

LA IMAGINERÍA (LA MAQUETA ESC. 1:1)

*OSCAR JOSÉ VÁZQUEZ MONTERO

08



CUADERNOS DE ARTE, DISEÑO Y
ARQUITECTURA

*PREMIO AL MÉRITO JUVENIL
CHIAPAS 1994 (ARTES)
DIBUJOS
MAQUETAS

VUELO AL INFINITO



INTRODUCCION

"LA IMAGINERIA: UN CONCEPTO CREATIVO PARA LA ARQUITECTURA". DE ESTA MANERA PODRÍAMOS SINTETIZAR SU SIGNIFICADO.

ESTE CONCEPTO ES UN SINÓNIMO DE LA CREATIVIDAD, QUE A DIFERENCIA DE ESTA ÚLTIMA, SE ENTENDERÍA COMO LA CREATIVIDAD PARA ARQUITECTOS, ARTISTAS O DISEÑADORES, MIENTRAS LA CREATIVIDAD EN SÍ ES UN CONCEPTO MUCHO MÁS GENERAL. LA IMAGINERÍA SE CENTRA EN AQUELLAS IDEAS "ROCAMBOLESCAS" (LAS QUE APARENTEMENTE NO TIENEN PIES Y CABEZA) LAS CUALES SE BUSCA DARLES UN SENTIDO MÁS LÓGICO. EN ESTE TRABAJO SE PLANTEAN UNA SERIE DE EJERCICIOS QUE TIENEN LA FINALIDAD DE ESTIMULAR LA IMAGINACIÓN DEL ALUMNO Y DE RESOLVER ALGUNOS PROBLEMAS QUE PUDIERAN PRESENTARSE A TRAVÉS DE SU REALIZACIÓN.

EJERCICIOS COMO EL CUBO MOVIL O CUBO MÁGICO Y LAS MAQUETAS GIGANTES A ESCALA REAL BASADOS EN PRISMAS Y POLIEDROS, ENFOCADOS A LA FORMA ESCULTÓRICA - ARQUITECTÓNICA, SON EJERCICIOS PRESENTADOS EN ESTE CUADERNO No. 08.

EXISTEN MÁS TRABAJOS SOBRE EL TEMA TANTO PERSONAL COMO DE OTROS DOCENTES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA (UNACH) QUE NO ESTÁN CONSIDERADOS EN ESTE NUMERO POR FALTA DE ESPACIO.

