

ENSAYO
3ª UNIDAD

DOCENTE:

JORGE DAVID ORIBE CALDERON

ALUMNO:

IRAM GÓMEZ RUEDA

CARRERA:

LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

CUATRIMESTRE:

CUARTO

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ, CHIAPAS; 11 DE NOVIEMBRE DE 2020

INTRODUCCION

En este ensayo repasaremos los atributos y conceptos formales sobre las maquetas en la carrera de arquitectura, y en consecuencia en general, para de esta manera poder llevar a cabo un trabajo de la mejor manera posible, ya que como sabemos, desde el principio de este curso hemos visto la importancia de tener un dominio sobre la teoria de las maquetas, ya que nosotros contando con estos atributos tenemos una ventaja al llevar a cabo una practica, ahora haciendolo de una manera mas formal y profesonal, sin mas que decir, doy paso a el tema **atributos y conceptos formales**, de esta tercera unidad de taller de maquetas.

LAS RELACIONES ESPACIALES

Estas se generan en cuatro principales puntos, que son los que veremos a continuación: la pertenencia, la intersección, la yuxtaposición y el encadenamiento. Para poder hacer hincapié sabemos que la pertenencia es aquella que tiene un espacio dentro de otro, o más bien la pertenencia es un espacio dentro de otro, como lo es el ejemplo de una sala comedor, ya que aunque estemos dentro de una habitación que tiene dos funciones diferentes, no dejamos de estar dentro de un mismo espacio, la intersección es un espacio que se monta en otro, no sé si lo estoy describiendo de la mejor manera, a mi parecer una intersección puede ser un balcón en una habitación, ya que en algunas ocasiones este mismo da continuidad a la habitación hacia el exterior, en la yuxtaposición encontramos que son las habitaciones que se chocan, sin llegar a unirse, tal podría ser el caso de dos habitaciones con acceso desde un pasillo en una segunda planta, una pegada a otra, en el encadenamiento encontramos que son dos habitaciones que se unen por un espacio "neutral", tal es el caso de un pasillo uniendo dos secciones de la casa, o dos habitaciones.

RELACIONES INTER-FORMALES

Describiendo las inter-relaciones de una manera más sencilla, este es el nombre que se le da a cada una de las posiciones que nosotros le damos a un edificio, o estructura, para ponerlo de una manera más clara, empezamos con la primera relación: la CARGA, este es un objeto que genera una carga como bien dice su nombre, o presión sobre un objeto el cual nosotros hayamos apoyado este objeto. La PENETRACION es la introducción de un elemento dentro de otro. MONTAR es poner un objeto encima de otro, sin confundirlos con la carga, ya que esta se da cuando se apoya un objeto encima de otro. ABRAZAR se da cuando rodeamos un objeto con otro. ANTIGRAVEDAD esta es la incapacidad que se le da a un elemento para de esta manera haya un equilibrio. ENVOLVER es el cubrir o envolver un elemento de manera completa o parcial. SEPARAR es el nombre que se le da al separar un elemento de otro, tal es el caso de dos edificios divididos, pero de igual manera conectados por un pasillo o algo por el estilo. ENSAMBLAR es el nombre que se le da al unir dos piezas, haciendo que estas encajen perfectamente y que de igual manera hagan una misma estructura. REMATAR es cuando se concluye o se da fin a algo de manera visual. La CONTINUIDAD es aquella que nos da la impresión de que un edificio continúa, ya sea con giros verticales, y giros horizontales en nuestro elemento. VELOCIDAD esta relación se logra gracias a la magnitud vectorial física que relaciona el desplazamiento que realiza un elemento entre dos posiciones con el tiempo que tarda en desplazarse.

CONCEPTOS DE ORDEN

Son los conceptos de orden que nos permiten generar espacios de acuerdo a una forma, son elementos básicos de los cuales se desarrollara todo lo demás del proyecto, esto se divide en diferentes tipos de conceptos, los cuales son los siguientes: el eje, la malla, la retícula, diagonalidad, centralidad, periferia, límite, totalidad y axionalidad.

