología plana de obras las cuales son ordenadas por temas, todas representadas en planta y en la misma escala. Templos hindúes, pagodas, basílicas en un despliegue inconmensurable de cuidado por el material y dibujo riguroso. No solo va más allá del canon occidental en la selección de casos, sino que las categorías propuestas van al núcleo problemático de la arquitectura, sus tipos organizacionales. Si bien la idea de tipo no es explicitada, cada lámina a la manera palladiana pone en relevancia el problema del estudio comparativo de tipos arquitectónicos. Argán expone la noción de tipo al prostularla como un concepto intrínsecamente relacional, en donde *Le Grand Durand* opera directa y literalmente.

“El tipo en la historia se ha determinado siempre por la comparación entre sí de una serie de edificios.”

Argan, 1978, p 34

También a la manera de Serlio, el uso exclusivo de proyecciones paralelas, es mucho más que una filiación con Gaspar Monge, es una tesis sobre los fines prácticos de la arquitectura, proponiendo una representación que es propia de la Arquitectura y la cual la diferencia de las artes plásticas. *Le grand Durand* podría definirse como una colección exuberante a la vez que radicalmente ascética de materiales arquitectónicos relevantes de todas las épocas y lugares. Es lo más cercano al enciclopedismo de Diderot y d'Alembert que se ha producido en Arquitectura.

El otro libro de Jean Nicolas Durand desarrollado entre 1802 y 1805, *Précis des leçons d'architecture données à l'école polytechnique*, también conocido como *Le Petit Durand*, ya no a modo de enciclopedia, sino de manual de instrucciones, retoma el ascetismo elevando la apuesta por la abstracción a niveles desconocidos hasta la época, estableciendo, lo que denominaremos, un supermodelo operacional.

Su orden tripartito paradójicamente empieza por los objetos más elementales de un edificio: puertas, ventanas, columnas. Estos, despojados de todo adorno, incrementalmente construyen complejidad arquitectónica. En un segundo apartado el manual compone organizaciones con estos elementos simples liberado aún de todo tipo de restricción programática. Se recurre a todo el conocimiento desplegado en *Le Grand Durand* sobre la composición de tipos arquitectónicos. En este segundo apartado aparece uno de los primeros diagramas arquitectónicos. Austero y absolutamente abstracto, una estructura de alambre, como dirá Argán, despojada de toda retórica, pura organización en acto⁹. Una vez más y en continuidad con la cita anterior, Argán, explicará la importancia de esta modalidad de expresión al decir que:

“El tipo resultará de un proceso de selección mediante el cual separo todas las características que se repiten en todos los ejemplos de la serie, y que lógicamente puedo considerar como constantes del tipo: Observar lo antiguo y dibujar un esquema. ¿Qué tipo de esquema? Un esquema que no tiene ningún valor de forma artística porque no lo veo en su realidad de forma plástica, lo veo solamente como esquema de distribución de elementos, relacionados con una determinada idea de espacio, con una función específica. En otras palabras, aíslalo una especie de esqueleto espacial, como si quisiera hacer una jaula metálica, un esquema espacial que después realizaré, al que después daré una concreción plástica real a través de formas arquitectónicas.”

Argán, 1978, p 35

⁹ Ver "Marche à suivre dans la composition d'un projet quelconque" (Procedimiento a seguir en la composición de cualquier proyecto) vol 2, placa 21. en Durand, JNL. (1825) *Précis des leçons d'architecture données à l'École Polytechnique*, 4a edición. Paris: el autor.

Efectivamente, Durand, aísla, sintetiza y organiza los elementos esenciales del proyecto arquitectónico por primera vez como modalidad de explicitación del proceso proyectivo. O, dicho de otro modo, como un método para la construcción de modelos. Aquí radica el valor de la obra de Durand y donde su estatus se vuelve superior, al emerger como un modelo que, dado su alto nivel de abstracción y austeridad, habilita (e incentiva) la construcción de modelos.

