



proyecto, progreso, arquitectura  
ISSN: 2171-6897  
revistappa.direccion@gmail.com  
Universidad de Sevilla  
España

de la Cova Morillo-Velarde, Miguel Ángel  
VIDA DE LAS MAQUETAS: ENTRE LA REPRESENTACIÓN Y LA SIMULACIÓN  
proyecto, progreso, arquitectura, núm. 15, noviembre, 2016, pp. 12-15  
Universidad de Sevilla  
Sevilla, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517654529001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)

## VIDA DE LAS MAQUETAS: ENTRE LA REPRESENTACIÓN Y LA SIMULACIÓN

LIFE OF THE MODELS: BETWEEN REPRESENTATION AND SIMULATION

Miguel Ángel de la Cova Morillo-Velarde

**RESUMEN** La maqueta arquitectónica puede representar hasta la simulación una realidad por venir, con toda la fidelidad que permite el proceso escalar, o usar el cambio de tamaño para reivindicar su propia identidad, como indicio de la arquitectura que representa. Pero el escalado afecta a algo más que a la geometría. Los materiales y los procesos mediante los cuales se realiza el modelo también transfieren o replican los de lo proyectado. La maqueta posee su propio tiempo de gestación, su propia vida: es una arquitectura en sí misma.

En ese lapso de tiempo, la maqueta convive de múltiples maneras con el dibujo, y es habitada por sus constructores, artesanos que se transforman en arquitectos y viceversa, para luego cobijar los deseos de promotores, técnicos colaboradores y público en general. Todos se moverán por ella con las limitaciones que posee la escala, que han de ser salvadas con la imaginación y el análisis. Los modelos digitales han roto esa magia de juego de manos. Como ya ocurre en la música o en la cirugía, habrá que encontrar las convivencias entre manualidad y virtualidad. No basta con los ojos. Lo real necesita de las manos, “para tomar contacto con la dureza del pensamiento”.

**PALABRAS CLAVE** maqueta; escala; materialidad; representación; simulación; manualidad; modelo digital; Henri Focillon; Arthur Drexler.

**SUMMARY** The architectural model can represent, even simulate, a reality to come, with all the faithfulness that the scalar process allows, or it can use the change of size to vindicate its own identity as an indication of the architecture it represents. However, scaling affects more than just the geometry. The materials and processes, by which the model is made, also transfer or replicate those of what is planned. The model has its own gestation time, its own life: it is an architecture in itself.

In that time span, the model coexists in many ways with the drawing, and is inhabited by its builders, craftsmen who become architects and vice versa, to later take on board the wishes of developers, technical partners and the general public. All will move through it with the limitations of scale, which must be saved with imagination and analysis.

Digital models have broken the magic of sleight of hand. As already happens in music or surgery, a coexistence must be found between craft and virtuality. The eyes are not enough; there is a real need for the hands “to establish contact with the austerity of thought”.

**KEY WORDS** model; scale; materiality; representation; simulation; craft; digital model; Henri Focillon; Arthur Drexler

Persona de contacto / Corresponding author: delacova@us.es. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla

Arthur Drexler, en su prólogo a *The architecture of the École des Beaux-Arts* titulado “Engineer’s architecture: Truth and its consequences”, se preguntaba si la maqueta de arquitectura debía ser copia reducida fiel al edificio representado o, si bien, expresar cómo sería percibido, o si habría de plasmar los intereses del arquitecto, yendo más allá en el grado de distanciamiento de la realidad pretendida escalada. Esta triple posibilidad nos ubica en un gradiente de objetividad ineludible para la maqueta debido a su presencia física tridimensional, a su condición de objeto per sé. El dilema planteado por Drexler para establecer las relaciones entre técnica y arte en el contexto objeto de aquella publicación, nos puede servir para sentar las bases de este número 15 de la revista PpA. No haremos en esta editorial un compendio de los artículos que la conforman, pero sí podemos asegurar al lector que cada uno de los textos que siguen a esta editorial tratan, de alguna u otra manera, lo que aquí se expone.

