



PALABRAS CLAVE

Modelo,
Tipo,
Diagrama,
Durand,
Proyecto Arquitectónico

KEYWORDS

Model,
Type,
Diagram,
Durand,
Architectural Project
Urbanism

RECIBIDO

12 DE FEBRERO DE 2020

ACEPTADO

3 DE AGOSTO DE 2020



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

SUPERMODELOS

SUPERMODELS

> SANTIAGO MIRET Y MELISA BRIEVA

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo
Cátedra Lencinas

> CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):

Miret, S. y Brieva, M. (2020, mayo - octubre). Supermodelos. [Archivo PDF]. *AREA*, 26(2), pp. 1-25.

Recuperado de <https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/area/article/view/1399/1809>

RESUMEN

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 Jean-Nicolas-Louis 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.

ABSTRACT

The article proposes, first, through the conceptual development of the terms of type, model and organization and, then, by the presentation of a series of emerging projects of the supermodel *Précis des Leçons d'Architecture: Données a l'Ecole Impériale Polytechnique* from Jean-Nicolas-Louis Durand, an approach to the notion of supermodel in Architecture as the possibility of, on the one hand, learning from the disciplinary lineages considered canonical as an inexhaustible source of knowledge and, on the other, the opportunity to build projects that contain a multiplicity of projects as original and vital as the original model from which they emerge.

> ACERCA DE LOS AUTORES

SANTIAGO MIRET. Doctorando en Arquitectura en la Universidad de Buenos Aires (UBA). Magíster en Investigación Proyectual. Arquitecto por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la UBA. Codirector y Profesor de la Maestría en Investigación Proyectual de la FADU-UBA. Profesor de Sistemas de Representación Geométrica y Morfología de la FADU-UBA, Profesor Adjunto en la Carrera de Arquitectura de La Universidad de La Matanza y Profesor de Morfología en la Universidad de Palermo. Ha dictado conferencias, cursos y seminarios en la Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos de la Universidad Torcuato Di Tella, en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República y en el Departamento de Ingeniería e Investigaciones Técnicas de la Universidad Nacional de la Matanza, entre otras universidades.

En 2015 funda, junto a Melisa Brieva, la oficina de arquitectura Notorious dedicada a la investigación proyectual y el desarrollo de una teoría computacional en arquitectura. Ha publicado artículos en diversos medios, entre los que destacan *Revista de Arquitectura SCA*, *Revista Notas*, *Plot*, *Arquis*, *AREA* y *ARQ*. Es editor, junto a Federico Menichetti de la revista de arquitectura *Antagonismos*, autor del libro *Hacia Nuevos Dispositivos*, *El Proyecto Maquinico de la Vivienda Colectiva* (Diseño, 2020), editor de *Symmetry*, *The One and the Many* de David Salomon (Archivos de Arquitectura, 2018), y coautor del libro *Experiencias Pedagógicas Creativas* junto a Jorge Sarquis (Diseño, 2016).

✉ <smiret@gmail.com>

MELISA BRIEVA. Magíster en Investigación Proyectual, orientación vivienda y Arquitecta por la UBA. Es Profesora en la Maestría en Investigación Proyectual, Profesora de Morfología y en Investigación Proyectual de la FADU-UBA, Profesora titular de Sistemas Informáticos Proyectuales en la Carrera de Arquitectura de la Universidad de La Matanza, y Profesora de Morfología en la Universidad de Palermo. Ha dictado conferencias, cursos y seminarios en la School of Architecture de la University of Illinois at Chicago, en la Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos de la Universidad Torcuato Di Tella y en el Departamento de Ingeniería e Investigaciones Técnicas de la Universidad Nacional de la Matanza, entre otras universidades. Ha sido distinguida con una beca de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires UBACyT, una beca de Intercambio FADU UT Kaiserslautern Alemania y una beca de investigación del Consejo Interuniversitario.

En 2015 funda, junto a Santiago Miret, la oficina de arquitectura Notorious dedicada a la investigación proyectual y el desarrollo de una teoría computacional en arquitectura. Ha publicado artículos en diversos medios, entre los que destacan *Antagonismos*, *Revista de Arquitectura SCA* y *Revista Notas*, y artículos en la serie *Experiencias Pedagógicas Creativas* editada por Jorge Sarquis (Diseño, 2016). Es autora del libro *Arquetipo Artificial* (en prensa, Diseño, 2020).

✉ <brieva.melisa@gmail.com>

Introducción

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 2.800 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*: 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 caducidad 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.

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 à l'Ecole Impériale Polytechnique* de Jean-Nicolas-Louis 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.

Conceptos preliminares

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 Antoine-Chrysostome Quatremère de Quincy (2007).

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 (p. 39).

La distinción operada por Quatremère 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 Quatremère de Quincy, Aldo Rossi (1978) afirma:

[Quatremère de] 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 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 (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 (1984) 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 solo 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 (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 diferente 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

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.

La idea de *role model* es claramente un concepto instalado en la sociedad tanto que incluso involucra a la Arquitectura¹. 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 galaxia². 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 (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 solo 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.

1. 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 esta 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>
2. 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-exploraran-las-explosiones-de-supernovas-y-la-evolucion-del-universo-parte-2/> (visitado en mayo de 2020).

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 desarrollados por 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, digitales, tridimensionales de proyectos de arquitectura. Pero centralmente tiene que ver con esta idea de Quatremère de Quincy (2007) 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 principios que sirven de regla a esta obra, de su espíritu, de sus intenciones y de sus leyes (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 orden³.

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).

George Teyssot (2007) explica que disciplinas como la pintura, por ejemplo, copia en un cuadro una naturaleza muerta⁴. 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 estos. 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 misma⁵. El ideal invisible que comenta Teyssot se explica claramente en la Cabaña Primitiva de Laugier⁶. 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 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 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. *Modelo 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 diferentes grados de

3. Un claro ejemplo de esto es el expuesto en los grabados de órdenes clásicos en *L'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* de Diderot y d'Alembert.
4. 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.
5. 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.
6. Ver Laugier (1753).

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.

A diferencia del concepto de tipo, los modelos son construcciones particulares. Es decir, representan construcciones lógicas específicas. Podríamos afirmar, por ejemplo, que no hay un único modelo de vivienda unifamiliar, pero si hay modelos de vivienda unifamiliar. Sin embargo, también existen modelos más allá de la condición programática, como modelos de sistemas de domos. El caso, quizá, más paradigmático de un modelo de domos concatenados puede ser la Iglesia Santa Sophia con sus múltiples jerarquías de ramificaciones de semidomos. Hay evidencias de esto si referenciamos a la Mezquita Azul como un edificio posterior que ha utilizado como modelo Santa Sophia, refinando su estilo y sintetizando sus geometrías hacia una construcción más idealizada. A su vez, existen modelos de sistemas de repetición matricial a modo de salas hipóstilas, siendo un exponente paradigmático la Mezquita de Córdoba⁷. O torres rascacielos modélicas que operan como referencias para la construcción de otras torres. En resumen, los modelos construyen representaciones más o menos ficcionales de un cierto dominio de fenómenos. Para esto, la simulación es aquí convocada para reducir la distancia inicial y la opacidad inerte de los hechos y la operatividad del constructor de modelos. Dicha reducción se consuma si se puede construir un modelo de la actividad del constructor de modelos. Es decir, un procedimiento configurador de modelos. Un modelo será entonces un procedimiento arquitectónicamente construible del poder de diferenciación de un sistema arquitectónico. Un modelo será una máquina de diferenciación cuyos insumos proyectuales son materiales arquitectónicos. Finalmente, construiremos la hipótesis de que existen Supermodelos, que van más allá de la noción de modelo como objeto único, pero no tan lejos como para constituirse como tipos. El caso del *Précis des Leçons D'Architecture*

Données à L'Ecole Royale Polytechnique de Durand, es particularmente interesante por el hecho que no define tanto las formas absolutas de un caso, sino que construye las normativas singulares de multiplicidad de casos y modalidades de construcción de los mismos. Evadiendo así la absoluta concreción que impone un modelo único, pero sin alcanzar la generalidad conceptual de un tipo. El Supermodelo es el gradiente de diferenciación que opera entre estos dos planos.

La palabra tipo no presenta tanto la imagen de una cosa de la cual copiarse o a ser imitada perfectamente, como la idea de un elemento que debe en sí mismo servir de regla al modelo. [...] Todo es preciso y dado en el modelo; todo es más o menos vago en el tipo (Quatremère de Quincy, 2007, p. 241).

Organización

Organización es un término que se asocia con cómo los elementos están estructurados. Si tomamos el ejemplo de Alberti (1988), la idea de organizar pone el énfasis en los elementos.