Sin ser un panfleto discursivo, y a través de una colección heterogénea de escalas, el *Précis* pone en jaque todo lo conocido en metodología de proyecto. En primer lugar, abandona la idea de distribución por la de composición. Un nuevo aparato socio-político posterior a la revolución francesa instauró un imperialismo napoleónico donde muchos de los programas monárquicos previos caen en desuso. Es así que no es posible la distribución tal como se la conocía puesto que aquello a distribuir ha sido desmantelado. Sin embargo, para Durand el concepto de composición es menos una crítica socio-política de época, cómo una oportunidad para componer con aquello que es relevante y trascendente: los tipos arquitectónicos. Se conservan valores como la simetría, la proporción y el orden, sin embargo, estos no tienen los valores simbólicos que sobrevivieron al renacimiento, sino que son valores de orden abstracto, genérico. Son casi pura geometría, al servicio de la organización.

El tercer aspecto revolucionario es el abandono de la idea de carácter puesto que subvierte la correspondencia entre programas y estilo. Esto es producto de la relativización del programa como característica relevante a la composición. Se trata de contenedores genéricos cuyas organizaciones tienen embebidos tipos arquitectónicos en base a modularidad, centralidad, axialidad. En suma, podría decirse que el método de Durand es una anticipación de la abstracción del siglo 20, que junto con la naciente revolución industrial condujo a una arquitectura crecientemente modular, perimetral, de planta libre, de repetición en alzado, en definitiva, una modernidad de vanguardia.

Hipótesis

Superprecís propone la hipótesis por medio de la cual es posible considerar la normativa proyectiva embebida en el *Précis des Leçons D'Architecture* como un modelo de modelos, capaz de engendrar proyectos como emergencias disciplinares. Cada uno de ellos puede constituirse como una singularidad con una lógica interna particular. El producto de su consistencia interna es el resultado del desarrollo intensivo de una cualidad singular en la obra de Durand. Cada proyecto implica una posibilidad de diferenciación al tiempo que una actualización de la normativa contenida en el *Précis* la cual, dada su autonomía como proyecto que se explica a sí mismo, es posible de ser considerada inmanente a su lógica organizativa individual.

Objetivos

La investigación propone un objetivo central a nivel teórico y dos objetivos secundarios a nivel práctico.

01. Construir la noción de Supermodelo, desde experimentaciones tanto teóricas como prácticas. Utilizando como base, construcciones teórico-prácticas proyectuales pre-existentes en la disciplina.

Si bien, la noción de modelo preexiste, la de supermodelo es nueva y, por lo tanto, sujeta a revisión, prueba y evaluación. Este escrito persigue la puesta en práctica de esta idea, presentando el tema y exponiendo una serie de ensayos proyectuales desarrollados específicamente para este fin.

02a. Construir modelos de proyecto emergentes del desarrollo práctico de la noción de Supermodelo como evaluaciones respecto de los alcances de esta idea.

Los proyectos se presentan como evidencias del trabajo con la idea de Supermodelo. No representan pruebas fehacientes del uso práctico del término, ni pretenden ser demostraciones definitivas de la validación del concepto. Sino que aparecen como instancias de evaluación temporales y sujetas a revisión, pero con un alto grado de rigurosidad y compromiso respecto de los alcances exploratorios organizativos de cada caso.

02b. Construir un campo nuevo de experimentación proyectiva en relación al desarrollo de proyectos fundados en un linaje disciplinar determinado y específico.

Este aporte se persigue desde una metodología experimental que pretende desprenderse del uso de referentes como imágenes extranjeras e inspiracionales, y posicionar la noción de caso de estudio como material de trabajo directo. Explorando desde las potencialidades proyectuales del caso, haciendo hincapié en las estructuras organizativas de los mismos que habilitan a la generación de proyectos como desviaciones e intensificaciones de las capacidades de variación de la normativa de los modelos originales.

Metodología

La investigación propone una metodología centrada en el estudio de casos, específicamente respecto de los que aparecen en la tercera parte del libro *Précis des Leçons D'Architecture* de Jean Louis Nicholas Durand denominado: Examinación de los principales tipos de edificios. La particularidad de este método es que la información sobre los casos de estudio es parcial, ya que de algunos sólo hay plantas o algunas vistas o cortes. Esto implica el esfuerzo creativo de construir ideas respecto de la organización de los casos basándose

en el material complementario que constituye el libro en su totalidad. Es así, que los casos de estudio no pueden limitarse a una lámina, sino que cada uno es referenciado como una multiplicidad presente a lo largo de todo el libro.

