

ENSAYO



- Lic. Arquitectura
- 4to cuatrimestre
- Rudy Guillén Pohlenz
- JORGE DAVID ORIBE CALDERON
- TALLER DE MAQUETAS

06/11/2020

Las relaciones espaciales permiten la orientación en el espacio, el reconocimiento y la reproducción de formas, hay cuatro maneras de articular el espacio (o dos espacios):

- Pertenencia: un espacio dentro de otro.
- Intersección: Un espacio se monta con el otro.
- Yuxtaposición: un espacio se toca con el otro.
- Encadenamiento: Un espacio necesita otro "neutral" que le conduce a otro espacio.

La pertenencia es la organización del espacio, los elementos arquitectónicos como escaleras, columnas o pilares, estas pueden mediar las relaciones espaciales y participan en la detección del espacio interior. El espacio funcional, que es lo que realmente nos permite movernos y habitarlo, determina de forma rotunda y decisiva nuestros desplazamientos.

La intersección es cuando dos espacios entrelazan sus volúmenes, cada uno de ellos conserva su identidad y definición espacial, aunque la organización volumétrica resultante será objeto de variadas interpretaciones.

En las relaciones de intersección, hay tres maneras de entender el espacio común:

- Espacio compartido, se crea un espacio neutro.
- Espacio propio de uno de los dos.
- Espacio independiente.

La Yuxtaposición en arquitectura también permite comunicar edificios diferentes, en muchas ocasiones crea una red de espacios muy compleja.

En los Espacios de yuxtaposición o contiguos la relación espacial más frecuente es la continuidad; ésta permite una clara identificación de los espacios, en ella los espacios responden claramente a sus exigencias funcionales y simbólicas.

El plano divisor puede ser:

- Limitar el acceso físico y visual entre dos espacios, reforzar su correspondiente identidad o reforzar sus diferencias.

- Presentarse como un plano aislado en un simple volumen espacial.
- Estar definido por una fila de columnas que posibilita un alto grado de continuidad espacial y visual entre ambos espacios.
- Insinuarse levemente por medio de un cambio de nivel o de articulación superficial.

El encadenamiento son espacios vinculados por otro común, por ejemplo, dos espacios a los que separa cierta distancia pueden enlazarse o relacionarse entre sí con un tercer espacio, el cual actúa de intermediario. La relación que une a los dos primeros deriva de las características del espacio común al que están ligados. Las relaciones Inter-formales se dividen en:

- Cargar: Elemento que genera peso o presión respecto a otra que la soporta.
- Penetrar: Introducción o infiltración de algún elemento dentro de otro.
- Montar: Ponerse encima de algo o subirse a algo.
- Abrazar: Rodear un elemento con otro.
- Anti gravedad: Incapacidad de un cuerpo para mantener o recuperar el equilibrio.
- Envolver: Cubrir un elemento, rodearlo total o parcialmente.
- Separar: Hacer que un elemento deje de estar junto a otro o cerca de él.
- Ensamblar: Unir dos piezas que forman parte de una estructura y han sido diseñadas para que se ajusten entre si perfectamente.
- Rematar: Acabar o poner fin, concluir, terminar.
- Continuidad: Circunstancia de suceder o hacer algo sin interrupción.
- Velocidad: Magnitud vectorial física que relaciona el desplazamiento que realiza un elemento entre dos posiciones con el tiempo que tarda en desplazarse.

Los conceptos de orden son los elementos básicos generadores de toda composición alrededor de los cuales se desarrollará el resto del diseño, y se le agregarán de manera ordena las demás formas geométricas que responderán a los elementos de composición y a los conceptos de las composiciones variables.

Los conceptos son:

- Eje: Es un elemento lineal, organizador de la forma, de los espacios distribuyéndolos en el campo de una manera ordenada.
- Malla: Es el elemento estructurante de la forma y el organizador de un campo. Está basada en la aparición de ejes que tienen un origen geométrico y espacial claro dentro de la composición arquitectónica.
- Retícula: Es una malla que regula y contiene las formas creadas y está enmarcada dentro de la malla que 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; esta direccionalidad le da movimiento y dinamismo a una composición arquitectónica. La diagonalidad puede estar dada por ejes (espacial, volumétrico) o elementos (volúmenes, planos, etc.).
- Centralidad: Es un elemento puntual ordenador de la forma. Genera una organización espacial, articula y organiza a través de un punto que crea tensión hacia él.
- Periferia: La periferia está conformada por los espacios o elementos que definen la forma organizada por el centro o punto de tensión.
- Límite: Es el borde de los elementos compositivos que aplican un cambio de condiciones con respecto al resto del campo.
- Totalidad: La totalidad en una composición, se da cuando todos los elementos de la misma son interdependientes entre sí, compositiva y conceptualmente, formando un todo, en el cual ninguna de las partes tiene razón de ser sin la otra.
- Axialidad: Es un espacio, volumen o elemento que organiza, articula, regula y direcciona una composición.

