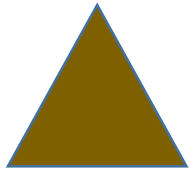
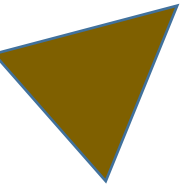


Ensayo de Atributos y Conceptos Formales en maquetas

Taller de maquetas



HP

Carolina del Rocío ramirez Hernández
Arq. Oribe Calderón Jorge David

13/11/2020



“Ensayo de Atributos y Conceptos Formales en maquetas”

La maquetación ha ido cambiando con el paso del tiempo, adaptándose a los conocimientos e ideales que se tenían en cada época, además de la diferencia que encontrábamos dependiendo el uso que deseemos darle.

Un ejemplo de la actualidad es el uso de la maquetación en la arquitectura para representar una vista previa del proyecto que se desee construir, este es muy diferente al tipo de maquetas que veríamos para experimentos, ya que en estas existen dos propósitos principales totalmente distintos. En la experimentación el objetivo principal es comprobar el funcionamiento de un nuevo invento, y con eso en mente nos enfocaríamos más a los tipos de materiales (para igualar resistencias) y el mecanismo a usar, por otro lado, dentro de la construcción de un proyecto nos tendríamos que enfocar en su funcionalidad, pero principalmente en su estética, ya que claramente la maquetación en arquitectura es una expresión visual del diseño que se creó.

Con lo anterior no quiero enfocar a la idea de que en la arquitectura solo hay un propósito para la maquetación, sino que la principal premisa de lo que se explica es: que la maquetación se enfocara más a un aspecto de la misma dependiendo del objetivo que se desee lograr, así podemos enfocarnos en la representación de los materiales lo más semejante posible ya sea en ciertos casos hablando de resistencia o en otro hablando solamente de la estética visual.

Antes de iniciar una maqueta se necesita un boceto (este es la fase anterior a la maquetación), ya que es mediante los bocetos donde dejamos fluir nuestra creatividad para poder crear el mejor diseño.

Existen conceptos básicos que son necesarios saber para poder lograr un buen diseño, estos son la base de cualquier idea, ya que nos ayudan a crear armonía y lograr unir de manera estética las distintas ideas que generemos.

Como principal concepto tenemos la relación, esta habla de la posición en la que posemos unir o vincular dos o más piezas de una manera visualmente agradable. Existen dos tipos de relación: las relaciones espaciales y las relaciones inter-formales.

Las relaciones espaciales son conceptos básicos que nos ayudan a enlazar lugares u objetos, de esta manera puede ayudarnos con el diseño interior y exterior de un proyecto. Estas relaciones son: pertenencia (un espacio dentro de otro), intersección (Un espacio se

monta con el otro), yuxtaposición (un espacio se toca con el otro) y encadenamiento (Un espacio necesita otro "neutral" que le conduce a otro espacio).

Las relaciones inter-formales son posiciones en las que podemos unir una forma con otra, y así crear un diseño, estas son: cargar, penetrar, montar (ponerse encima de algo), abrazar (rodear un elemento con otro), anti gravedad (incapacidad de un cuerpo para mantener el equilibrio), envolver (rodearlo total o parcialmente), separar, ensamblar, rematar, continuidad y velocidad (magnitud vectorial física que relaciona el desplazamiento que realiza un elemento entre dos posiciones con el tiempo que tarda en desplazarse).

Dentro del diseño también existen los conceptos de orden el cual como su nombre dice, nos ayuda a ordenar o acomodar de manera estética los componentes que agreguemos a nuestro diseño, de tal forma que se use como guía de diseño o en un solo diseño centrándose en la forma de acomodarlo. Los conceptos de orden son: Eje (es un elemento lineal), malla (está basada en la aparición de ejes que tienen un origen geométrico y espacial), retícula (es una malla que regula y contiene las formas creadas y le sirve como punto de partida y orden), diagonalidad (Sentido que tiene una composición con referencia a unas líneas horizontales y verticales de un campo), centralidad (Genera una organización espacial, articula y organiza a través de un punto que crea tensión hacia él) periferia (elementos que definen la forma organizada por el centro o punto de tensión), limite (Es el borde de los elementos compositivos que aplican un cambio de condiciones), totalidad (la totalidad en una composición se da cuando todos los elementos de la misma son interdependientes entre sí, compositiva y conceptualmente, axialidad (es un espacio, volumen o elemento que organiza, articula, regula y direcciona una composición).