Lamaré a Arquitecto a quien, con una razón y rigor, seguro y maravilloso, es conocedor de, primero, cómo ordenar los objetos con su mente e inteligencia, en segundo lugar, cómo reunir correctamente en la realización del trabajo todos aquellos materiales que, por los movimientos de pesos y la unión y disposición de objetos voluminosos, puede servir con éxito y con dignidad las necesidades del hombre (p. 3, traducción propia).

En los últimos tiempos, este concepto empezó a inclinarse preferentemente más que por los elementos, por las relaciones entre estos.

En el uso normal, la organización denota una estructura de elementos relacionados o conexos. Patrick Schumacher, por ejemplo, expresa este significado común cuando postula que la organización se basa en la distribución de las posiciones de los elementos espaciales y su sistema de vinculaciones. En este sentido, no existe ningún edificio sin un patrón espacio-temporal inherente, al que podríamos llamar organización (Ibáñez, 2015, p. 6).

7. Stan Allen (1997) desarrolla un estudio particularizado del sistema matricial de la Mezquita de Córdoba en donde expone la condición de campo de este referente.

Esta idea tiene que ver con la influencia que las TIC han tenido en la práctica disciplinar. La noción de sistema, asociada a aspectos relacionales, implica que una práctica que tiende a tener aproximaciones cada vez más intensas con métodos computacionales y, específicamente, modalidades digitales, debe progresivamente involucrarse con la idea de organización como sistema relacional.

Probablemente estamos viendo hoy, la disolución de este ideal del orden tectónico. Tiene que ver, en mi opinión, con una mutación muy profunda, una que está directamente relacionada con el diseño digital es el hecho de que las partes son reemplazadas cada vez más por relaciones (Picón, 2010, p. 9, traducción propia).

Sin recurrir a conclusiones fatalistas, respecto del fin de la organización tal y como la disciplina la desarrolló en los últimos siglos, podríamos, en cambio, posicionarnos optimistas respecto de este devenir si asumimos que la relacionalidad es una característica que se suma a la anterior. Esto es, se suma a la necesidad de combinar los elementos; la cuestión relacional aparece como un sistema de regulación superior que nos permite, por un momento, construir una distancia respecto de la forma concreta de los objetos y enfocarnos en cómo estos efectivamente construyen sus relaciones en términos organizativos.

La organización, entonces, es aquel sistema normativo que involucra tanto a objetos (selección, forma, tipo, estructura, entre otros), como a las relaciones entre estos. Si la noción de tipo es de naturaleza abstracta y general, y la de modelo más específica, pero con una fuerte dosis de abstracción, la organización será la modalidad más explícita de las tres. Como sistema normativo, la organización cumple la función de la singularización del modelo. Cada modelo admitirá, entonces, distintas organizaciones, las cuales serán determinadas, no solo por la cantidad y tipos de elementos, sino, y quizá más importante, por el modo en el que estos se relacionan.

Bajo la noción de organización es entonces que se consuma el procedimiento configurador de modelos. Si un modelo es un procedimiento arquitectónicamente construible del poder de diferenciación de un sistema arquitectónico, y bajo la

noción de tipo se incluyen las reglas de este procedimiento, la organización será la suma de las reglas y procedimientos para la construcción de un modelo autónomo y no representacional, con caracteres ficcionales y especulativos, cuyo fin es la construcción iterativa de nuevos modelos derivados de sus propias reglas.

Un supermodelo, dada su condición intermedia entre el plano de tipo y modelo, aglutina la noción de tipo-modelo-organización y la vuelve operativa, contemporánea y, al sistematizarla, actual.

Precís

Le Grand Durand, el libro que Durand desarrollara entre 1799 y 1801 y que oficialmente se conoce como *Recueil et parallèle des édifices de 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. Giulio Carlo Argán (1978) expone la noción de tipo al postularla 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” (p. 34).

También a la manera de Sebastiano 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 Durand (1819) desarrollado entre 1802 y 1805, *Précis des leçons d'architecture données à l'école polytechnique* (en adelante *Précis*), 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 acto⁸. 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, aísla una especie de esquema 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 (1978, p. 35).

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 por medio 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 sociopolítico 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 sociopolítica de época, como 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 y axialidad. En suma, podría decirse que el método de Durand es una anticipación de la abstracción del siglo XX, 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.

8. 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 (1819).

Modelo de Modelos

Hecha esta introducción, se propone la hipótesis por medio de la cual es posible considerar la normativa proyectiva embebida en el *Précis* 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 preexistentes 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,

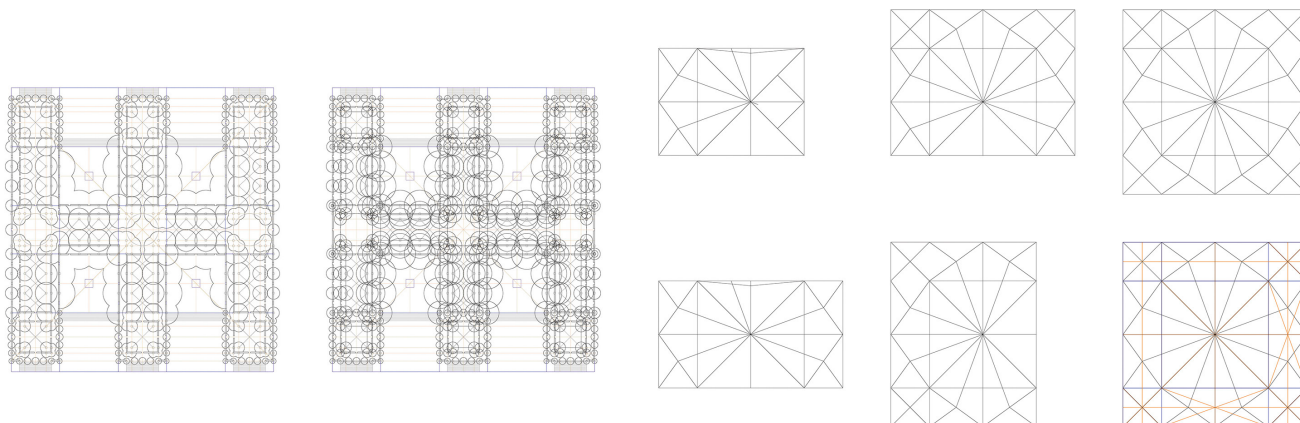
pero con un alto grado de rigurosidad y compromiso respecto de los alcances exploratorios organizativos de cada caso.

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

Este aporte se persigue desde una metodología experimental que pretende despegarse 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

Se propone una metodología centrada en el estudio de casos, específicamente respecto de los que aparecen en la tercera parte del libro *Précis* de Durand denominada: 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 solo 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.



Etapa 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 modelica e incentivar a la construcción de hipótesis respecto de su organización.

Experimentación Material 01 Volumetrización

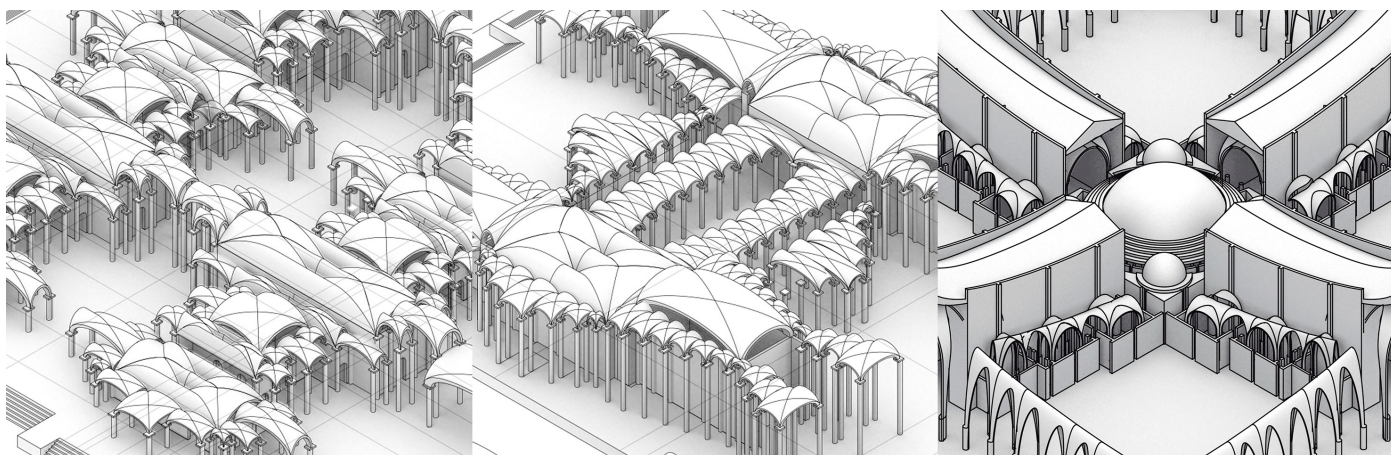
Se construyen volumetrías esquemáticas sobre la matriz geométrica desarrollada del caso de estudio original, con el objeto de tridimensionalizar el dibujo originalmente en planta, para luego afectar estas volumetrías generando las interioridades espaciales. Esto se genera a partir de cubos de poliestireno 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.