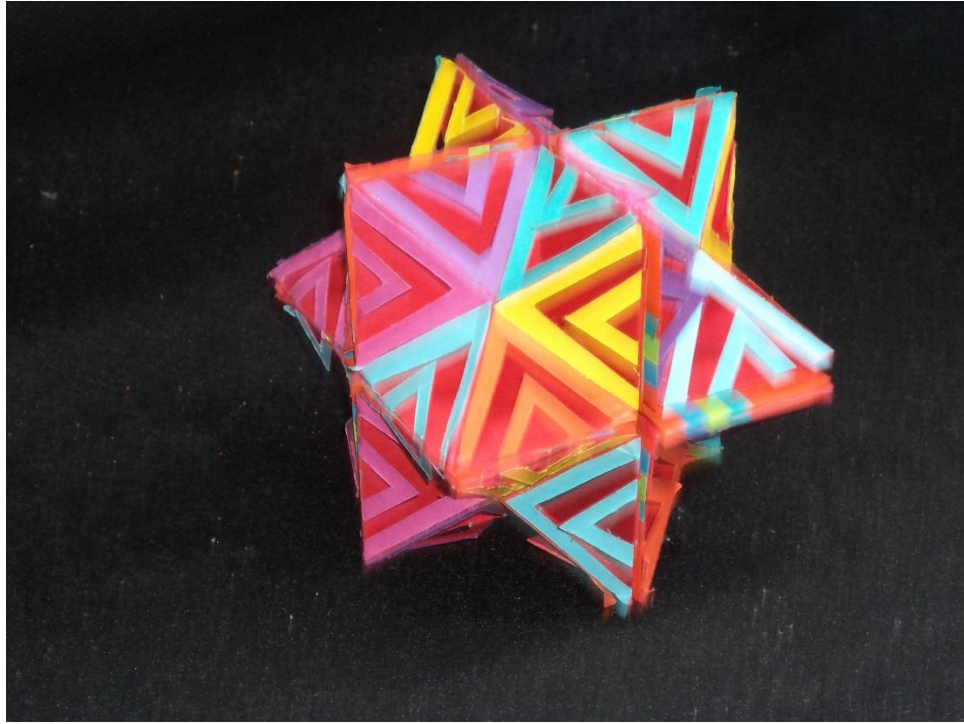
O. J. VÁZQUEZ MONTERO

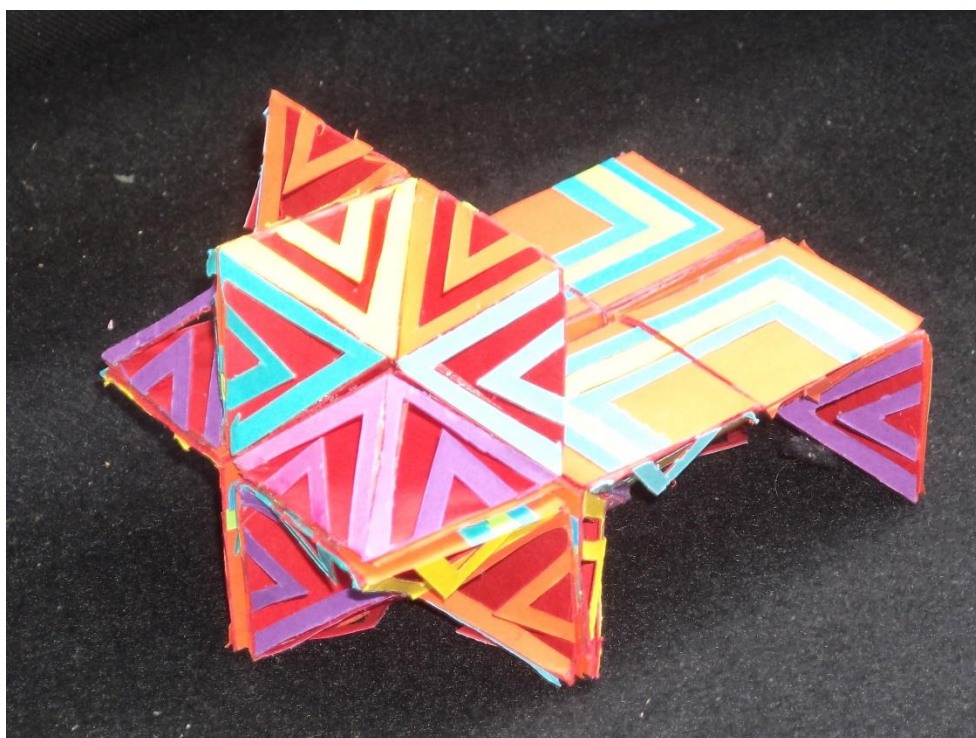
CUBO – MÓVIL

O

CUBO MÁGICO

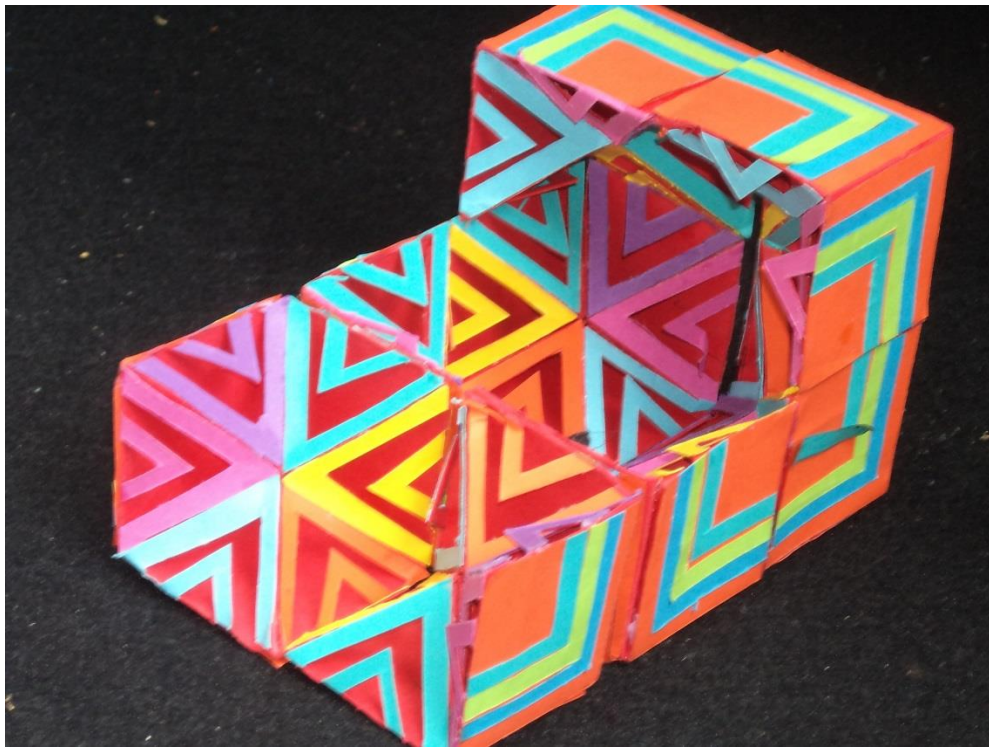
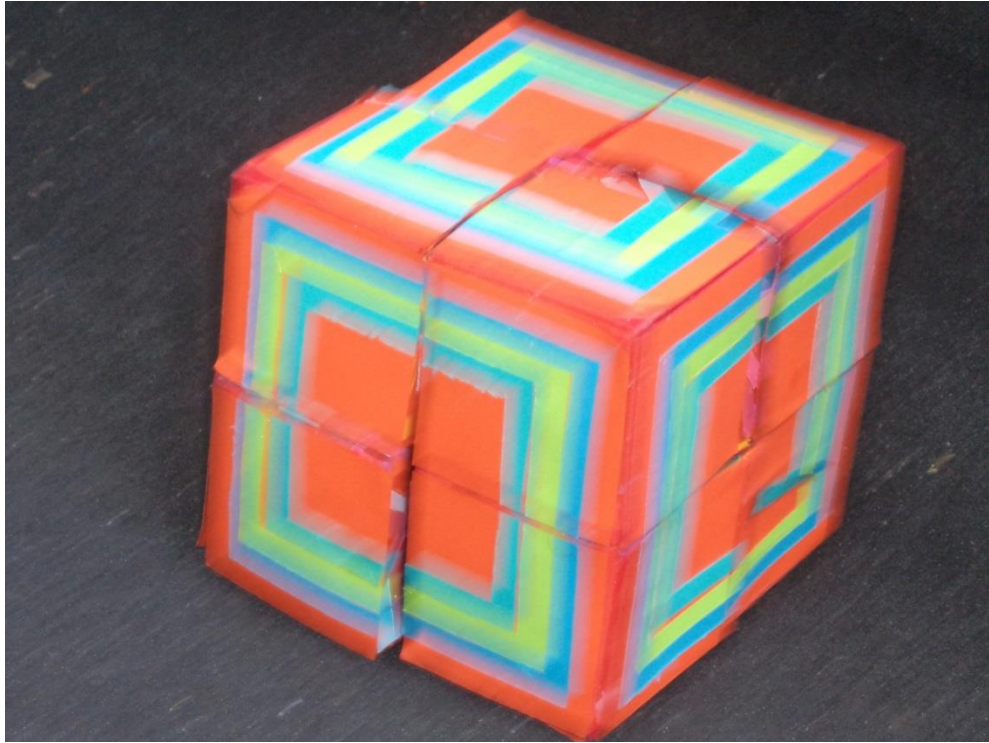
VERSIÓN LIMITADA: LA TRANSFORMACIÓN DEL CUBO YA ESTA DADA, NI EXISTE MÁS VARIANTES, EL CAMINO ES; FORMA ORIGINAL (CUBO) A FORMA POLIEDRICA Y REGRESANDO DESPUES A LA FORMA ORIGINAL (CUBO) O VICEVERSA.



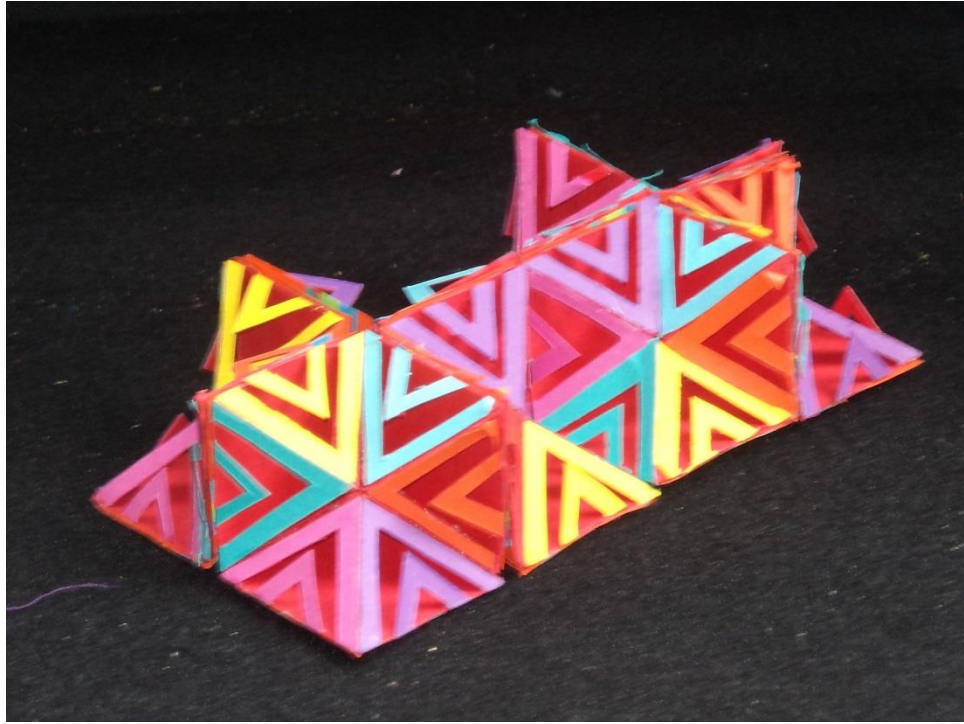






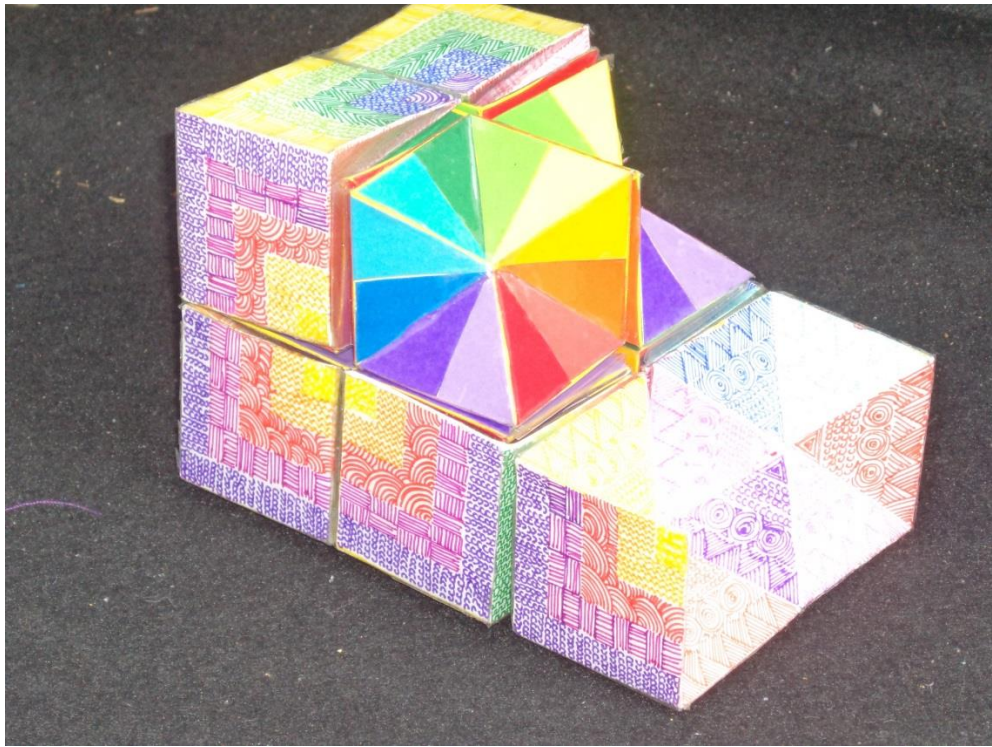
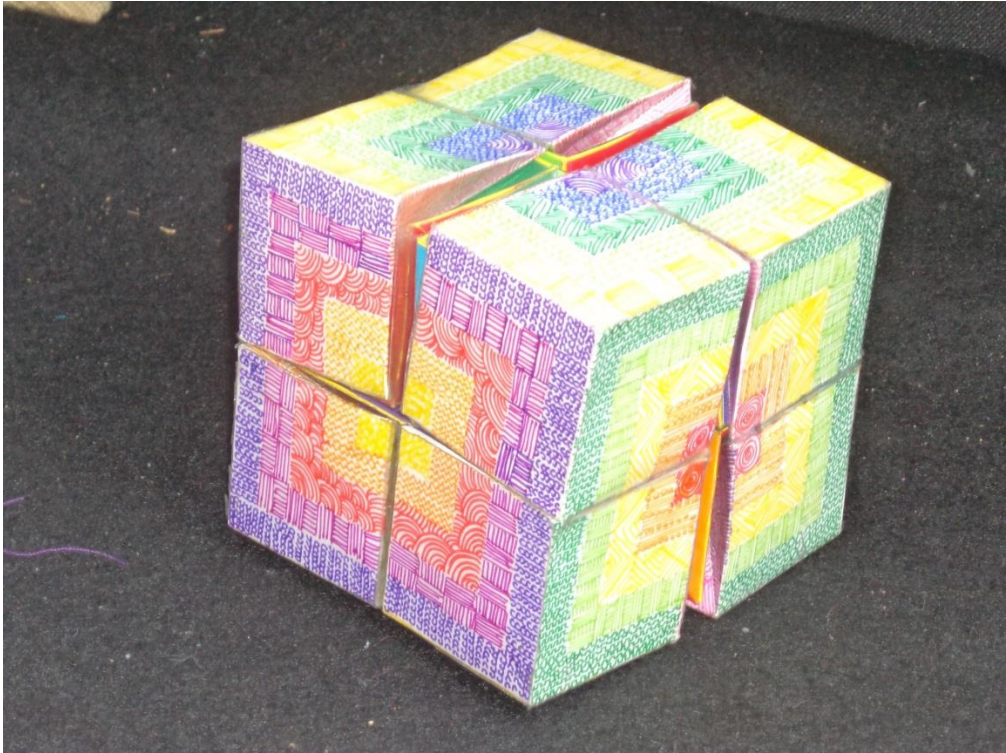