Como siguiente encontramos lo que son los elementos de composición y son: ritmo (es la repetición en por lo menos tres ocasiones), rotación, traslación, proporción (es la relación armónica que existe entre las dimensiones, equilibrio, unidad, contraste (diferenciación clara de un elemento sobre otro), simetría, asimetría y jerarquía.

Dentro del tema de composición encontramos lo que son las composiciones variables, las cuales son: fusión (Es cuando dos o más elementos o espacios se agrupan), yuxtaposición (al unirse dos o más elementos o espacios no generan un tercer espacio con características propias), sobreposición (dos o más elementos o espacios, uno de ellos adquiere mayor jerarquía que el otro), colisión (Cuando dos o más elementos o espacios se unen de manera accidental), explosión (Cuando uno o más elementos conformadores de un volumen se

desplazan hacia el exterior), implosión, transparencia fenomenológica (En la unión ninguno de los dos elementos originales pierde sus características, pero si conforman un tercero el cual tiene sus cualidades propias).

Ya teniendo nuestro propio diseño gracias a los conceptos básicos para realizarlo, se inicia la maqueta. A la persona encargada de realizar maquetas se les denomina: maquetistas y/o modelistas, para esto cumplen con un perfil que avala su técnica y profesionalismo y este es: poseer motricidad fina, tomarse el tiempo requerido para la realización, ser minucioso, pulcro, ordenado y metódico, usar técnicas básicas de armado y pintado, poseer un mínimo materiales y herramientas, Iluminación adecuada.

Así mismo necesitamos conocer los tipos de maquetas que existen: Escolares (pequeñas obras arquitectónicas de estudiantes), Aeromodelismo (técnica de construcción y vuelo de aeroplanos, denominados aerodelos), Modelismo Ferroviario (imitar a escala trenes y sus entornos), Modelismo Naval (construcción de modelos de barcos a escala), Automodelismo (creación o colección de automóvil a escala), Modelismo de Ciencia Ficción (toda clase de maquetas relacionadas con la ciencia ficción y la fantasía), Maqueta Musical (grabación de prueba), Maqueta de Sistemas (práctica de cálculos de teoría de manera escalar), Maqueta Militar (mapas de territorio).

Como último tenemos las maquetas arquitectónicas las cuales consisten en el diseño de proyecto a escala donde se puede representar de manera visual la estética y armonía del mismo diseño. Estas se pueden catalogar en: De Trabajo, Conceptuales (Monocromáticas, Minimalistas) y De Promoción.

Para las escalas de maqueta las más comunes son: 1:20, 1:25, 1:50, 1:75, 1:100, 1:125, 1:200, 1:250, 1:500, 1:750 y 1:1000.

En conclusión, existen muchos elementos que podemos tomar en cuenta la hora de realizar el diseño de nuestro proyecto y estas ayudarnos a crear una mejor armonía entre cada componente.

Dichos elementos además de ayudar con el diseño exterior, también son una gran ayuda para poder realizar una mejor distribución interior, en si ayuda por el igual al diseño exterior como al interior.

El conocimiento aportado en este ensayo ayuda para cuando se desea iniciar a diseñar, ya que al implementar algunos de estos elementos como objetivo base del proyecto podremos tener una guía para crear algo visualmente agradable.

Además de que el saber sobre las escalas nos ayudara a poder trabajar de una mejor manera con ellas y poder elegir una, como la mejor opción para cada tipo de proyecto que se construye.