Figura 1

Arriba: primeras aproximaciones al dibujo de matrices geométricas de casos. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiantes Cruces, Ana Inés y Sordo, Camila (2019).

Figura 2

Abajo: ensayos materiales con polifan y acetona. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret (2019).



Etapa 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 Envolverte

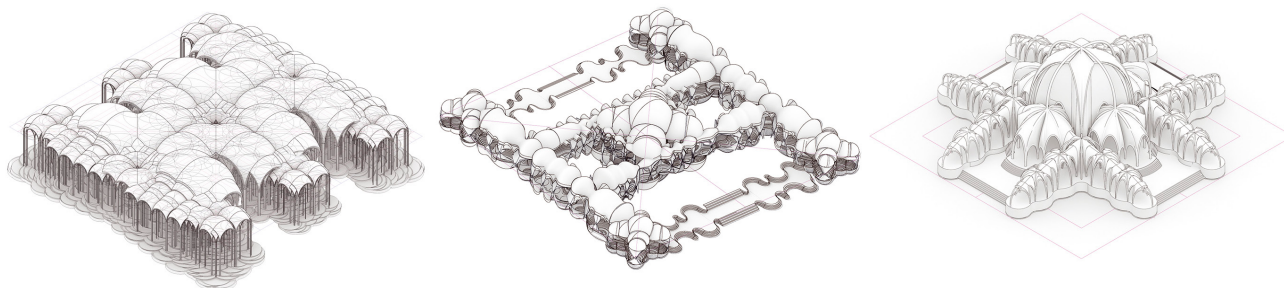
Se reconstruyen los modelos dibujados tridimensionalmente con modelos físicos utilizando fundas de lycra (a modo de envolverte) rellenas de guata (espacialidad interior). Sobre estas *almohadillas* se tensiona la lycra hacia su interior utilizando costuras que son determinadas por medio de la matriz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

Figura 3

Arriba: volumetrizaciones. *SuperPrecis*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieve y Santiago Miret. Estudiantes Lucía Gelber y Gastón López (2019).

Figura 4

Abajo: ensayos materiales con almohadillas de lycra y guata. *SuperPrecis*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieve y Santiago Miret (2019).



Etapla 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 03 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.

Figura 5

Arriba: síntesis diagramáticas. *SuperPrecis*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieve y Santiago Miret. Estudiantes Ana Inés Cruces, Guadalupe Castro y Francisco Carrillo (2019).

Figura 6

Abajo: ensayos materiales con yeso y moldes de lycra tensada. *SuperPrecis*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieve y Santiago Miret (2019).

Campo Abovedado

Ana Inés Cruces

Caso de estudio: placa 8 (der).

Durand (1819).

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, solo puesta en conflicto respecto de sus desniveles y transiciones cupulares.

El campo en el proyecto es contenido por una matriz triaxial, interconectada por un eje central cuyas intersecciones son desmaterializadas producto de la interpolación y superposición de círculos en planta que se materializan como cúpulas en altura. La complejidad del proyecto se centra en la repetición de un prototipo simple, el cual construye diferencia a partir de sutiles variaciones en su tamaño, constituyendo una proliferación levemente diferenciada, suficiente para consolidar una espacialidad, si bien axial en su forma general, ambigua en su forma específica. Los espacios, parecen desmaterializarse hacia los bordes del objeto, dejando en suspenso la decisión concreta de los alcances de la espacialidad interna respecto de sus bordes.

En oposición a la forma organizativa en planta, que pareciera indicar el centro geométrico del objeto como el espacio de mayor jerarquía, las alturas se achican hacia el centro. Esto implica una contradicción respecto de la relevancia de la centralidad en relación con la organización general, contribuyendo a la disolución de la espacialidad concreta en el proyecto. Los lugares que parecieran ser más convocantes, resultan los más estrechos y viceversa.

Campo Abovedado es un proyecto que se recorre perimetralmente, invitando a un recorrido entre bosques de columnas cuya densidad propicia indicios de direccionalidad, los cuales se complementan con los desniveles de escalones que derraman hacia el exterior, fugando desde el centro hacia el perímetro en ondas discontinuas de mayor o menor intensidad. El proyecto propone una visión de la arquitectura desde la densidad, haciendo uso del campo tridimensional de elementos arquitectónicos como las bóvedas de crucería, los arcos, las columnas y escalinatas en función de la construcción de un campo de densidades variables y múltiples, cuya interdependencia cohesionan su lógica organizativa al tiempo que la vuelve difusa respecto de cualquier tipo de mapa extensivo.

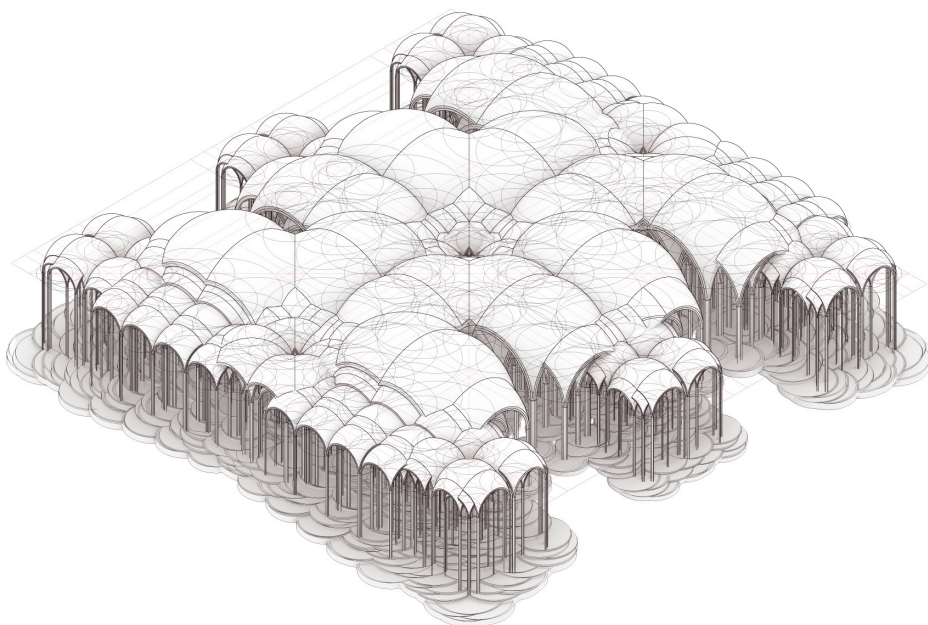


Figura 7

Axonometría general.
Campo Abovedado.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Ana Inés Cruces (2019).

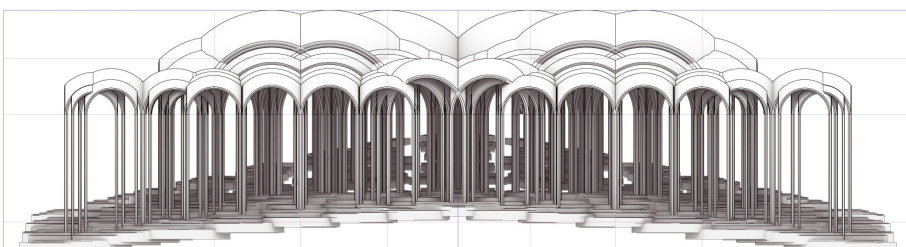
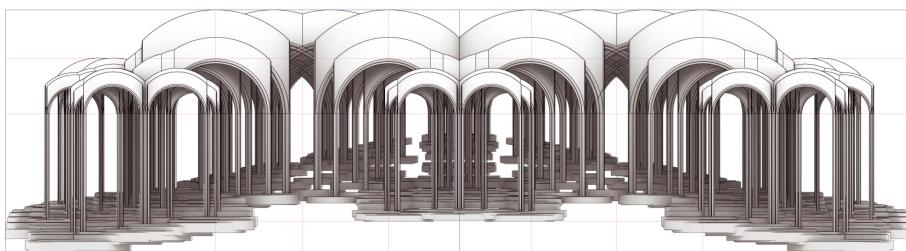


Figura 8

Vistas. Campo Abovedado. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Ana Inés Cruces (2019).