Los elementos de composición son los conceptos que dinamizan, armonizan, le dan carácter, regulan, y definen la composición a través de la correlación de los elementos gráficos del diseño.

- Ritmo: Es la repetición regular y armónica de líneas, contornos, formas o colores.

- Rotación: Es el movimiento que se genera a partir de un punto - eje de un espacio o volumen.
- Traslación: Es el movimiento lineal, secuencial y repetitivo de un espacio o volumen, generando una huella del mismo.
- Proporción: Es la relación armónica que existe entre las dimensiones de las partes entre sí y entre las partes y el todo de una composición arquitectónica, lo que ayuda a unificarla visualmente y darle continuidad y sentido de orden.
- Equilibrio: Es el grado de estabilidad visual que tienen los objetos en la percepción del hombre el cual le da armonía y refuerza el concepto de proporción en una composición arquitectónica.
- Unidad: Una composición con unidad contiene líneas ordenadas y exentas de toda confusión dentro de las cuales todo elemento será necesario y nada podrá añadirse o quitarse sin romper la unidad.
- Contraste: Contraste es cuando dentro de una composición existe una diferenciación clara de un elemento sobre otro ya sea por su forma, color, dimensión, etc., sin romper la unidad. Para que exista contraste las figuras deben ser claramente definidas. El exceso de contraste puede romper la unidad.
- Simetría: Es la disposición equilibrada o idéntica de volúmenes o espacios en torno a una línea - bilateral (eje) o un punto (centro) común dentro de una composición arquitectónica.
- Asimetría: Consiste en la disparidad de Las formas, volúmenes, elementos y espacios existentes en una composición a partir de un eje o centro, por tanto, las condiciones de equilibrio deben ser más relevantes dentro de la composición arquitectónica.
- Jerarquía: Elemento, volumen o espacio que predomina en una composición, convirtiéndose en lo más importante dentro de ella.

Todo esto que hemos mencionado nos sirve para poder hacer un buen proyecto arquitectónico, pero para poder tener una idea mejor del proyecto es mejor hacer pruebas visuales con maquetas.

Tipos de Maquetas:

- Escolares: Son trabajos maravillosos, pequeñas obras arquitectónicas de nuestros estudiantes, quienes ponen en marcha todo su ingenio y creatividad.
- Aeromodelismo: Es una afición y un deporte derivado de la técnica de construcción y vuelo de aviones de pequeño, mediano y gran tamaño, denominados aeromodelos, que han sido preparados para volar sin tripulación.
- Modelismo Ferroviario: Es una actividad recreativa cuyo objeto es imitar a escala trenes y sus entornos. Los trenes pueden ser estáticos o en movimiento.
- Modelismo Naval: Consiste en la construcción de modelos de barcos a escala, existiendo dos grandes corrientes; una de modelismo estático, y otra de modelismo navegable.
- Automodelismo: Se refiere a la creación o colección de automóviles a escala, esto es de la maqueta de un automóvil hecha en un tamaño más pequeño que el real o hipotético.
- Modelismo de Ciencia Ficción: Es una rama del modelismo que consiste en construir toda clase de maquetas relacionadas con la ciencia ficción y la fantasía.
- Maqueta de Sistemas: Se entiende como maquetación de sistema a la representación práctica de una dinámica calculada en teoría, a una escala conceptual menor de la que se someterá una vez entre en producción.
- Maqueta Militar: Los romanos usaban los mapas dibujados por sus cartógrafos en la toma de decisiones a la hora de invadir territorios. Se puede decir que el mapa es una maqueta de cómo se disponen los territorios en la administración política de los gobiernos.

Todo lo antes mencionado nos servirá durante toda nuestra vida laborar y hay que aprender el cómo aplicar cada concepto para que podamos hacer un buen proyecto.