Para la experimentación respecto de la idea abstracta de supermodelo, se propone una metodología estructurada en tres partes, en las que, progresivamente, se va dando forma a hipótesis organizativas basadas centralmente en los casos de estudio especificados.

Etapas 01

Diagrama bidimensional de espacios en planta

Se selecciona un caso de la tercera parte del Precís y se lo redibuja, incorporando en el mismo, dibujos su matriz geométrica organizativa, con el objeto de iniciar el proceso de construcción modélica e incentivar a la construcción de hipótesis respecto de su organización.

Experimentación Material 01

Volumetrización

Se construyen volumetrías esquemáticas sobre la matriz geométrica desarrollada del caso de estudio original, con el objeto de tridimensionalizar el dibujo originalmente en planta, para luego afectar estas volumetrías generando las interioridades espaciales. Esto se genera a partir de cubos de poliestireno expandido extruido (polifan), para luego perforarlo con acetona líquida. Esta técnica expone la falta de control sobre el material, propiciando resoluciones tectónicas impredecibles e indeterminadas.

Etapas 02

Diagrama tridimensional en axonometría

Se dibujan tridimensionalmente las experimentaciones materiales, integrándolas con la consistencia y rigurosidad de los dibujos en planta y matrices geométricas desarrolladas con antelación. En este proceso se pone a prueba un alto grado de creatividad al intentar reconstruir con rigor geométrico experimentaciones materiales irregulares. Por medio de este método se sintetizan y reconstruyen organizaciones materiales nuevas, como variaciones respecto de las preexistentes en el caso de estudio original.

Workshop 02

Envolvente

Se reconstruyen los modelos dibujados tridimensionalmente con modelos físicos utilizando fundas de lycra (a modo de envolvente) rellenas de guata (espacialidad interior). Sobre estas “almohadillas” se tensiona la lycra hacia su interior utilizando costuras que son determinadas por medio de la matriz

geométrica del caso de estudio. Esto deviene en un sistema material continuo, en donde las columnas, al tensionar la tela, reconstruyen las bóvedas y cañones corridos que estas arquitecturas poseen, pero lo hacen ahora de un modo continuo, apuntando a construir un lenguaje fluido entre el modo de aparecer exterior y su forma organizativa interna.

Etapas 03

Diagrama síntesis

Se sintetizan los diagramas tridimensionales con las experimentaciones materiales, obteniendo un edificio complejo, con “invenciones” estructurales y materiales que dan cuenta de su versatilidad. Los proyectos emergentes son variaciones intensivas de los casos de estudio originales.

Workshop 3

Interioridad

Se construyen encofrados de lycra tensada, haciendo foco en los puntos de la matriz geométrica organizativa del modelo estudiado, para luego volcar en ellos yeso líquido. El resultado es la obtención de modelos de yeso continuos que reconstruyen las cáscaras exteriores de los proyectos a la vez que relacionan los elementos arquitectónicos presentes en los casos de estudio de modo continuo.