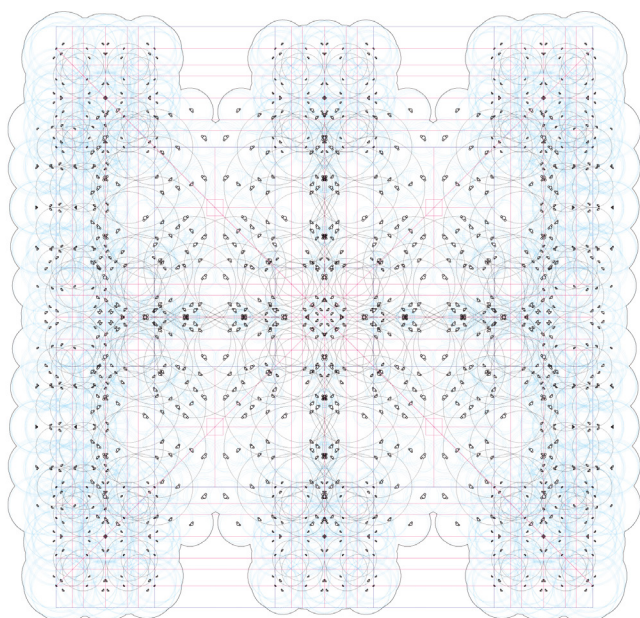


Figura 9

Planta general. Campo Abovedado. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Ana Inés Cruces (2019).

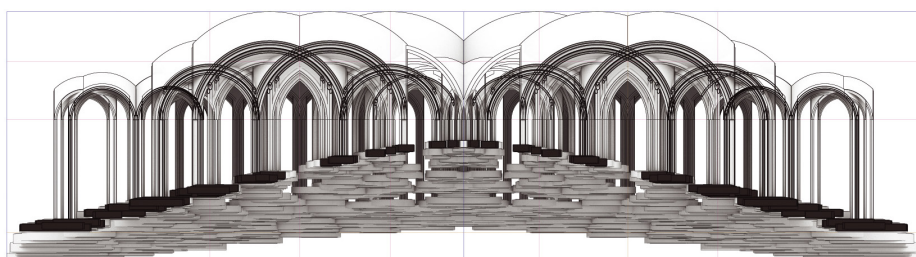
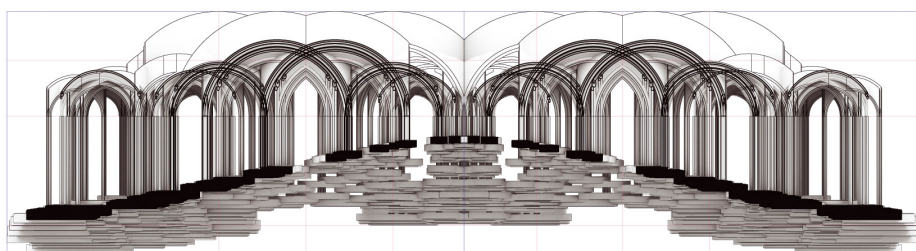


Figura 10

Cortes. Campo Abovedado. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Ana Inés Cruces (2019).

Galerías *Inside-Out*

Guadalupe Castro

Caso de estudio: Placa 7. Durand (1819).

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.

La interioridad cavernosa, pseudo-simétricamente espejada en el plano horizontal del proyecto se ve interrumpida en sus fachadas frontales por galerías abiertas, cuya continuidad con el perímetro del edificio se genera solo por un desnivel que virtualmente insinúa una secuencia de espacios concatenados. Estas galerías parecen heredar la forma ondulante de su perímetro de las cúpulas interconectadas de los perímetros laterales. De este modo, la curvatura de sus bordes emerge como un registro de la memoria del borde del edificio: un índice que, gracias a su continuidad organizativa, inventa una nueva modalidad de galería abierta. Las ondulaciones responden, además, a la necesidad por parte de los desniveles, de alcanzar el nivel cero del proyecto, generando llegadas tanto hacia el interior (claustro abierto) como hacia el exterior del edificio.

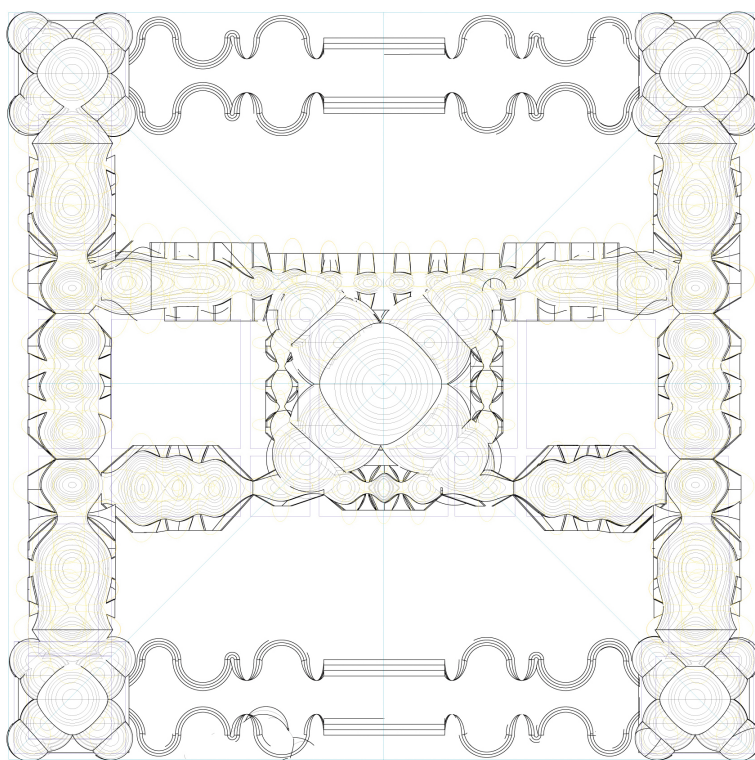
Cuatro cúpulas múltiples, producto de la superposición de nueve semiesferas dispuestas en cruz, coronan las esquinas del proyecto. Estas implican una versión contenida de la gran cúpula múltiple central que apoya sobre cuatro galerías y, al igual que las de esquina, se refleja especularmente según el plano horizontal. Hacia arriba construye un cielorraso escalonado de cúpulas, hacia abajo, un auditorio simétrico de escalinatas que derraman en todas direcciones.

La simetría por sobre el nivel cero podría interpretarse como la versión suavizada y continua de la curvatura escalonada diferenciadamente de la simetría bajo el nivel cero. Sin embargo, el eje de simetría no se ubica en el plano cero, sino unos metros más arriba, estrangulando las columnatas y reconstruyéndolas como superficies curvadas que hacen las veces de pechinas. La invención aquí resulta en galerías de columnas-pechina que cumplen tanto la función estructural de sostén, como la de direccionalidad de la galería.

Galerías *Inside-Out* propone un estado inestable de galerías, cúpulas, pechinas, columnas y crucerías que, intersecadas, construyen espacios tan inestables como continuos, estableciendo con claridad los límites de las espacialidades internas, tanto por sus cielorrasos cupulares continuos y suaves (hacia arriba), como por sus estriadas escalinatas ascendentes y descendentes (hacia abajo). Lo que a primera vista parece continuo y simétrico, es puesto en duda luego de una mirada detenida en los recursos geométrico-formales del proyecto. Cúpulas encadenadas, crucerías intersecando cúpulas, cúpulas complejas producto del derrame de unas sobre otras, columnas-pechinas y escalinatas anfiteatralizadas constituyen solo algunos de los elementos arquitectónicos inventados por el proyecto cuyos fines trascienden la noción de centralidad pura para cuestionar no solo la forma de los espacios, sino, además, el modo en el que estos se vuelven indiferenciabiles de la forma continua y compleja que los define.

Figura 11

Planta general. Galerías *Inside-Out*. *SuperPrecis*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Guadalupe Castro (2019).



