


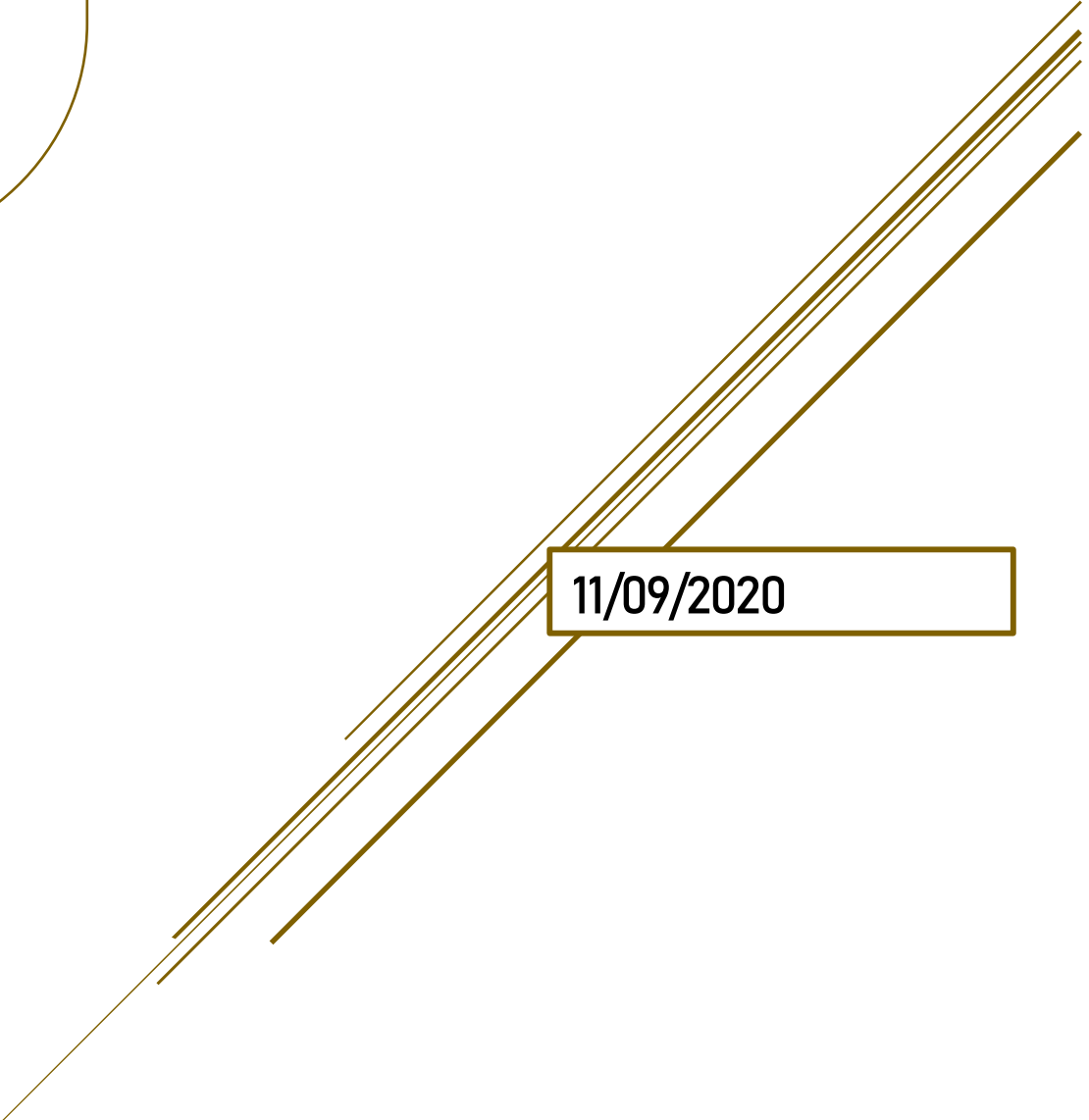


**Ensayo sobre Fundamentos Teóricos de las Maquetas.**

Taller de maquetas



**4° cuatrimestre**



**11/09/2020**



**Carolina del Rocío ramirez Hernández**

**Arq. Oribe Calderón Jorge David**

## Fundamentos Teóricos de las Maquetas

Las maquetas por definición son representaciones tridimensionales de un terreno o proyecto.

Las maquetas han existido desde tiempos antiguos, donde se encontramos que se usaron con distintos propósitos, pero con un deseo en particular, el cual era la comunicación visual.

Antes de encontrarnos con las maquetas como recurso visual teníamos lo que eran los dibujos, los cuales podemos tomar como primeras representaciones de lo que podría ser una maqueta con los romanos, los cuales utilizaban dibujos para representar territorios y definir cuáles serían invadidos.

Siguiendo el curso de la historia nos topamos en la edad media con los caballeros y reyes lo cuales realizaban pequeños artefactos como catapultas para determinar su efectividad en la guerra.

Pero fue en la época napoleónica donde se determinó el concepto de la maqueta formalmente, esto sucedió con napoleón como estrategia recreando escenarios de guerra en tableros con relieves que simulaban el terreno del encuentro. Como podemos apreciar el concepto de maqueta nació con la necesidad de poder comunicar de manera más clara las ideas que un usuario poseía.