Siguiendo los planteamientos de Drexler, el simulacro alcanzaría el mayor grado de objetividad, de equidad con lo proyectado: en él podríamos localizar la maqueta a escala real, como paradigma de fidelidad. Mas si su condición es la de una herramienta para comunicar cómo se ha de percibir la arquitectura representada, habríamos de hablar de aquellas realizadas con fines publicitarios o divulgativos. La punta de la balanza más inclinada hacia la subjetividad podría atisbarse en los modelos que se reivindican como ícono, aquellos que expresan lo representado tras sufrir un complejo proceso intelectual, donde podríamos situar maquetas en las que su presencia como objeto artístico por sí mismo prevalece, ensalzando las intenciones más profundas del arquitecto, lejos de la evidencia descriptiva del mero objeto escalado.

Todos estos planteamientos compartirían un parámetro común: es la forma lo que se representa y, por tanto, lo que se escala, algo que puede resultar evidente. Pero puede darse el caso de que el ejecutor de la maqueta esté considerando otros valores implícitos en el proceso escalar, tales como las cualidades de los materiales empleados, o la construcción del objeto en sí y la arquitectura que expresa, así como su manipulación como indicio de su realización. Al mirar los ejemplos antes refe-

ridos desde estos distintos prismas, puede cambiar la proporción de objetividad/subjetividad antes referida: el modelo 1:1 puede ser un mero decorado y la maqueta conceptual poseer un profundo entendimiento de los procesos constructivos o materiales de la obra representada. Estas otras valencias, que introducen la acción en la maqueta y el dominio de los materiales, abren otras puertas al papel que estos objetos escalados poseen para el proyecto arquitectónico.

Otro mensaje que esconde la triple pregunta de Drexler es la condición de la maqueta como instrumento de comunicación. Existen un emisor y un receptor, aunque pueda darse el caso de que ambos coincidan. La maqueta se sitúa así en el umbral existente entre la estancia del pensamiento del arquitecto, tan hermosamente representadas en las acuarelas de Michael Gandy del estudio de John Soane repleto de maquetas, y el espacio exterior de lo físico, de lo comprobable y tangible, donde esperan clientes, colaboradores y constructores. Podría decirse, parafraseando a Juan Navarro Baldeweg, que la “caja de resonancia”, el espacio especulativo en el que se encuentran por primera vez el arquitecto y su creación, figurada en la maqueta, lanza al exterior ecos que otros han de interpretar. Un hecho al que se le une la improbable condición autógrafa del modelo y la importancia del ejecutor, donde arquitecto y maquetista emulan la tradicional relación entre el escultor y su “práctico”. La maqueta será indagada por sus receptores a través del movimiento alrededor del objeto, fotografiada o filmada. Acciones para las que esté pensada probablemente y que añaden valores propositivos al resultado.

A toda la complejidad que encierran estos objetos, hay que añadir la relación inevitable que poseen con el dibujo. La maqueta comprueba el dibujo, o lo indaga, además de verificar planimetrías antes de pasar a la construcción de lo real. Por insistir en los mismos arquitectos, John Soane, en sus *Lecciones* consideraba fundamental la realización de éstas antes de pasar a la construcción definitiva del edificio, parafraseando prácticamente a Alberti en su *Re Aedificatoria*. Frente a él, podría señalarse la costumbre de trabajar fundamentalmente con modelos de arcilla de Michelangelo Bounarroti, evitando el dibujo en perspectiva que implicaba la prevalencia de una experiencia estética. Resulta sumamente interesante indagar en esas relaciones, especialmente en el espacio temporal circunscrito al proyecto, durante el cual las manos pasan de los grafismos de dos dimensiones, abstracción de la forma, al esfuerzo por obtener una primera aproximación de ella, bajo la luz de la ventana o el foco eléctrico. Las relaciones entre dibujo y maqueta, según el nivel de definición del primero, hacen moverse a la maqueta del tanteo al mecanismo.