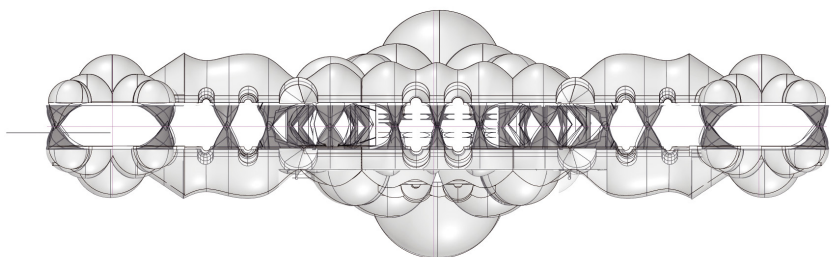
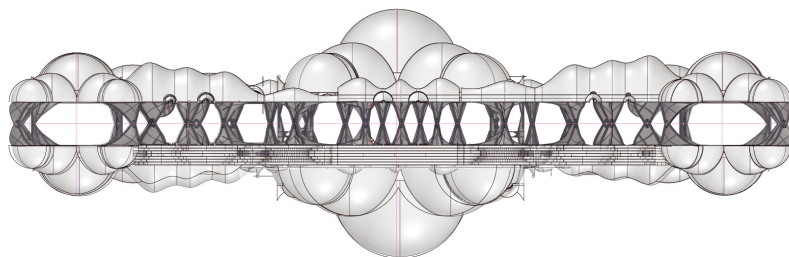
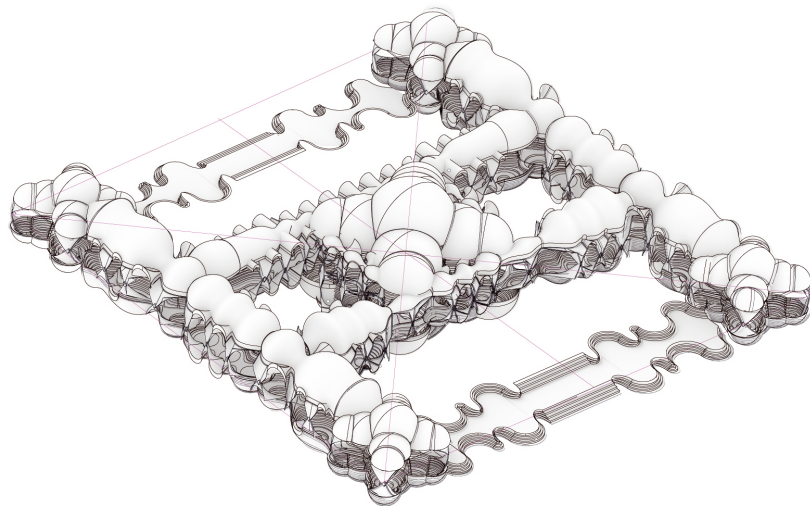
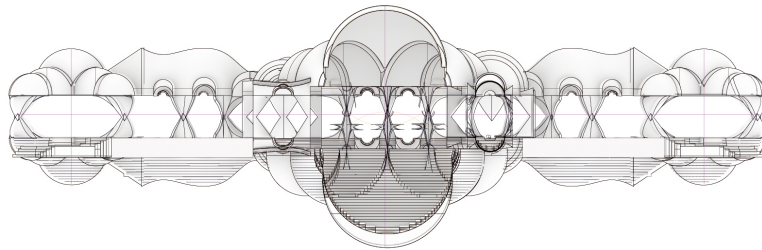
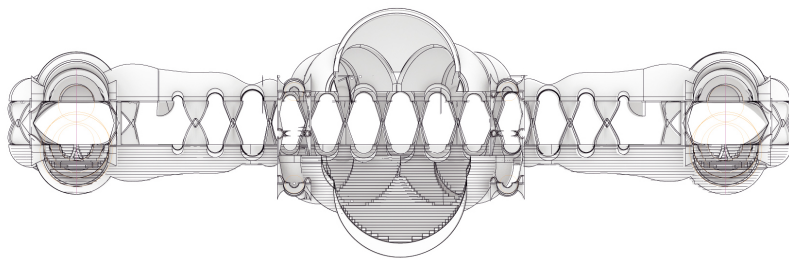


Figura 12

Cortes. Galerías *Inside-Out*.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Guadalupe Castro (2019).

Figura 13

Axonometría general.
Galerías *Inside-Out*.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Guadalupe Castro (2019).

Figura 14

Vistas. Galerías *Inside-Out*.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Guadalupe Castro (2019).

Crucería Múltiple

Francisco Carrillo

Caso de estudio: Placa 6 (der).

Durand (1819).

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. Cuatro axialidades se corren de los ejes centrales para generar cuatro semiclaustros que construyen los accesos al edificio. Una escalinata recta, construye una primera promenade sobre el nivel de las galerías. Desde allí, una segunda escalinata particionada en función del perímetro de la cúpula de crucerías ubicadas axiales al espacio central. El proyecto explora las capacidades espaciales de la bóveda de crucería de multidireccional, con el objeto de construir bóvedas como crucerías múltiples. Los alcances resultan

en espacios contenidos, múltiples subcentralidades que, encadenadas axialmente, construyen direccionalidad. La interioridad del proyecto se debate entre grandes espacios estriados en sus cielorrasos y galerías de bóvedas nervuradas.

Crucería Múltiple propone suspender al concepto de bóveda como forma de extrusión axial y explora las posibilidades de las estriaciones diferenciadas de como posibilidad de construcción de superficies complejas. Tanto es así, que la bóveda central es insinuada con nervios estructurales curvos que definen una volumetría máxima contenedora de una bóveda intersecada en su cardo y decumano por otras dos bóvedas igualmente constituidas por nervios que desfasan dando lugar a accesos en sus ejes. La proliferación de directrices problematiza así la centralidad de la bóveda con la axialidad de las crucerías múltiples.

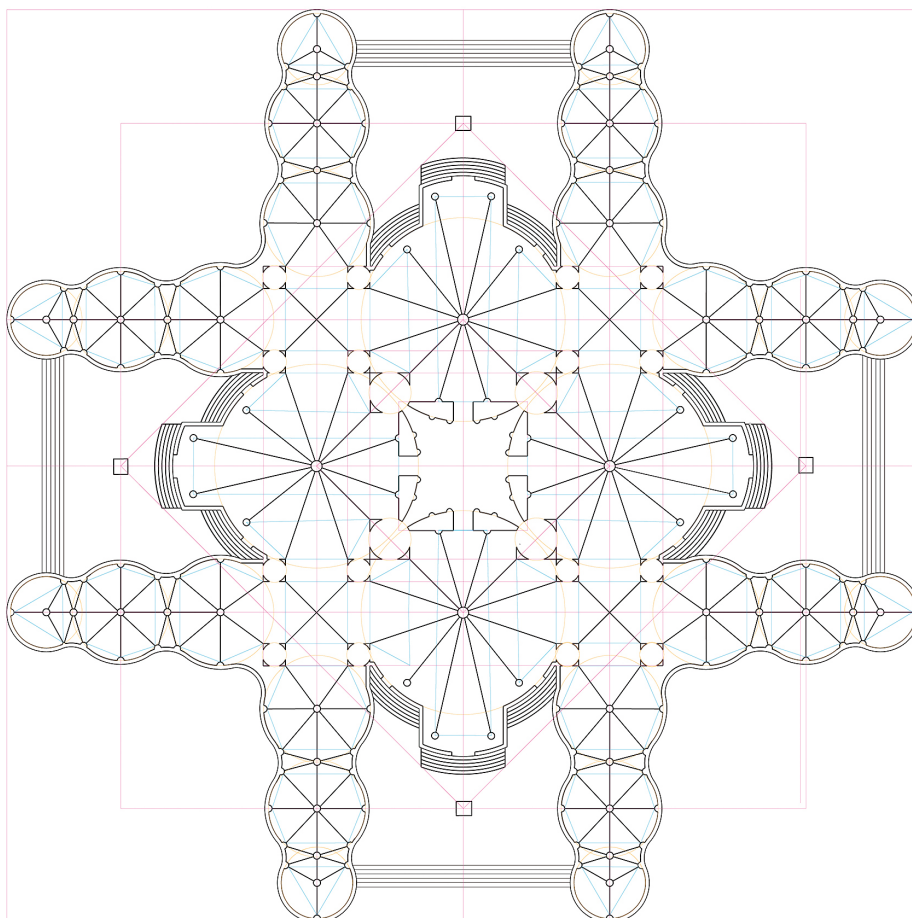


Figura 15

Planta general. Crucería Múltiple. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Francisco Carrillo (2019).

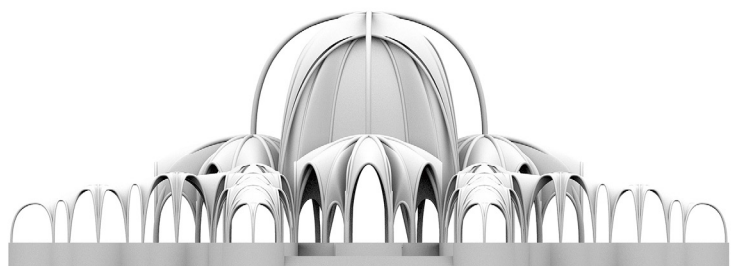
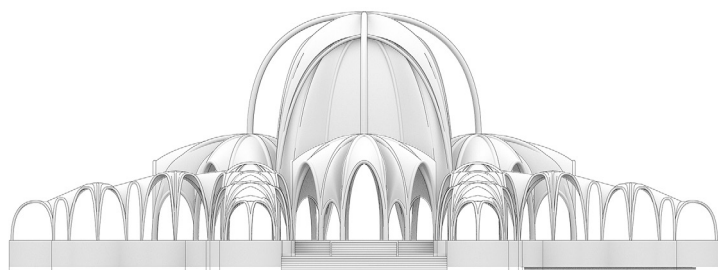
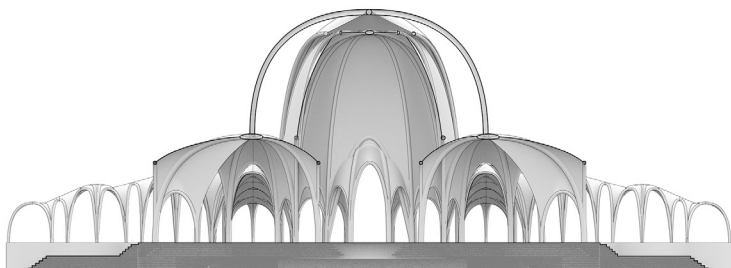
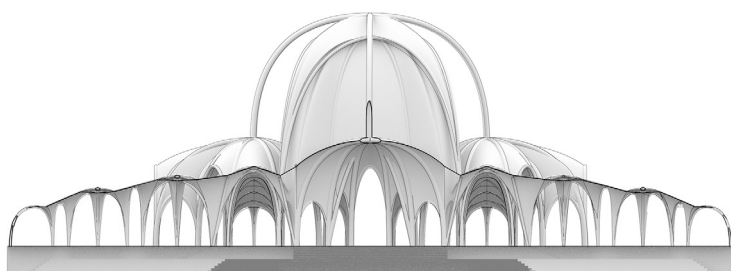


Figura 16

Cortes. Crucería Múltiple.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Francisco Carrillo (2019).