Actualmente el hacer maquetas es una de las herramientas más indispensables dentro diversos campos que engloba el arte, en este caso nos enfocaremos en el campo de la construcción, mas específicamente en su uso dentro de la arquitectura. Las maquetas dentro de la arquitectura ayudan como aporte visual presentar un proyecto a un cliente y este pueda tener un mejor criterio sobre la obra que está pagando.

Para poder crear una maqueta se necesita tener los conocimientos básicos de un diseñador, ya que así se podrá tener una planificación donde esta cuente con un arte visual agradable al público y lograr el resultado deseado.

Para que este tenga la estética deseada el diseñador debe enfocarse en los conceptos básicos que son: el color, forma, textura y medida.

Iniciamos con el concepto de "forma", la cual se reconoce desde que se comienza con las primeras líneas del dibujo. Dentro de este podemos encontrar una variada clasificación, las cuales nos sirven para ir armonizando y estructurando la idea del proyecto.

Los tipos de forma que podemos tener son: Geométricas: construidas matemáticamente, Orgánicas: Rodeadas por curvas libres, Rectilíneas: Limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí, Irregulares: Limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente, Manuscritas: caligráficas o creadas a mano alzada y Determinadas: por el efecto de procesos o materiales especiales u obtenidas accidentalmente.

Los conocimientos de estas formas también pueden influir en la manera de dibujar ya que con ello podemos elegir comenzar el dibujo de una manera más fluida y encontrarnos con curvas libres dentro del boceto, generando formas orgánicas.

De ahí podemos referirnos al concepto de la “medida”, ya que cada forma contiene una medida, esta se puede expresar de tal manera que se coloque un determinado medidor como es una escala o con el uso de elementos con conocida medida, como lo es la escala humana. El uso de la medida debe ser determinado para así tener una mejor idea de lo que se plasma.

“La dimensión es uno de los factores clave de definición de las cosas y de la propia naturaleza: podría decirse que el último atributo de un objeto es su tamaño, la dimensión es más o menos normatividad modulada en función del propio tamaño del ser humano (desconocido, 2020)”

Además de que la medida por si misma puede ser usada como proceso de diseño creando una armonía. Por ejemplo, con el uso de la jerarquía dentro de los elementos se empieza a diseñar siguiendo un orden y un atributo jerárquico visual.

Por ultimo hablaremos del concepto del “color”, este campo es uno de los más extensos por poseer diversidad de pigmentos. Este usado como un reflector, consiguiendo llamar la atención del usuario.

Debido a que es uno de los elementos visuales más llamativos dentro de cada obra o estructura se necesita conocer la forma en que estos se mezclan o utilizan para así lograr una perspectiva visual atractiva.

La sensación del color es muy variada dependiendo el sector social que se desea atraer, si bien es verdad que existe combinaciones que son aceptadas por la mayoría, esto también representa una amenaza cuando nos enfocamos a un sector desconocido.

Como primera regla hay que saber que la sensación de color cambiara según la región geográfica esto como causa principal se debe a las costumbres de cada lugar.

De ahí podemos afirmar que cada color dará un rango diferente en capacidades receptivas aceptadas por cada usuario, esto se deber a la experiencia y vida que poseemos cada persona.

Claro en con los estudios actuales es muy fácil saber que colores son agradables en qué lugares y las emociones que esta provoca, aunque el grado con el que es recibido será indeterminable.

Dentro de los colores podemos encontrarnos con dos clasificaciones principales que son: Color luz (rojo, verde, azul) y color pigmento (cian, magenta, amarillo y negro).

Con el color luz nos referimos a los colores principales y básicos que podemos observar en la naturaleza.

“Físicamente el color es el resultado de que un rayo de luz blanca pase a través de una pirámide de cristal esta es la descomposición de la luz en los colores del espectro cromático, para absorber todas las radiaciones excepto su propio color (desconocido, 2020)”

Y el color pigmento el cual se refiere a los que tiene componentes el pigmento y un aglutinante el cual es el pegamento del pigmento.

Estos tres conceptos son las claves básicas del diseño, dentro de ellas podemos encontrar infinidad de formas para diseñar, además de diversas reglas a seguir para poder armonizar cada elemento del proyecto.

Como opinión personal considero que antes de la realización de cada maqueta siempre habrá un proceso de prueba y error para poder conseguir el diseño adecuado, y que el conocimiento y la capacidad de poder hacer un buen uso de los conceptos básicos de diseño, nos ayudará a poder obtener un gran resultado.

Considero vital poder tener una idea del tipo de persona que es para poder adecuarnos más a sus ideales a la hora de diseñar ya sea para agregar un color o forma.

El mal uso de la comunicación cliente-arquitecto puede verse con el color, ya que podríamos pasar por alto una costumbre suya o la religión que esta práctica, y esto podría generar que el cliente se disguste con el uso de un color como ejemplo dentro de un oratorio.

Con esto no digo que es necesario conocer toda la vida del cliente o que podremos hacerlo, sino que debemos realizar las preguntas básicas adecuadas para poder entenderlo y realizar una búsqueda de lo que no sepamos para evitar caer en la acción de disgustar al cliente, ya que como arquitectos una de nuestros trabajos es identificar sus gustos con la poca información que nos proporcione.