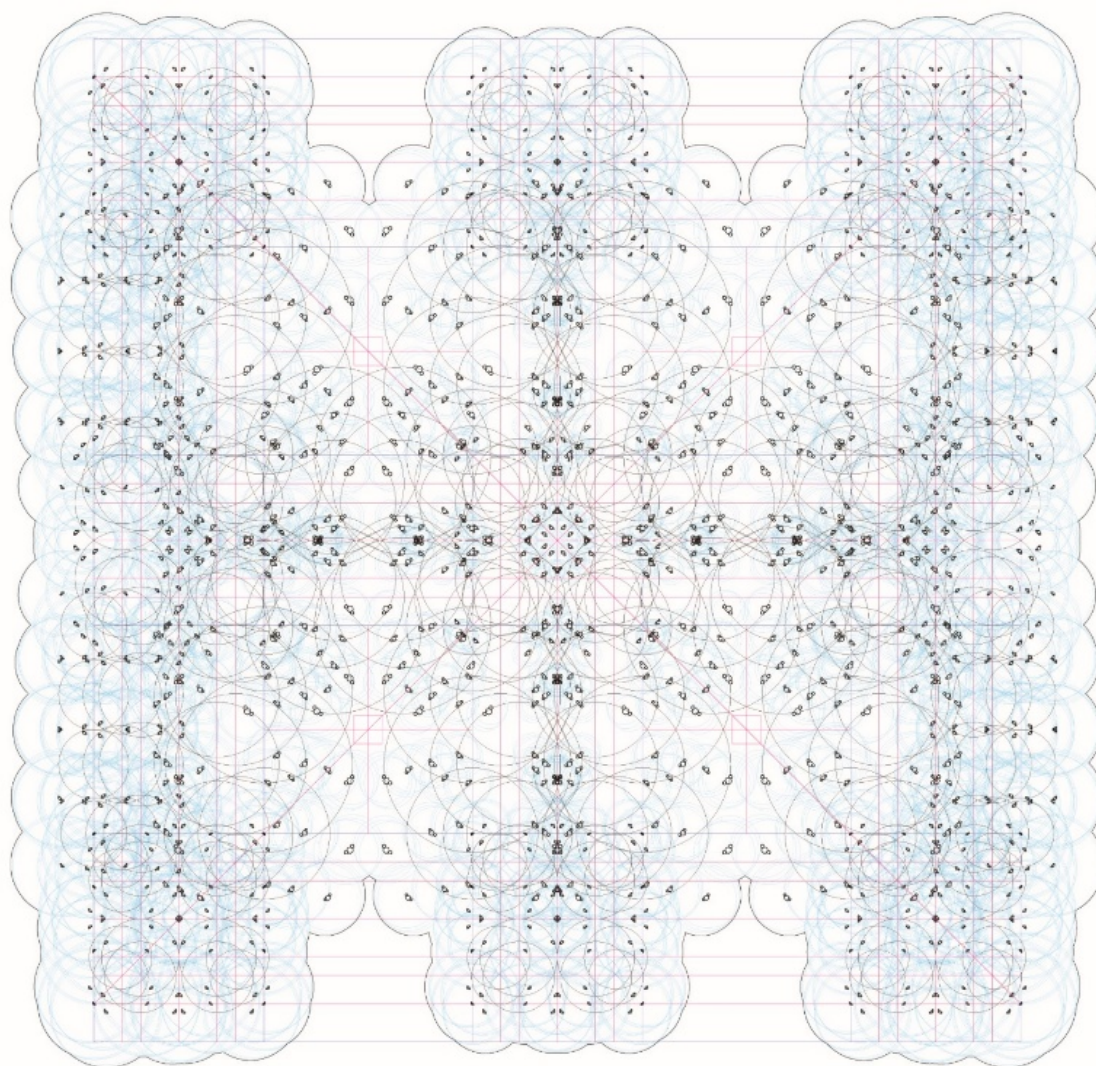
Campo Abovedado

Ana Inés Cruces

Caso de estudio: placa 8 (der). Durand, J.N.L. (1819) *Précis des Leçons D'Architecture Données à L'Ecole Royale Polytechnique* 1805. París.

El proyecto se presenta como un campo contenido objetualmente, por una serie de repeticiones interpenetradas de bóvedas rebajadas, cuya intersección genera la posibilidad de una continuidad espacial. Esta continuidad contribuye a la generación de cubiertas complejas que derraman unas sobre otras, consolidando un espacio continuo pero ambiguo respecto de sus límites. Si bien el proyecto identifica claramente sus límites como objeto arquitectónico, su interioridad se caracteriza por la idea de continuidad, sólo puesta en conflicto respecto de sus desniveles y transiciones cupulares.

Figura 1: Planta general. Campo Abovedado.



SuperPrecís, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Ana Inés Cruces. 2019.