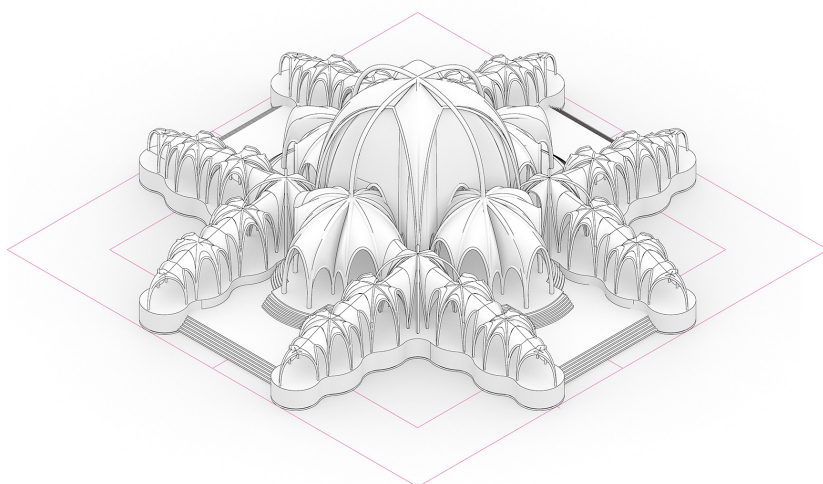


Figura 17

Vistas. Crucería Múltiple.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Francisco Carrillo (2019).

Figura 18

Axonometría general.
Crucería Múltiple.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Francisco Carrillo (2019).

Atrios Promenade

Lucía Gelber

Caso de estudio: Placa 32. Durand (1819).

El proyecto se construye a partir de la proliferación controlada de un prototipo que involucra el templo griego clásico. Este, 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.

El eje de intersección, diferentemente de los ejes anteriores, opera con un dispositivo variable similar, pero más robusto y, por ende, menos variable. El cual se define por dos ejes horizontales conectados por un patio de columnas en sentido vertical, cuya variación depende del centro geométrico del mismo, mas no de la centralidad del edificio en general. Esta es la diferencia más relevante respecto del dispositivo *templo* desplegado en los ejes verticales descriptos inicialmente.

Esta disyuntiva respecto de la acción de los dos prototipos de diferenciación desplegados en el proyecto, genera la contradicción (o múltiple interpretación), de la idea de prototipo (o primitiva), y su implementación respecto de la totalidad. El proyecto así, se debate entre un conjunto collagísticamente cohesionado, cuyas instancias de diferenciación fluctúan entre referenciadas a la totalidad o contingentemente lógicas respecto de la parte.

Atrios Promenade es la verificación proyectiva del recurso del collage como instrumento de la variación continua. Aquello que, aparentemente, emerge como una figura estática y objetualmente antiohesionada, como el recurso collagístico, puede ser embebido en una estructura de sistemática proliferación diferenciada con el objeto de volver aún más versátil la idea de prototipo en arquitectura. Finalmente, y producto de esta aporía metodológica, el proyecto construye atrios como el espacio negativo entre prototipos de diferenciación continua, volviendo el collage, un instrumento de la multiplicidad variable y diferenciada en función de una construcción proyectiva inventiva.

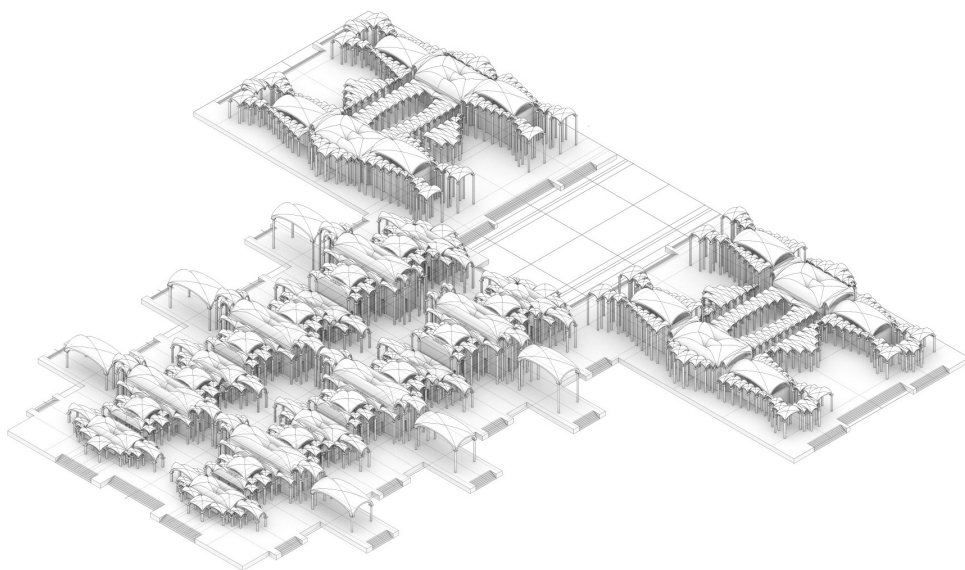


Figura 19

Axonometría general. Atrios Promenade. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Lucía Gelber (2019).

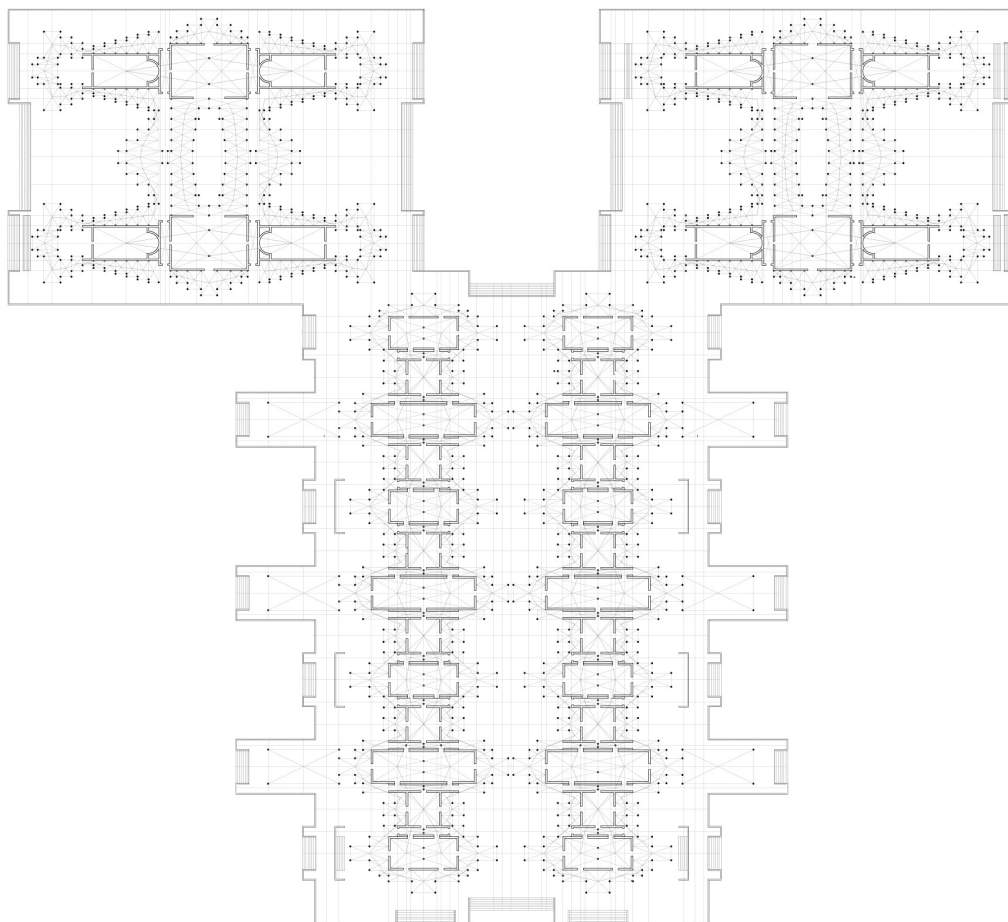


Figura 20

Planta general. Atrios Promenade. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Lucía Gelber (2019).