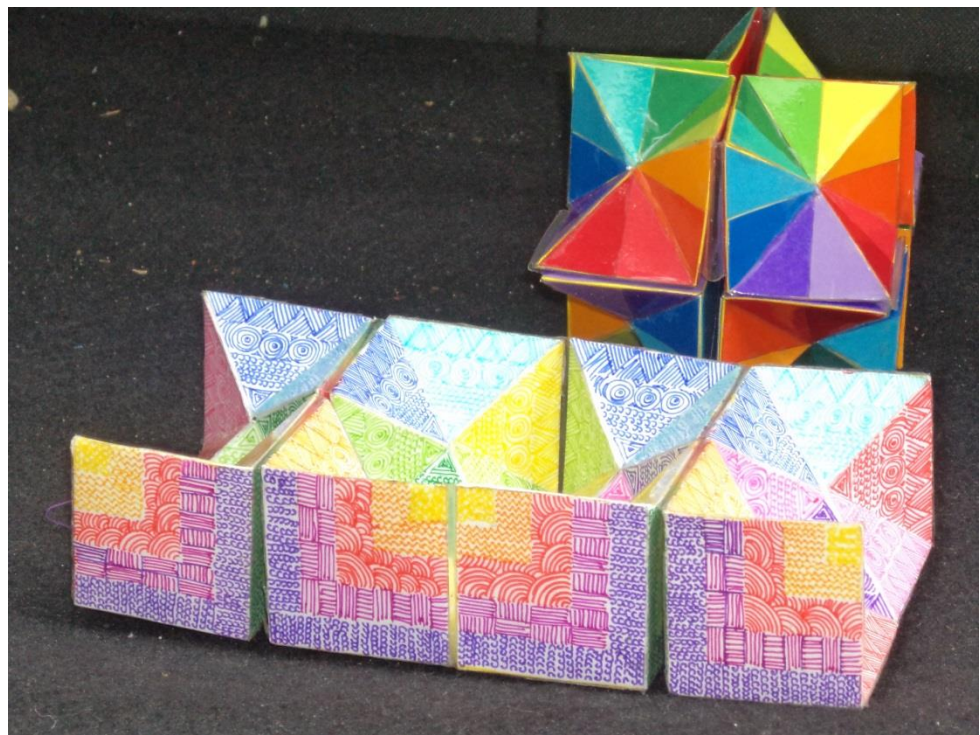
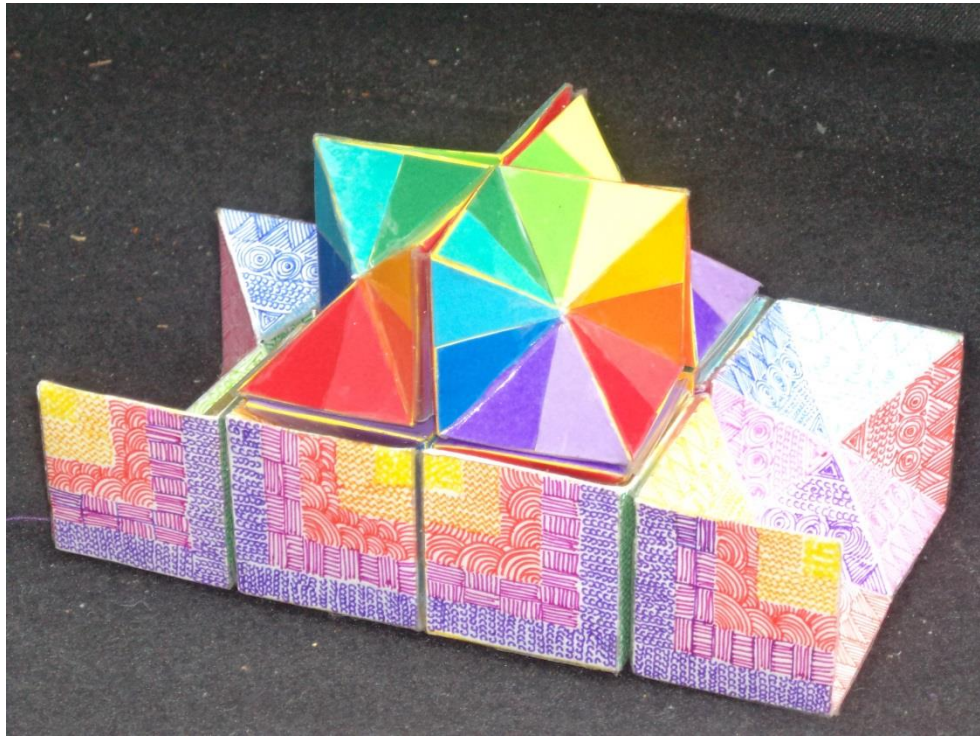


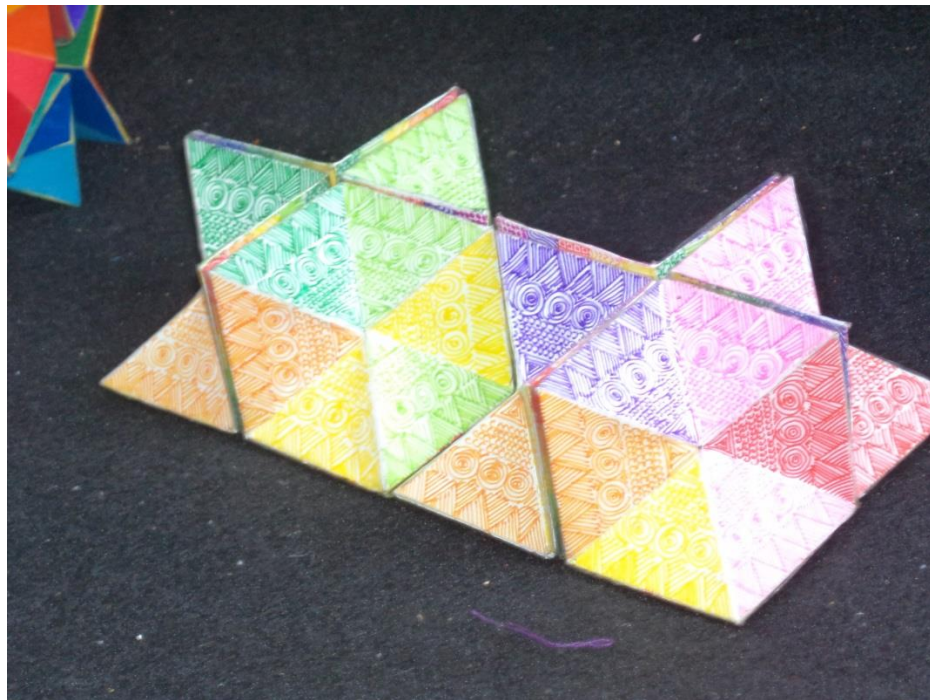
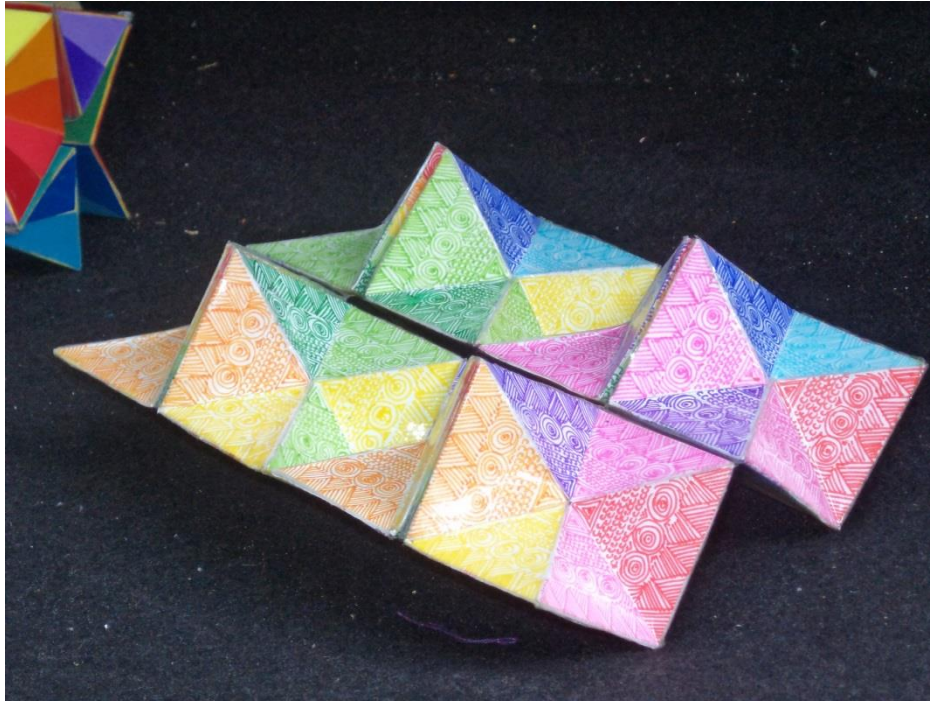