ELEMENTOS DE COMPOSICION

Son los elementos o más bien los conceptos que dinamizan, dan carácter, regulan y definen nuestra composición, los elementos son los siguientes: ritmo, traslación, rotación, proporción, equilibrio, unidad, contraste, simetría, asimetría y jerarquía.

COMPOSICIONES VARIABLES

Son algunas de las herramientas alternativas que transforman la composición y nos dan a conocer que las leyes de la forma y los conceptos básicos del diseño nos dan múltiples opciones a la hora de nosotros querer crear y definir nuevas formas para nuestros proyectos, las composiciones variables son las siguientes: fusión, yuxtaposición, sobre posición, colisión, explosión, implosión transparencia fenomenológica y toque.

INICIALIZACION A LAS MAQUETAS ARQUITECTONICAS

Una maqueta es un montaje funcional, a menor o mayor escala de un objeto, artefacto u edificio, esta es una manera de representar un objeto y mostrarlo de manera más sencilla hacia los demás, ya que como mencione anteriormente estas están representadas a menor o mayor escala, aunque en su mayoría se representan a una menor escala esto debido a que mayormente las maquetas se ocupan para demostrar algo de un tamaño más grande, ahora al alcance de las manos y de la vista en general.

Esta palabra se refiere a un modelo o bosquejo material, fabricado con distintos materiales, de los cuales todos nosotros podemos tener alcance en alguna tienda de maquetas, ya que como hemos visto anteriormente hay diversos materiales para poder elaborar una maqueta, los hay de todo tipo, especiales o no. Una persona dedicada a hacer maqueta se llama o se considera maquetista o modelista, esto debido a que se debe de poseer una gran habilidad en el momento de que alguien quiera elaborar una maqueta ya que como sabemos, no es cualquier cosa llevar a cabo una maqueta, se necesita un conocimiento y un dominio sobre las herramientas y los materiales, por eso es que en el siguiente tema sabrás que necesitas para tener el perfil de maquetista o más bien cuáles son los “requisitos” para ser uno de ellos.

PERFIL DE MAQUETISTA O MODELISTA

- Poseer una buena motricidad
- Tomarse el tiempo requerido para la realización e una maqueta
- Ser minucioso y pulcro en su ejecución
- Ser ordenado y metódico
- Conocer técnicas de armado y pintado
- Poseer un espacio y herramientas adecuadas para ello
- Iluminación adecuada

- Poseer habilidades artísticas, en el manejo de pinturas y pigmentos
- Dar un buen realismo a lo que nosotros a lo que la maqueta se refiere
- Ser minucioso

TIPOS DE MAQUETAS

- Escolares
- Aeromodelismo
- Modelismo ferroviario
- Modelismo naval
- Automodelismo
- Modelismo de ciencia ficción
- Maqueta musical
- Maqueta de sistemas
- Maqueta militar

MAQUETAS ARQUITECTONICAS

Las maquetas arquitectónicas son aquellas que nosotros ya conocemos, son aquellas que son de algún proyecto, edificación, zona urbana o parte de la misma, estas nos sirven para mostrar a algún cliente, al público o para nosotros mismos, estas nos ayudan durante el proyecto, para conocer de manera correcta detalles que nosotros queramos saber durante la elaboración del proyecto, se dividen en maquetas de trabajo, conceptuales o de promoción.

ESCALAS DE LAS MAQUETAS

Estas son las que nos ayudan a poder tener de una manera clara algo grande representado de la manera más fiel a una maqueta, conservando de esta manera las proporciones, dependiendo del proyecto que estemos llevando a cabo y usaremos una escala u otra.

CONCLUSION

En conclusión ahora dominando poco a poco este tema nos podemos dar cuenta de muchas cosas, como por ejemplo si nosotros somos capaces de llevar realmente el perfil de maquetista o no, ya que como hay puntos los cuales se deben cumplir, entre muchas otras cosas, como siempre este fue un tema muy alentador a seguir queriendo descubrir más y más sobre este hermoso tema y materia que es talle de maquetas.