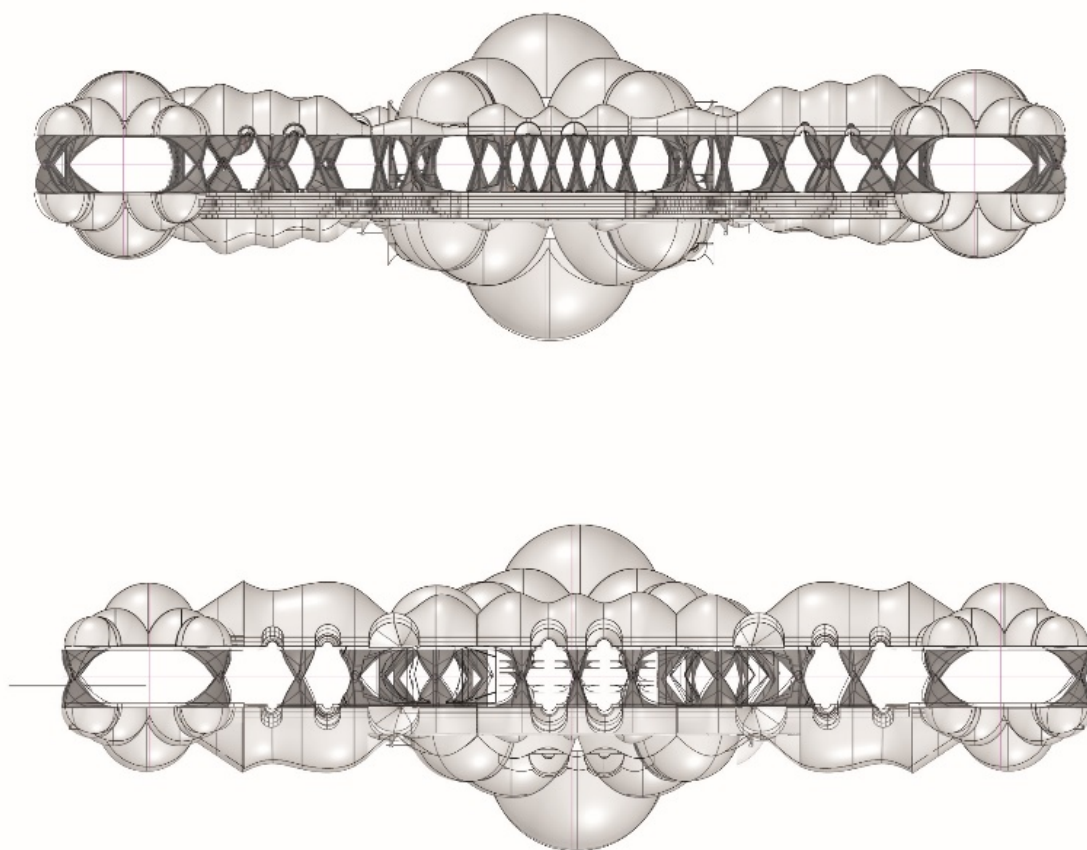
Galerías Inside-Out

Guadalupe Castro

Caso de estudio: Placa 7. Durand, J.N.L. (1819) *Précis des Lecons D'Architecture Données à L'Ecole Royale Polytechnique* 1805. París.

El proyecto presenta un claustro que, a su vez, contiene cuatro patios, los cuales, se agrupan en dos tipos. Los primeros, más grandes, ubicados verticalmente axiales, abiertos hacia el perímetro. Los segundos, más chicos, ubicados horizontalmente axiales, cerrados. Todos con conexión directa con el espacio central del edificio.

Figura 2: Vistas. Galerías Inside-Out.



SuperPrecís, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Guadalupe Castro. 2019.