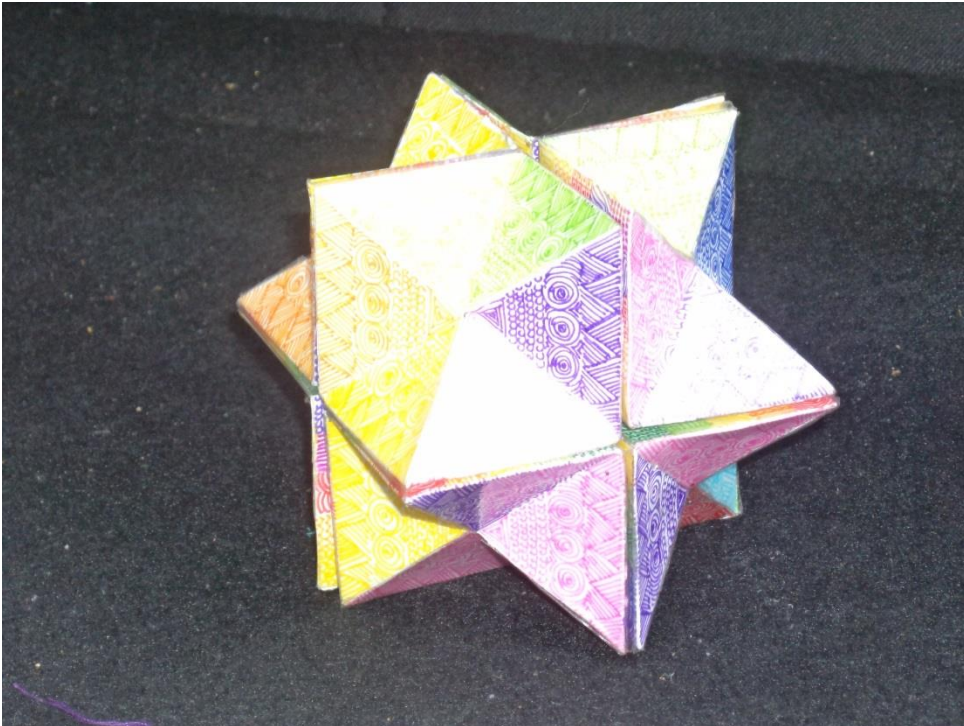
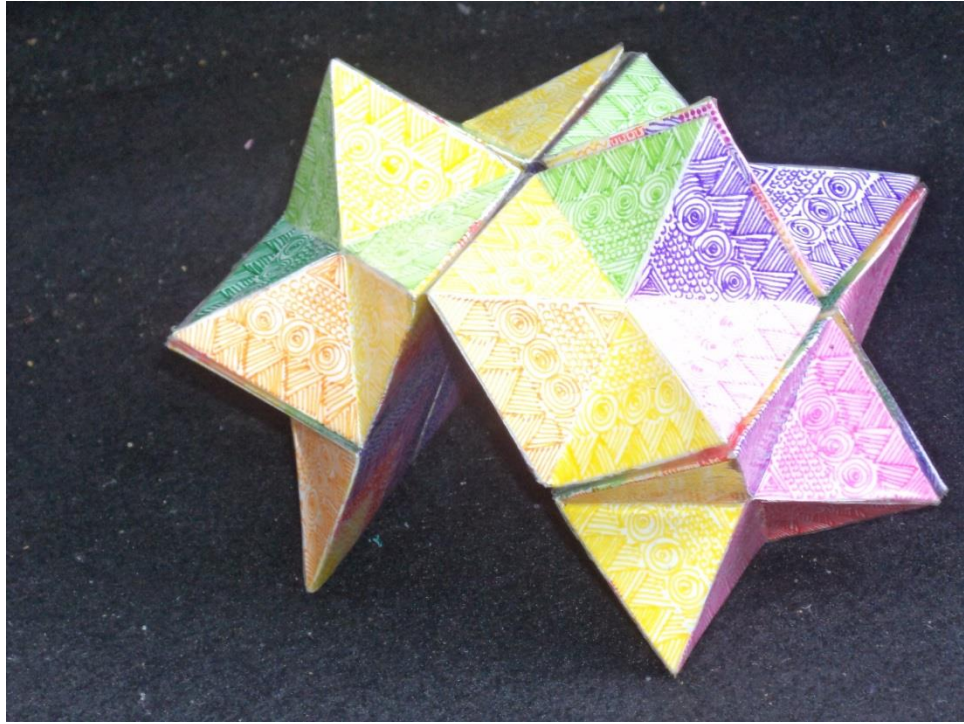
UN VOLUMEN IGUAL DENTRO DE OTRO

EL CUBO MÓVIL O CUBO MÁGICO PUEDE CONTENER OTRO VOLUMEN
DENTRO DE ÉL, IDÉNTICO AL ORIGINAL.







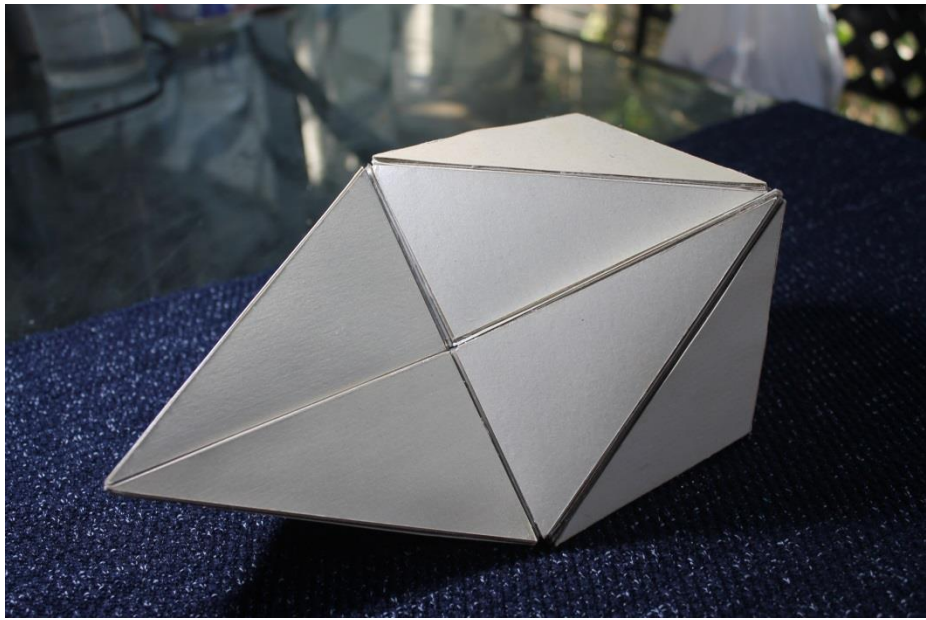
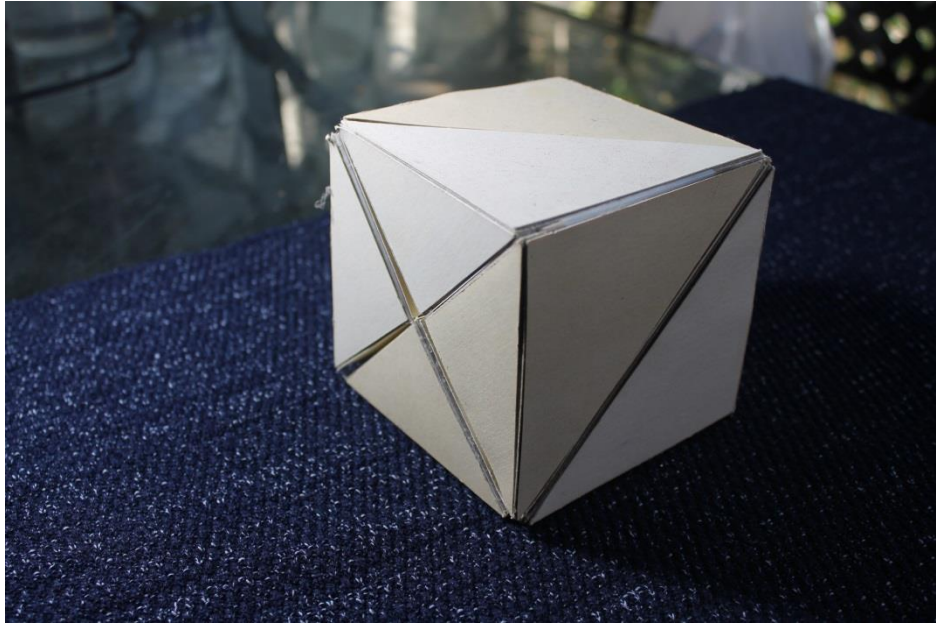