Figura 21

Cortes vista. Atrios Promenade. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Lucía Gelber (2019).



Centralidad Inversa

Gastón López

Caso de estudio: Placa 15. Durand (1819).

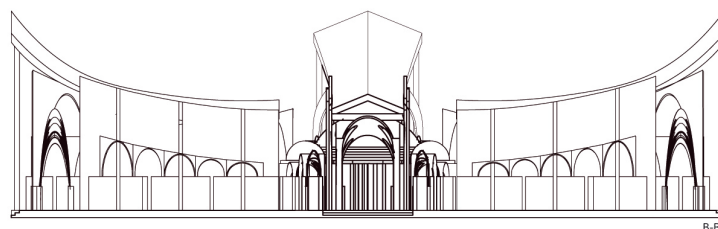
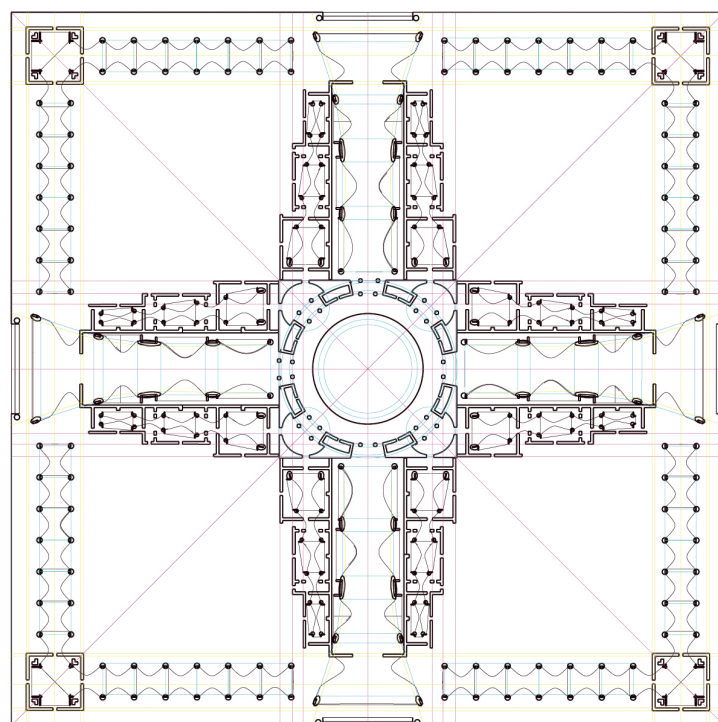
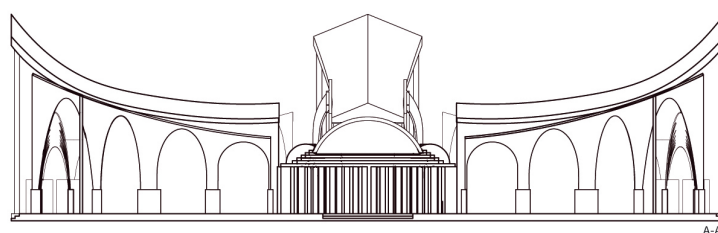
El proyecto postula la inversión de los criterios de jerarquía central respecto de las alturas de los espacios que la misma determina. Un proyecto que en planta supone una postura organizativa lógicamente central, contraponen las alturas de sus recorridos axiales inversamente proporcionales respecto de la supuesta jerarquía del espacio central.

Simple en sus ideas, pero altamente complejo respecto de sus resoluciones formales, el edificio despliega una organización central, cuyos dos ejes en forma de cruz contenidos por una galería de cañón corrido perimetral, definen cuatro claustros cerrados. La aparente sencillez del proyecto se ve trastocada por la sutil diferenciación de tamaños entre el espacio axial de ambos ejes centrales y sus espacios laterales, los cuales, subordinados respecto de la modularidad del primero, escapan a la homogeneidad de sus medidas en el sentido contrario, propiciando una contradicción escalar entre X e Y, tanto en planta como en alzado.

Centralidad Inversa implica la revisión de los criterios de centralidad en Arquitectura, proponiendo un cambio radical en la aproximación a las ideas de escala que presentan los edificios históricamente considerados de planta central. La radical tergiversación del sentido que propone el proyecto con relación al vínculo entre espacialidad y matriz organizativa vuelve relativa una lectura parcial del objeto. El proyecto demanda una visión tridimensional general para poder ser aprehendida su hipótesis desestructurante respecto de las ideas preconcebidas que dictan cómo un edificio de planta central debe construir sus espacialidades internas.

Figura 22

Planta y vistas. Centralidad Inversa. *SuperPrecís*, Morfología, Cátedra Lencinas, Carrera de Arquitectura, FADU-UBA. Profesores Melisa Brieva y Santiago Miret. Estudiante Gastón López (2019).



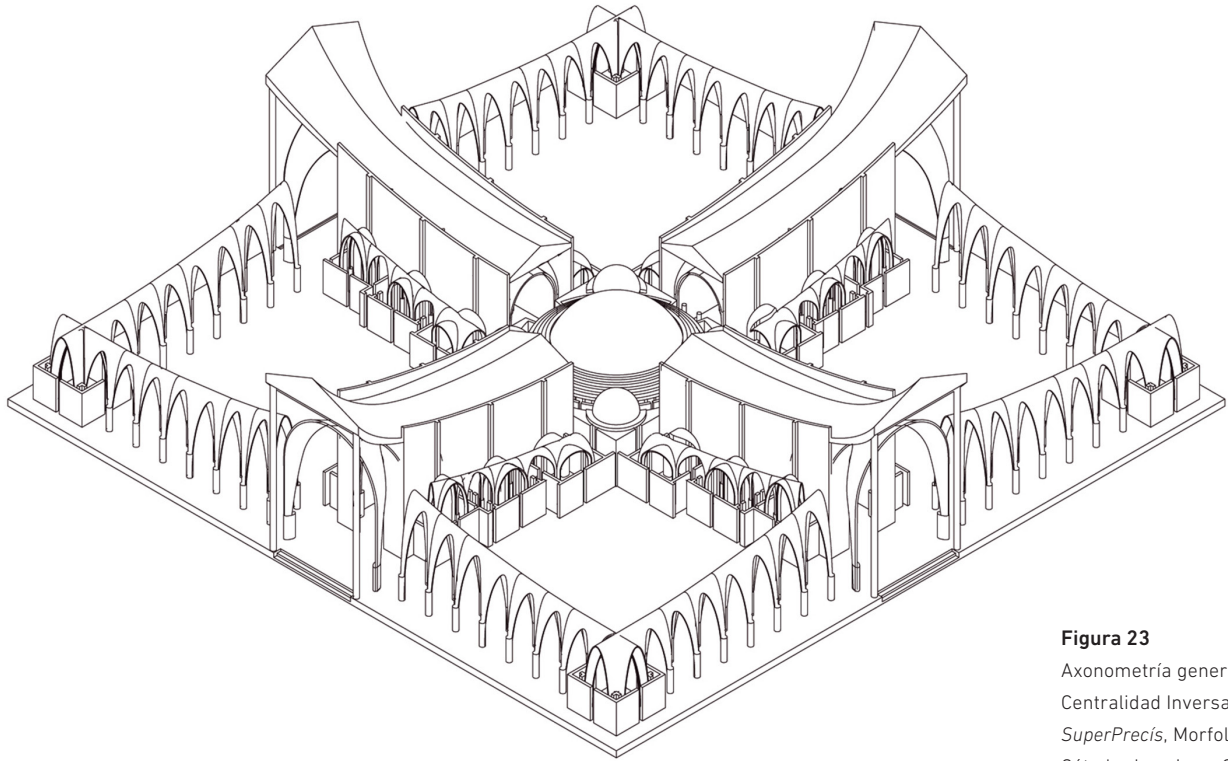


Figura 23
 Axonometría general.
 Centralidad Inversa.
SuperPrecis, Morfología,
 Cátedra Lencinas, Carrera
 de Arquitectura, FADU-UBA.
 Profesores Melisa Brieva y
 Santiago Miret. Estudiante
 Gastón López (2019).