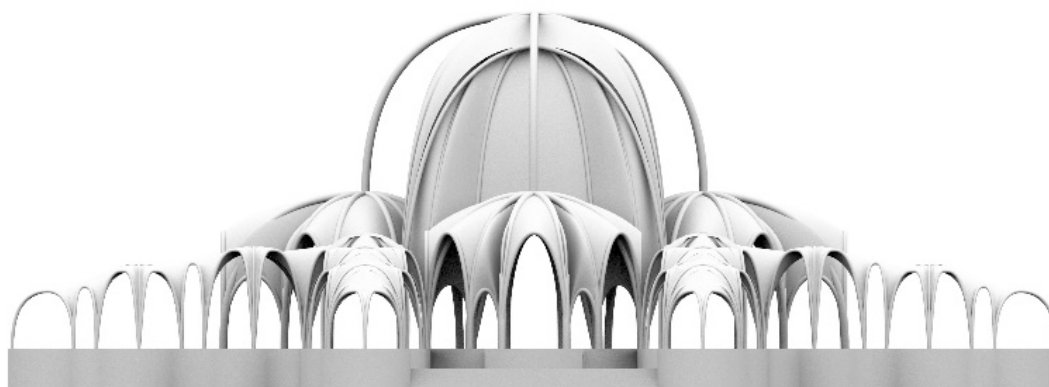
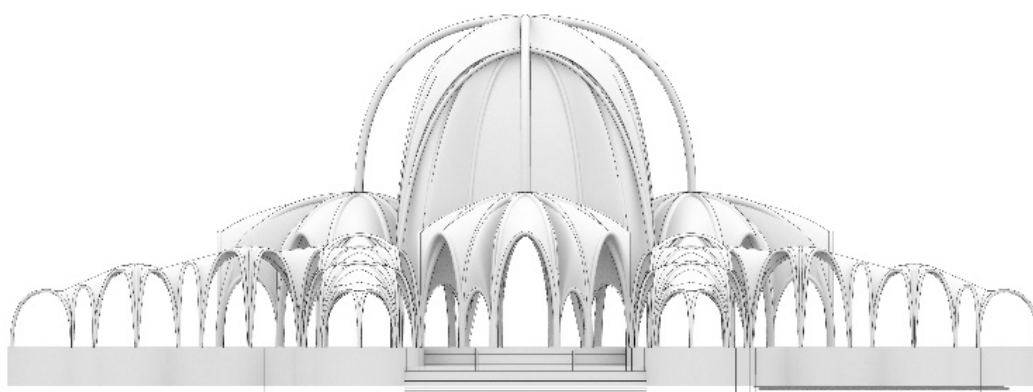
Crucería Múltiple

Francisco Carrillo

Caso de estudio: Placa 6 (der). Durand, J.N.L. (1819) *Précis des Leçons D'Architecture Données à L'Ecole Royale Polytechnique* 1805. París.

El proyecto se define como la insistencia de la crucería en la construcción y definición de espacios. Las crucerías se despliegan en galerías, esquinas, intersecciones, cubiertas nervadas, desfasando centralidades e intensificando espacios focales. Una gigantesca cúpula derrama en cuatro subcúpulas construidas a partir de la deformación cruciforme de una bóveda de crucería intersecada.

Figura 3: Vistas. Crujería Múltiple.



SuperPrecís, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Francisco Carrillo. 2019.