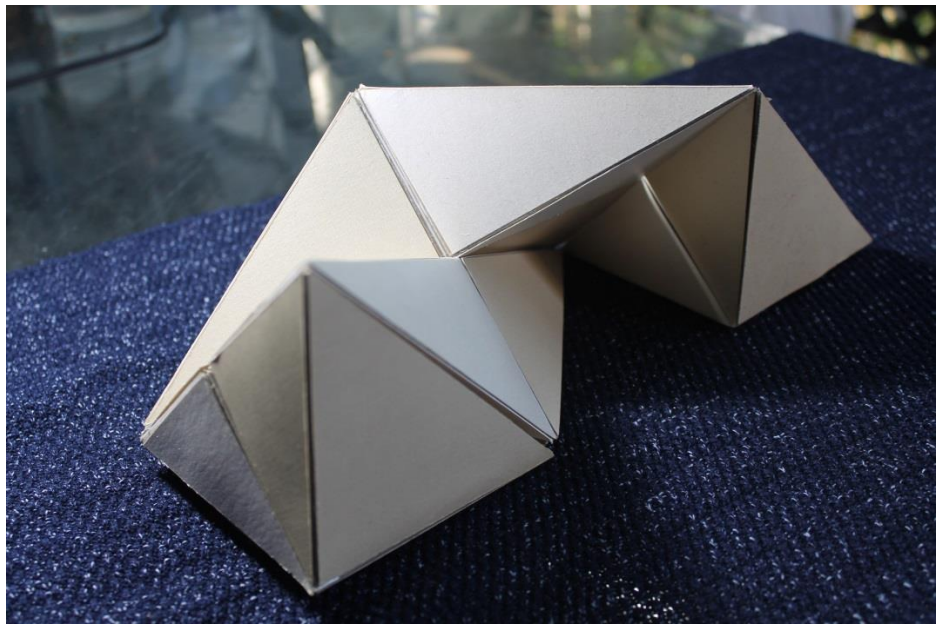
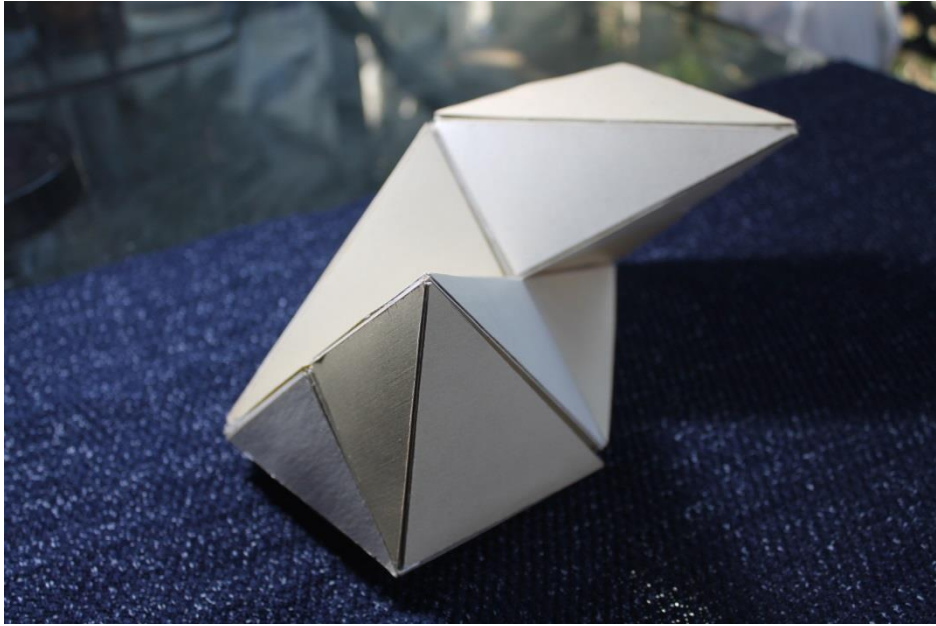
CUBO – MÓVIL

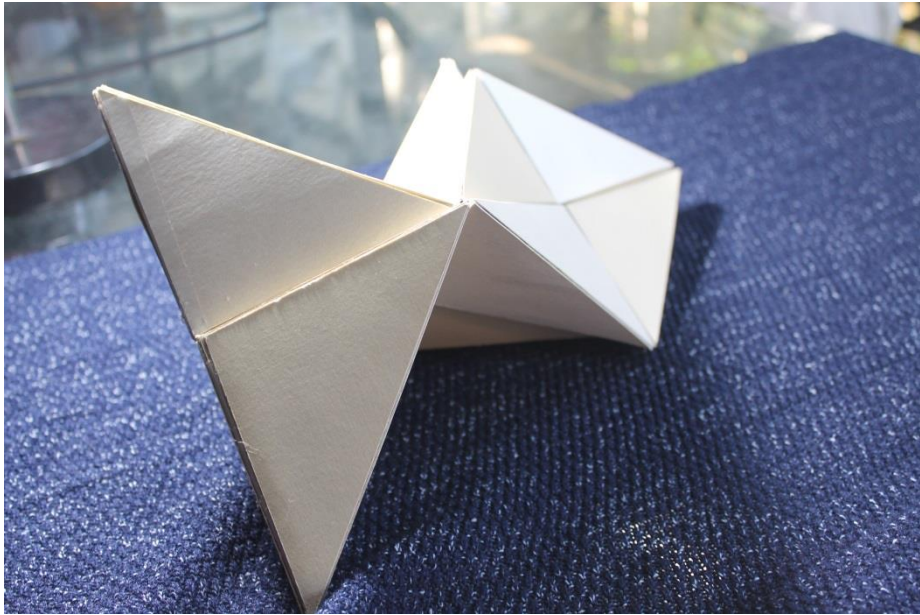
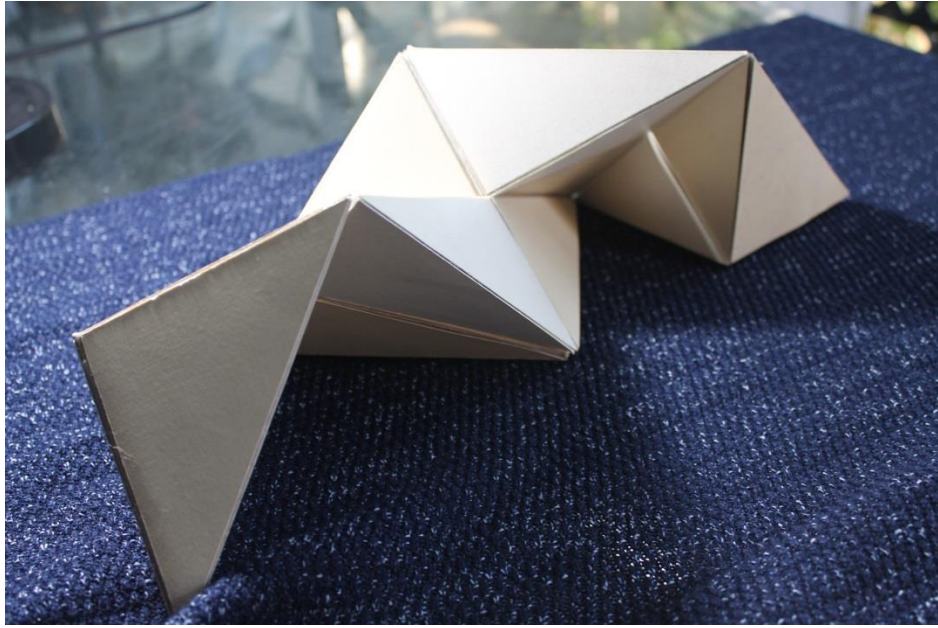
O