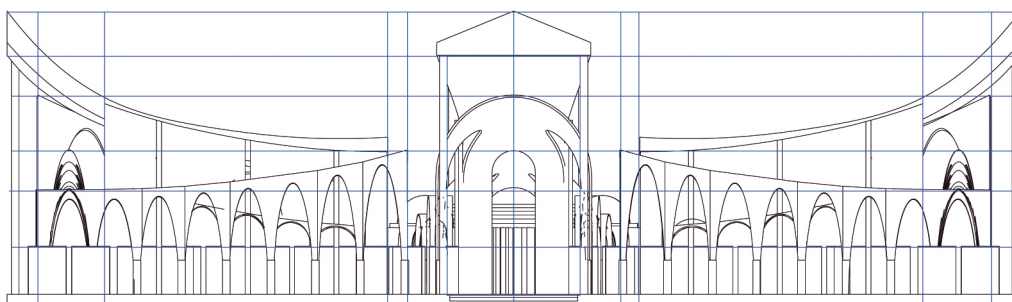
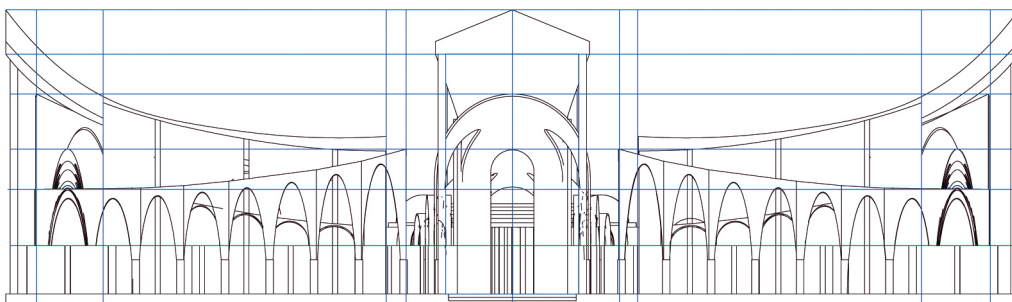


Figura 24
 Vistas. Centralidad Inversa.
SuperPrecis, Morfología,
 Cátedra Lencinas, Carrera
 de Arquitectura, FADU-UBA.
 Profesores Melisa Brieva y
 Santiago Miret. Estudiante
 Gastón López (2019).

Hypercentralidad

Valentina Ortega

Caso de estudio: Placa 27. Durand (1819).

El proyecto aparece como la puesta en valor de la necesidad de jerarquización de la centralidad en arquitectura. Un gran espacio central es atravesado por ejes cada 45 grados, todos ellos contruidos a partir de pequeñas centralidades encadenadas, cúpulas alineadas detrás de cúpulas, cuyo tamaño sutilmente diferenciado, enuncia un elaborado discurso con espíritu teatral de la idea de centralidad. Todo es central. Incluso los ejes se construyen a partir de centralidades sucesivas. Y el elemento seleccionado para este fin, no podría ser otro que la cúpula. A partir de una acción extremadamente simple: la repetición axial; y por medio de la implementación de un solo elemento arquitectónico: la cúpula, el edificio materializa un gran claustro, el cual contiene un espacio central

de dimensiones que empatizan con el gigantismo. Una mega-cúpula central contruida por la convergencia de nueve cúpulas son sostenidas por cuatro muros portantes, de los cuales dos se desmaterializan en hileras de columnas, conformando galerías perimetrales. A su vez, cuatro ejes de bóvedas en progresiva disminución de tamaño contienen los inmensos empujes horizontales de la cúpula de cúpulas central.

Hypercentralidad no reniega del proyecto de la centralidad, lo celebra. Al punto en que todo es centralidad o, dicho en otras palabras, solo hace falta la centralidad y los elementos de la arquitectura que la materializan, para llevar adelante un proyecto. La centralidad es necesidad suficiente para la construcción de proyecto en Arquitectura.

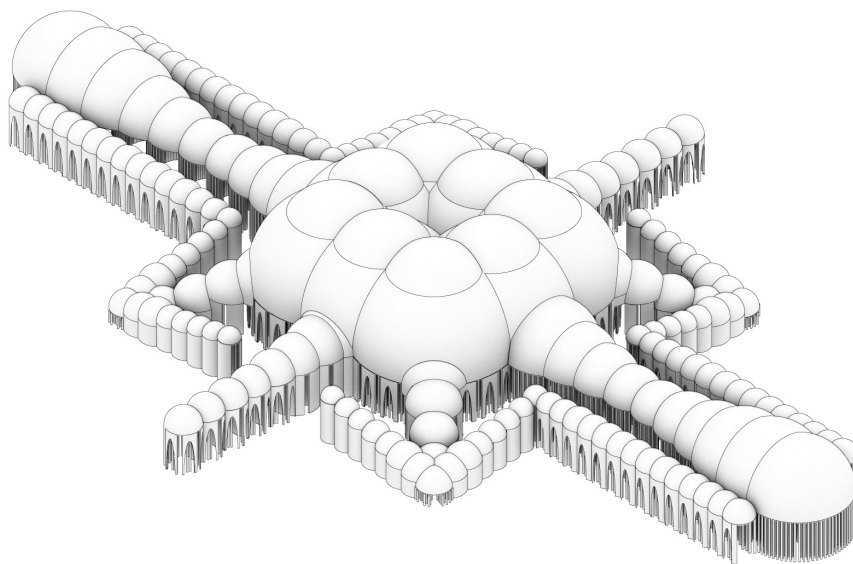


Figura 25

Axonometría general.
Hypercentralidad.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Valentina Ortega. 2019.

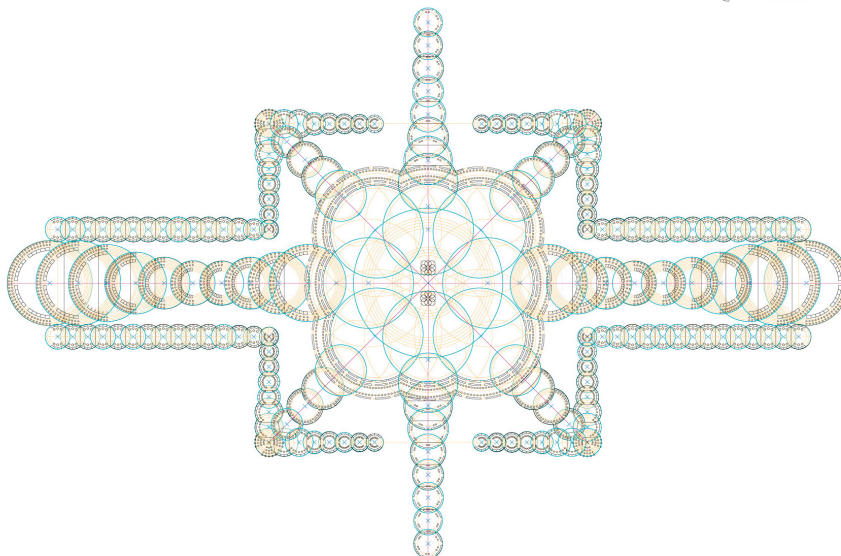


Figura 26

Planta general.
Hypercentralidad.
SuperPrecís, Morfología,
Cátedra Lencinas, Carrera
de Arquitectura, FADU-UBA.
Profesores Melisa Brieva y
Santiago Miret. Estudiante
Valentina Ortega. 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 solo 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 solo 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 jamás⁹ o en la búsqueda de una síntesis geométrica perfecta para la organización de *Villas y Maisons*¹⁰, o ante la dificultad de dar 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 ■

9. Como lo fue el Domo de Florencia proyectado y construido por Filippo Brunelleschi.
10. 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 (1976) o el capítulo sobre Andrea Palladio de Rudolf Wittkower (1973) 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 mismas Villas que Palladio proyectaría para la zona del Véneto en la Italia del Renacimiento o la serie de Houses que Peter Eisenman (2008) desarrollara entre 1969 y 1988.

REFERENCIAS

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

Allen, S. (1997). From Object to Field. *AD Architectural Design*, (67), pp. 24-31.

Argán, G. C. (1984). Tipología. *Summarios*, (79), pp. 2-14.

Durand, J-N-L. (1819). *Précis des Leçons 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), pp. 37-66

Ibáñez, M. (2015). Organization or Design? [pp. 6-19]. En AA.VV. *Organization or Design? Solid*. Vitoria-Gasteiz: A+T Architecture Publisher/ Harvard GSD Department of Architecture.

Laugier, M-A. (1753). *Essai sur l'architecture*. París: Chez Duchesne. Recuperado de <https://archive.org/details/essaisurlarchite00laug>

Moneo, R. (1984). De la Tipología. *Summarios* (79), pp. 15-25.

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

Quatremère de Quincy, A-C. (2007). *Diccionario de arquitectura: voces teóricas*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.

Rowe, C. (1976). *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*. Cambridge: The MIT Press.

Teyssot, G. (2007). Mimesis. En A-C. Quatremère de Quincy *Diccionario de arquitectura: voces teóricas*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.

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