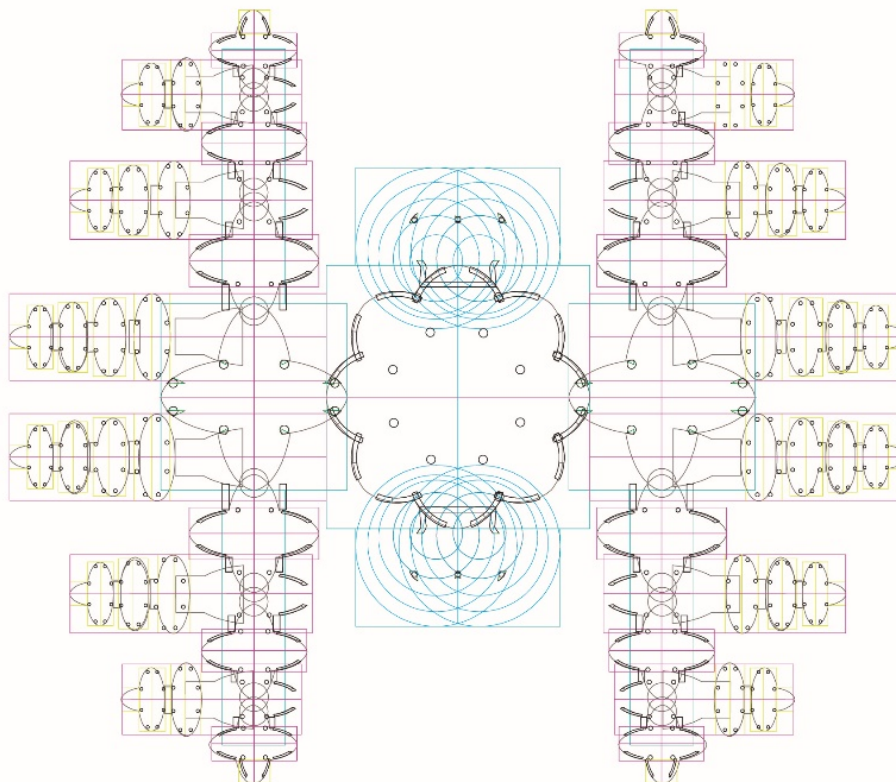
Galerías de Galerías

Luciano Cosentino

Caso de estudio: Placa 8 (izq). Durand, J.N.L. (1819) *Précis des Lecons D'Architecture Données à L'Ecole Royale Polytechnique* 1805. París.

El proyecto emerge de la proliferación axializada de bóvedas aveneradas construidas a partir de la intersección de dos o más bóvedas de planta ovalada. Este dispositivo de despliega diferenciadamente en todo el proyecto determinando casi todos sus recursos espaciales, excepto en sus accesos axiales centrales, los cuales están definidos por un cascadeo de bóvedas a 45 grados.

Figura 4: Planta general. Galerías de galerías.



SuperPrecís, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Luciano Cosentino. 2019.

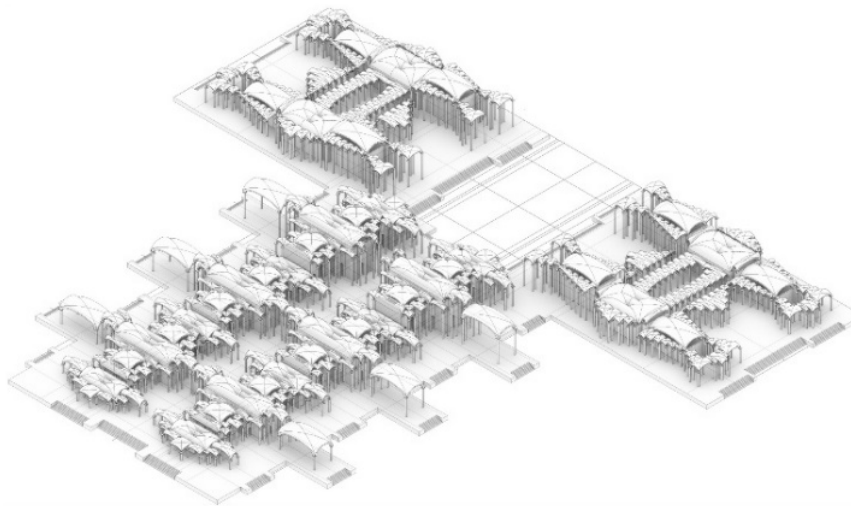
Atrios Promenade

Lucía Gelber

Caso de estudio: Placa 32. Durand, J.N.L. (1819) *Précis des Leçons D'Architecture Données à L'Ecole Royale Polytechnique* 1805. París.

El proyecto se construye a partir de la proliferación controlada de un prototipo que involucra el templo griego clásico. Éste, se replica de manera sutilmente diferenciada respecto de dos ejes alineados vinculados por un patio que, producto de la diferenciación del dispositivo “templo” se consolida como un campo de columnas perípteras y galerías que constituyen seis patios alineados y progresivamente más cerrados hacia el centro de ambas axialidades. Estos dos ejes, integrados en uno por medio de los patios concatenados, intersecan en un eje superior en el otro sentido que constituye, en planta, una cruz latina, enfatizando un gran patio abierto en dicha intersección.

Figura 5: Axonometría general. Atrios Promenade.



SuperPrecís, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Lucía Gelber. 2019.

Superproyectos

De lo expuesto, podemos inferir que los proyectos emergentes del Supermodelo del *Precís* que resultan más exitosos, son aquellos que más llana y constructivamente despliegan un discurso respecto de los elementos de la arquitectura. Cúpulas, bóvedas y columnas parecen suficientes para que, por medio de su proliferación diferenciada y en función de una matriz organizativa clara se dé lugar a la invención tipológico-formal de elementos, organizaciones y tectónicas disciplinares.