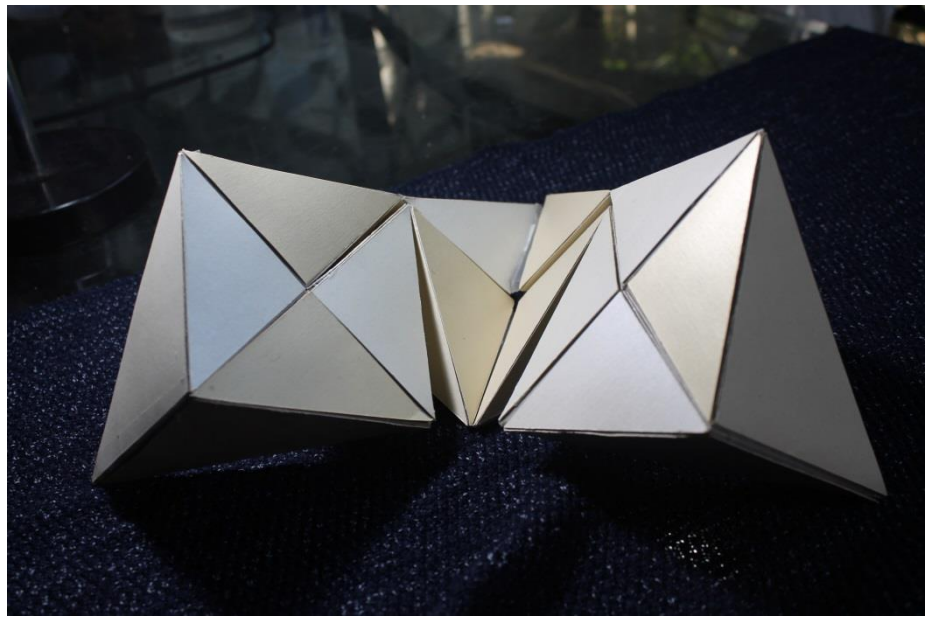
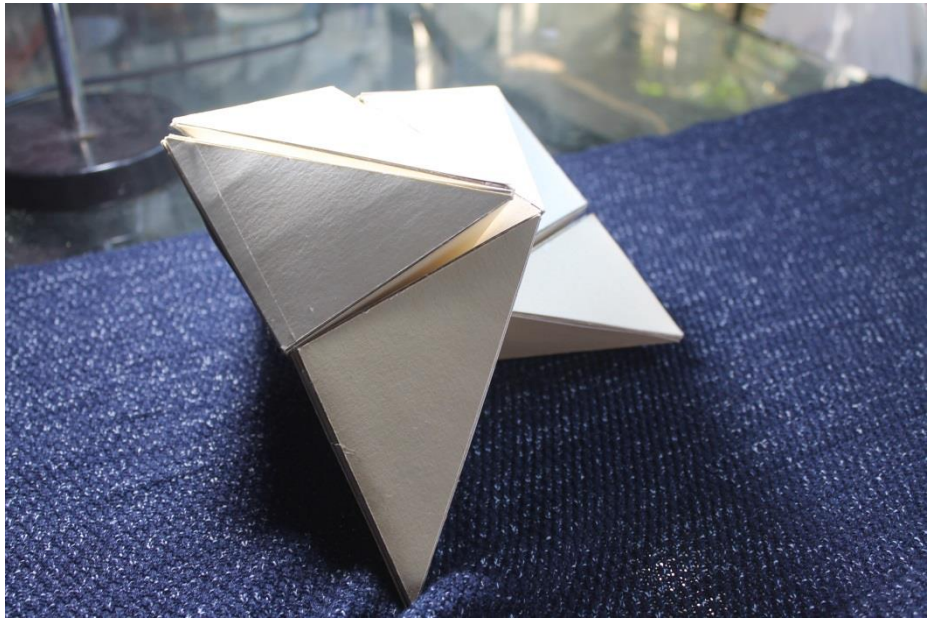
CUBO MÁGICO

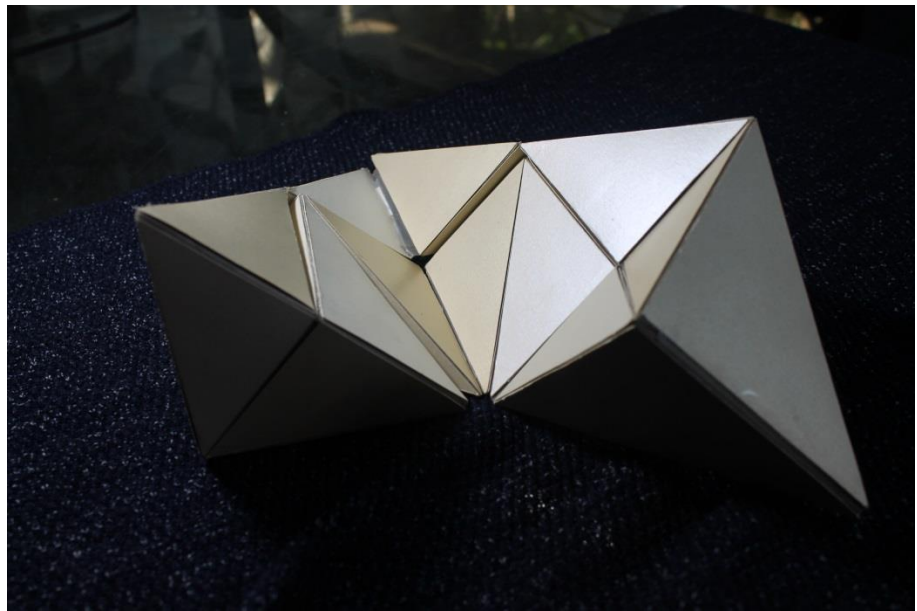
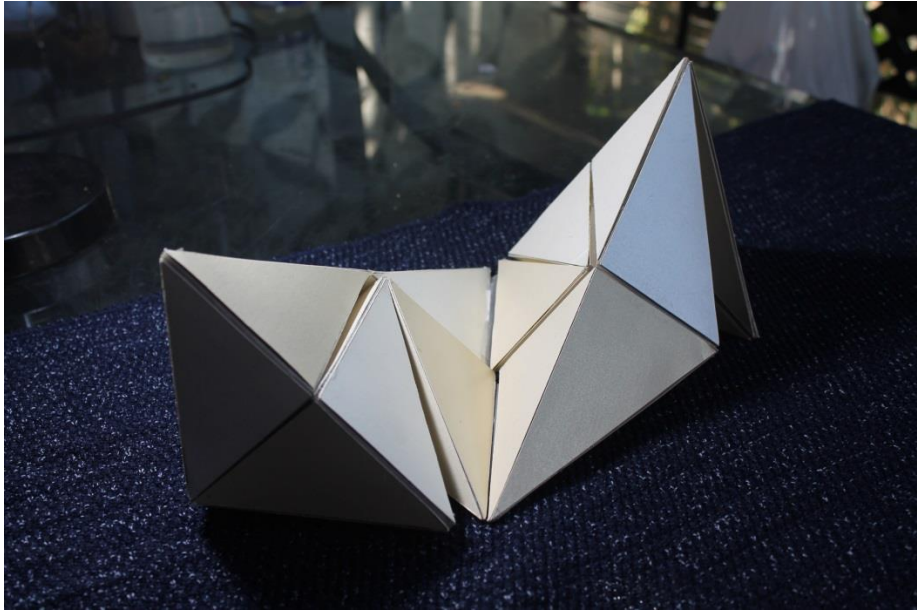
VERSIÓN LIBRE: LA TRANSFORMACIÓN DEL CUBO ES VARIABLE, DA UNA DIVERSIDAD DE FORMAS PRISMÁTICAS. SE PUEDE CONSIDERAR COMO UN ROMPECABEZAS EN 3D.

