

# La maqueta

## Estudios materiales

De todas las aproximaciones posibles a la problemática espacial en arquitectura, la que más se acerca a un estudio concreto es la modelización material. La maqueta en la arquitectura es el artefacto que condensa en pocos centímetros cúbicos prácticamente todas las inquietudes morfológicas que atañen a la disciplina. Es la posibilidad de “construir” velozmente y con un elevado nivel de precisión ese espacio arquitectónico que en planos se ve como mera composición bidimensional, cargado de convenciones y prejuicios (de toda índole).

El estudio de la maqueta, aporta visiones que desde cualquier otra plataforma serían inalcanzables, como ser:

### 1. ESPACIALIDAD REAL\_

La posibilidad de introducirnos en la obra. Las proporciones, distancias, materialidad, se encuentran controladas rigurosamente por quien genera el modelo y el mismo es capaz de corroborar cómo es ese espacio en real proporción, sin hacer uso del imaginario creativo que supone interpretar una imagen en dos dimensiones.

### 2. PERCEPCIÓN TOTAL\_

Al ver un modelo tridimensional, podemos entender el artefacto casi inmediatamente. La posibilidad de recorrer una obra a vuelo de pájaro, rotarla, acercarla al rango visual del detalle, volver a retirarla, iluminarla desde distintas posiciones, con diferentes luces, nos da la oportunidad de una comprensión inmediata y totalizadora de la forma.

### 3. AFECTACIÓN ABSOLUTA\_

El modelo puede alterarse. Así como es recorrible, es afectable y puede ser modificado, casi con la misma velocidad que es recorrido visualmente. Posibilitando la prueba instantánea de complejidades espaciales tridimensionales, las cuales se vuelven engorrosas de ser llevadas a cabo en plataformas bidimensionales (y, de nuevo, requieren de un efecto de decodificación enorme, tedioso y relativo).

Cuando la maqueta deja de ser importante para el arquitecto, indefectiblemente se produce un estancamiento real en la creatividad y el conocimiento espacial de las cosas. Como dijimos antes, para decodificar información bidimensional, es preciso comprender ciertos preconceptos y convenciones que remiten a lo tridimensional (al menos en el campo de la arquitectura, pues es la disciplina de la tridimensionalidad por excelencia<sup>1</sup>), cuando la herramienta maqueta, es dejada de lado, son estos prejuicios con respecto al mundo los que toman el control de nuestros pensamientos y, de lo que es mucho más importante, de nuestra producción. Pues ya no tenemos delante nuestro ese modelo real tridimensional, que si bien conserva muchos elementos de nuestro imaginario colectivo, es lo más cercano a la creación definitiva que podemos enfrentar desde dentro de un estudio de arquitectura.

Es por eso que, en pos de generar y nutrir nuestra disciplina de artefactos que den fe (lo más certeramente posible) del futuro real de un proyecto arquitectónico, hemos de respetar, estudiar y tener siempre presente la importancia de la representación en modelos tridimensionales materiales.

¿Pero por qué MAQUETA DE FRAGMENTO? La decisión de efectuar una sección supone un acto de proyectual y como tal de reconocimiento de las cualidades espaciales, materiales, estructurales y expresivas de la obra a representar. Al definir por donde corto, que deje dentro y que afuera, como acto consciente, nos hace definir un sistema que privilegia determinadas relaciones, y nos posibilita un pensamiento espacial que pone en valor las relaciones entre los sistemas involucrados en la obra, a las partes o el todo. El objeto es el fragmento.

---

<sup>1</sup> Todo lo que en Arquitectura se produce, previo a la obra de arquitectura construida, es en pos de interpretar objetos y relaciones tridimensionales. Plantas, cortes, axonometrías, perspectivas, en todos los casos se intenta generar decodificaciones de una ficción tridimensional.