Estos proyectos, más allá de exponer una modalidad singular de organización material, están allí para ser instrumentos del aprendizaje proyectivo. Cada uno de ellos, al exponer su singularidad, presentan un modo de asir el proyecto de Durand como un modo de apropiación disciplinar. Portan la ética del linaje, la explicitan, quieren aprender y enseñar con ella. Son discípulos obedientes al tiempo que transgresores radicales. Estudian la normativa y a la vez la desafían exponiendo sus virtudes, así como sus debilidades. Los Superproyectos no se regodean en su singularidad, sino que la persiguen para aspirar a que la misma se inserte en el linaje disciplinar del cual emerge de la manera más orgánica posible. No ambicionan la diferencia por la diferencia en sí, sino la diferencia respecto de un supermodelo al que, son conscientes, deben su propia existencia.

Los supermodelos no están allí para ser canonizados y vanagloriados por el sólo hecho de ser proyectos complejos, sino que, además, resultan en materia prima para la experimentación y creación de nuevas aproximaciones a viejos problemas. Temas como la centralidad, la axialidad, el modo de sostén de grandes luces, los recorridos, las columnatas y el entrecruzamiento de direcciones son sólo algunos de los problemas con los que la disciplina ha sabido y sabe enfrentarse desde siempre.

Ya sea ante el problema de elevar la cúpula más grande que el mundo occidental haya elevado jamás¹⁰ o en la búsqueda de una síntesis geométrica perfecta para la organización de *Villas y Maisons*¹¹, o ante la dificultad de dar

¹⁰ Como lo fue el Domo de Florencia proyectado y construido por Filippo Brunelleschi.

¹¹ Varios ensayos y proyectos se han desarrollado sobre este tema centrados en el problema de la grilla de nueve cuadros. Ejemplo paradigmático de los primeros es el artículo de Colin Rowe "The Mathematics of the Ideal Villa" o el capítulo sobre Andrea Palladio de Rudolf Wittkower en su libro *Architectural Principles in the Age of Humanism*; mientras que el ejemplo de experimentaciones proyectuales más concreto respecto de este tema pueden ser las

respuesta a las exigencias de un mundo complejo por medio de la implementación arquitectónica de geometrías y formas de organización complejas, los supermodelos de la historia estarán allí para echar luz en las necesidades de una disciplina que, aunque parezca redundante decirlo, es más inabarcable de lo que creemos.

Bibliografía

Alberti, L.B. (1988). *Ten Books*, Book 1. Massachusetts: MIT.

Argán, C. G. (1966). *El concepto del espacio arquitectónico: La tipología arquitectónica*. Buenos Aires: Editorial Nueva visión.

Argán, G. C. (1984). Tipología. *Summarios* (79).

De Quincy, Q. (2007). *Quatremere De Quincy, Diccionario de arquitectura: voces teóricas*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.

Durand, J.N.L. (1819) *Précis des Lecons D'Architecture Données à L'Ecole Royale Polytechnique 1805*. París.

Eisenman, P. (2008). *Diez edificios canónicos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gutiérrez, R. (2014) Lo que los profesores de ciencia conocen y necesitan conocer acerca de los modelos: aproximaciones y alternativas. *Bio-grafía*, 7(13). pags 37-66

Ibáñez, M. (2015) Organization or Design *A+T Solid Harvard Symposia on Architecture Series*.

Moneo, R. (1984). De la Tipología. *Summarios* (79).

Picón, A. (2010). *Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professions*. Basel: Birkhäuser.

Semper, G. (1851). *The Four Elements of Architecture and Other Writings*. UK: Cambridge Press.

Summerson, J. (1974). *El lenguaje clásico de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

Teyssot, G. (2007) Mímesis. en De Quincy, Q. (2007). *Quatremere De Quincy, Diccionario de arquitectura: voces teóricas*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.

mismas Villas que Palladio proyectaría para la zona del Véneto en la Italia del Renacimiento o la serie de Houses que Peter Eisenman desarrollara entre 1969 y 1988.

Venturi, R. (1977). *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

Wittkower, R. (1973). *Architectural Principles in the Age of Humanism*. UK: Academy editions.