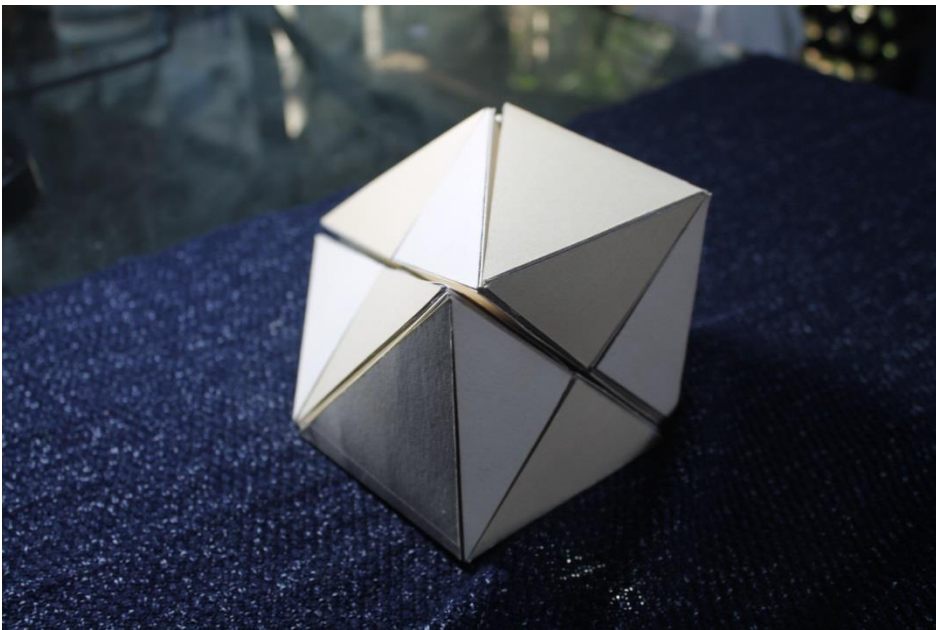
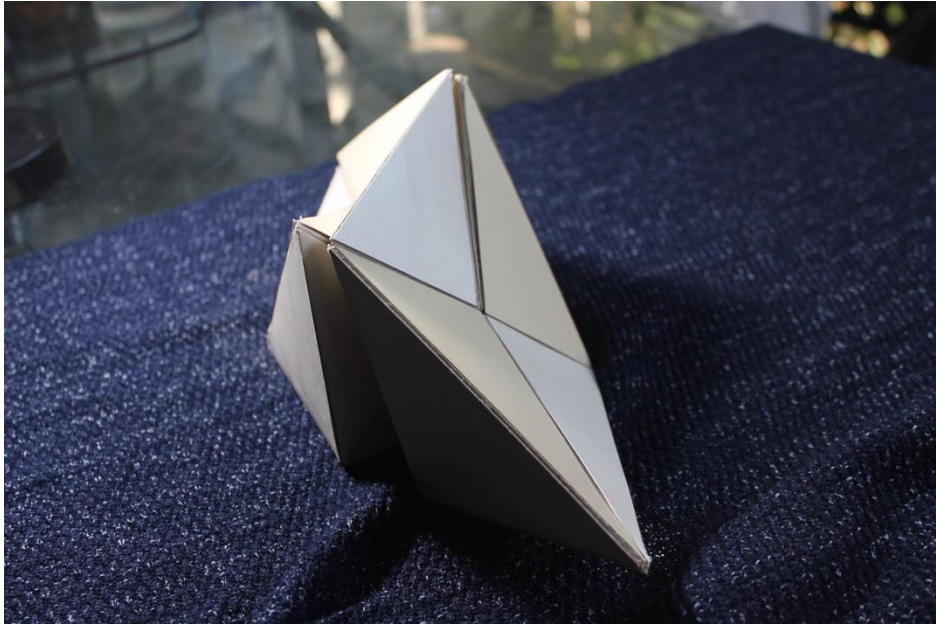












MAQUETAS ESCULTÓRICAS ESCALA REAL

SON PRISMAS Y POLIEDROS EN TAMAÑO REAL, PUEDEN SER UTILIZABLES
COMO ESCENOGRAFÍAS, CUBÍCULOS, PABELLONES, O SIMPLEMENTE
COMO ESCULTURAS, ETC.

1

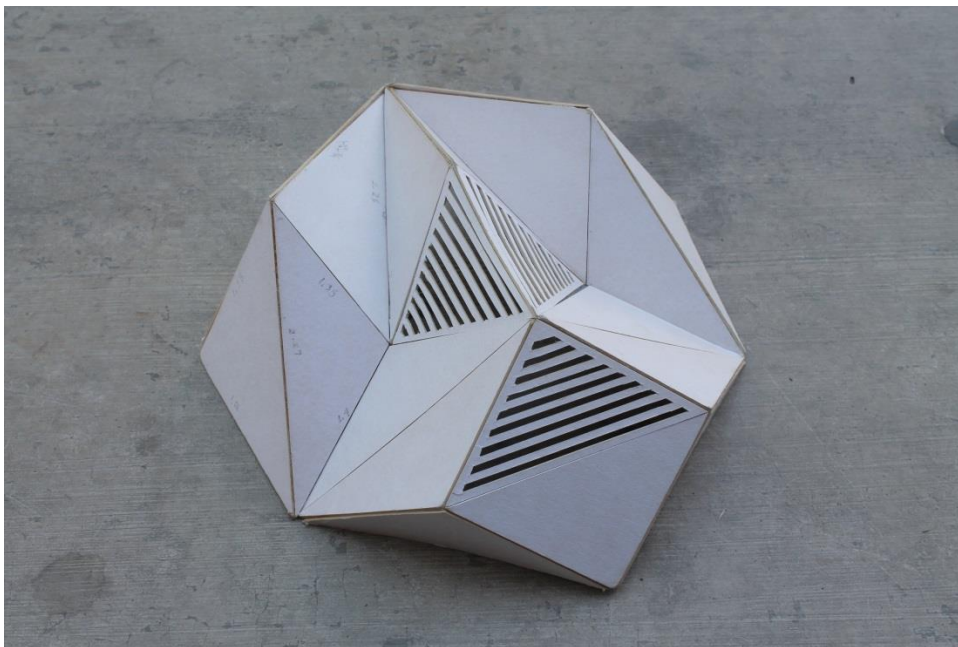
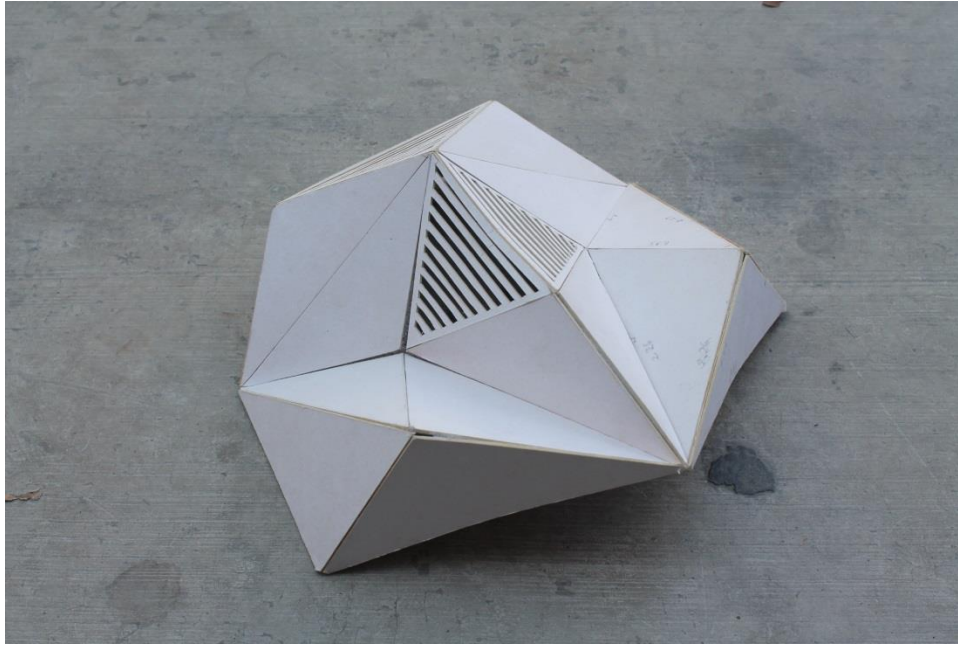
ESCULTURA ABSTRACTA