Así mismo, estos objetos se entrelazan con otros que poseen valores comunes, bien por sus sistemas de ejecución, bien por los intereses plásticos de sus creadores. A las vinculaciones de las maquetas con las bellas artes, en especial la escultura, o las artes y oficios, de fulgurante entrada con las vanguardias, se le añaden las transferencias o contagios con objetos o materiales representativos del pensamiento o discurso arquitectónico bajo el que se incardina la arquitectura representada. Esta simbiosis entre arte y maqueta concentra sus vínculos en las técnicas de ejecución, hasta que, a partir de la aparición del Arte Conceptual, ya anunciado en las exposiciones de Arte Concreto anteriores incluso a la segunda guerra mundial, las maquetas arquitectónicas se incorporan a las exposiciones

de arte plástico no como comprobación de una unidad de estilo en la forma, sino de los procesos semánticos y sintácticos mediante los cuales se llevan a cabo.

La pérdida o disminución del valor de lo material en la maqueta, debido fundamentalmente a la lectura semántica de las formas mencionada, anunciará los excesos de los motivos arquitectónicos del postmodernismo historicista, en los que se realizará un uso extremo de la maqueta como representación de la “idea del proyecto”. La mercantilización de esta herramienta del arquitecto, se sitúa en la otra punta del mismo problema. Desde entonces, salvando casos, se ha instaurado una cierta banalización de los valores específicos de la arquitectura en el uso de modelos arquitectónicos. El *saber-hacer* custodiado en este instrumento investiga no sólo las geometrías, sino los propios procesos constructivos, a veces íntimamente ligados con los de la arquitectura representada, convirtiéndola en verdaderos prototipos. Frente a ello, expresiones más o menos agradecidas a los ojos en las que el distanciamiento de la maqueta respecto a la arquitectura representada resultan de difícil entendimiento, ocupan el panorama arquitectónico desde los años ochenta, alejando el foco de interés de la complejidad artística de su construcción, más pendiente de los discursos tautológicos que de la fertilidad de estos instrumentos como herramienta disciplinar.

No obstante, la maqueta sigue siendo un elemento central en los procesos de creación de los arquitectos actuales, si bien el conocimiento de su uso parece quedar guardado puertas adentro, como si de un miembro atrofiado del *homo-faber* se tratara. La importancia de este elemento en estudios como los de Rem Koolhaas, Peter Zumthor, Alvaro Siza o Frank Gehry, por nombrar algunos no referidos en el presente número, así como el del malogrado Enric Miralles, hacen de la maqueta un material aún cargado de sentido y potencial investigador de profundísimo calado.

El mencionado olvido de lo material ha producido un caldo de cultivo amnésico para un tiempo en el que se debería haber realizado una transición entre la maqueta analógica y la digital. La maqueta digital pierde valores como la materialidad, el peso o el azar en su ejecución o su mayor libertad de percepción, sustituidos por el hiper-control geométrico, presidido por la visión sin márgenes en el que se basa lo virtual, alejada incluso del sentido corporal de la vista. Los procesos de impresión 3D, carentes de una reflexión metodológica sobre su antecesora, acostumbran a producir objetos “esca-pados” de la pantalla del ordenador, lejos de la depuración del dibujo digital, que sí ha sabido heredar una parte del bagaje disciplinar del dibujo a mano.

Richard Sennett, al igual que arquitectos como Juhani Pallasmaa, están reivindicando una nueva artesanía, en el sentido de oficio, para nuestra tarea, en la que incorporar las posibilidades de lo digital desde una inteligencia corporal. Las posibilidades que abren los métodos híbridos de representación y creación entre manual y digital empiezan a ser cada día más comunes en los sistemas informáticos, al menos en lo que al dibujo arquitectónico se refiere. Aún parece quedar lejos el momento en que mano y máquina puedan trabajar en compatibilidad con la maqueta arquitectónica, tantear las formas y palpar materiales. Mientras, como decía Henri Focillon en el comienzo de su *Elogio de la mano*, cumplamos tal deber de amistad, pues “a través de ellas el hombre toma contacto con la dureza del pensamiento”. ■