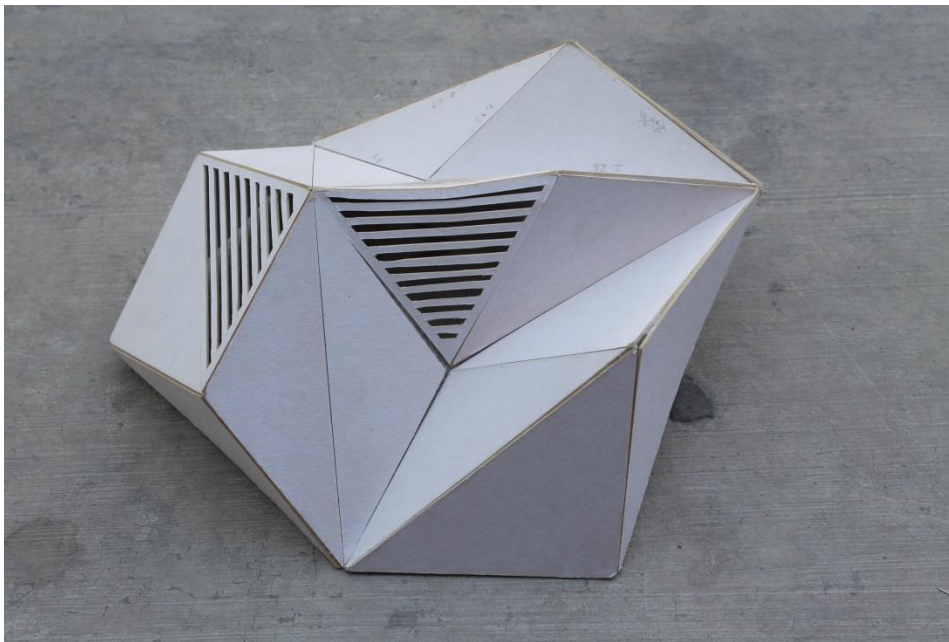
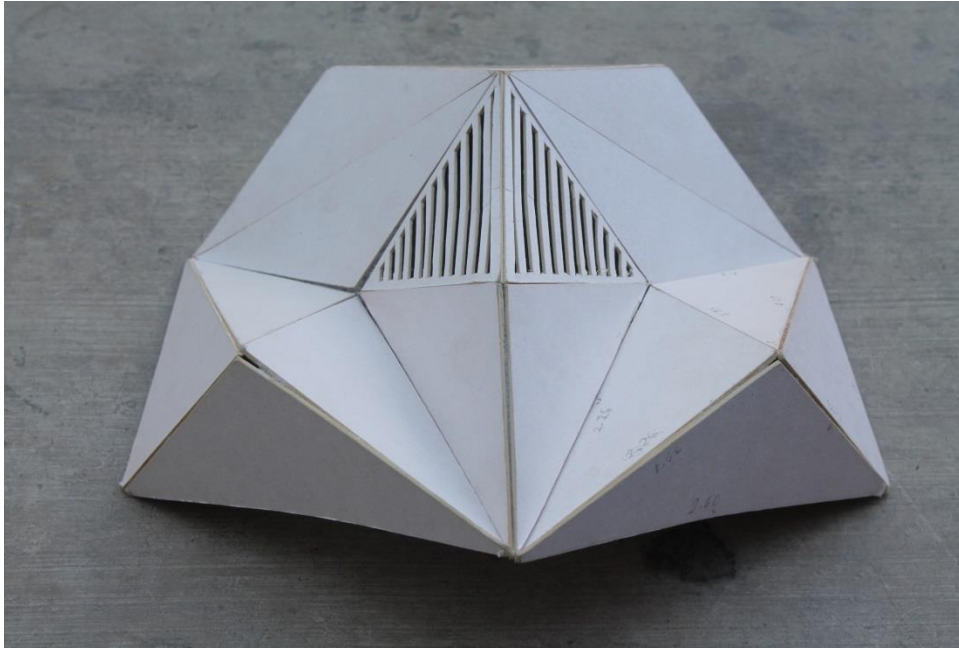




2

PROTOTIPO CASA DE CAMPAÑA









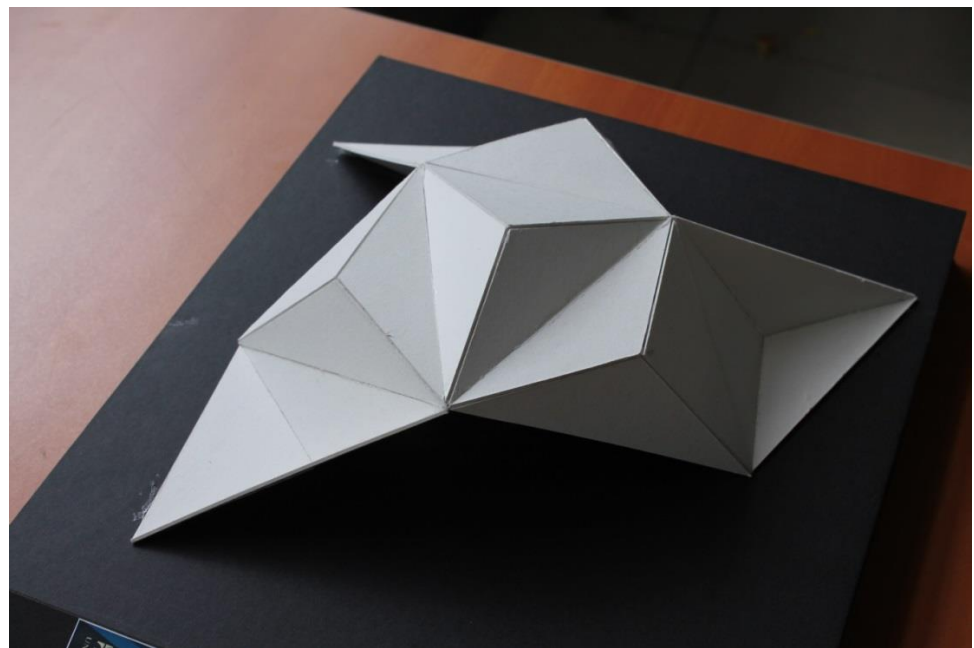
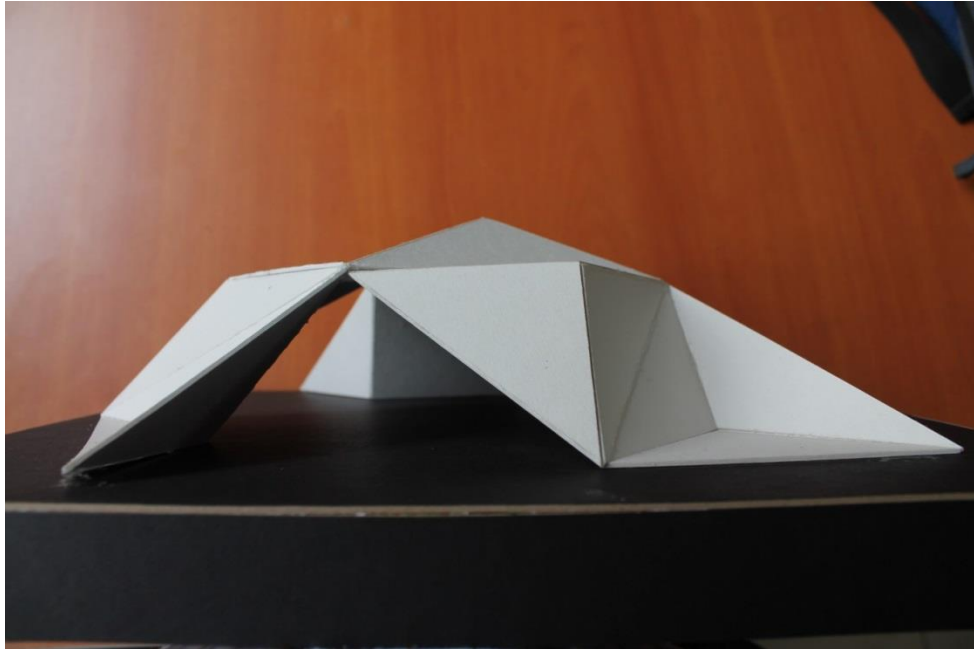


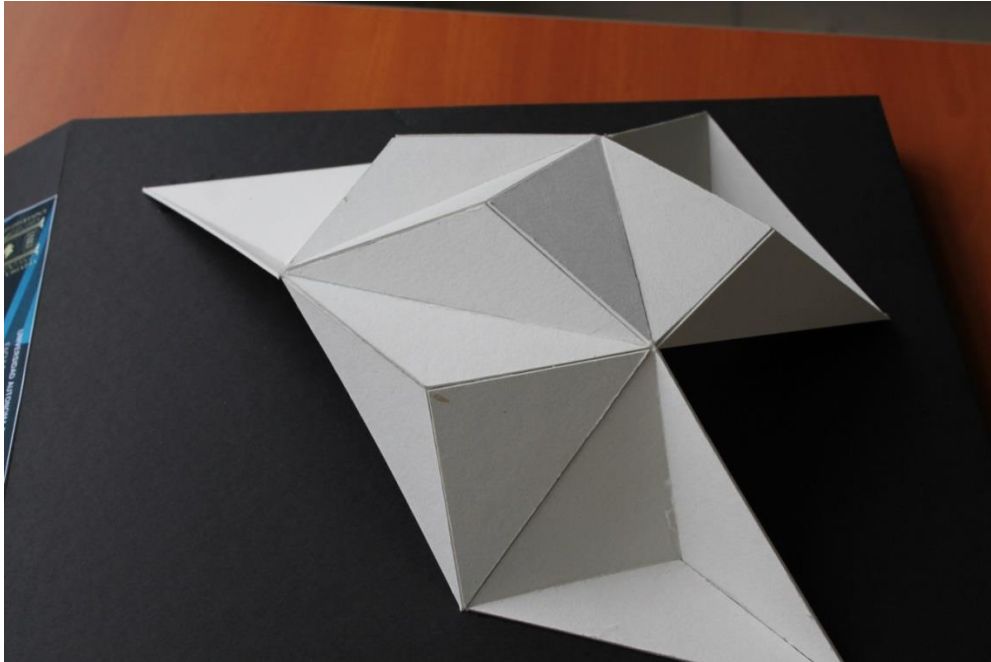




3

PROTOTIPO CUBIERTA









4

PROTOTIPO ESCENOGRAFÍA

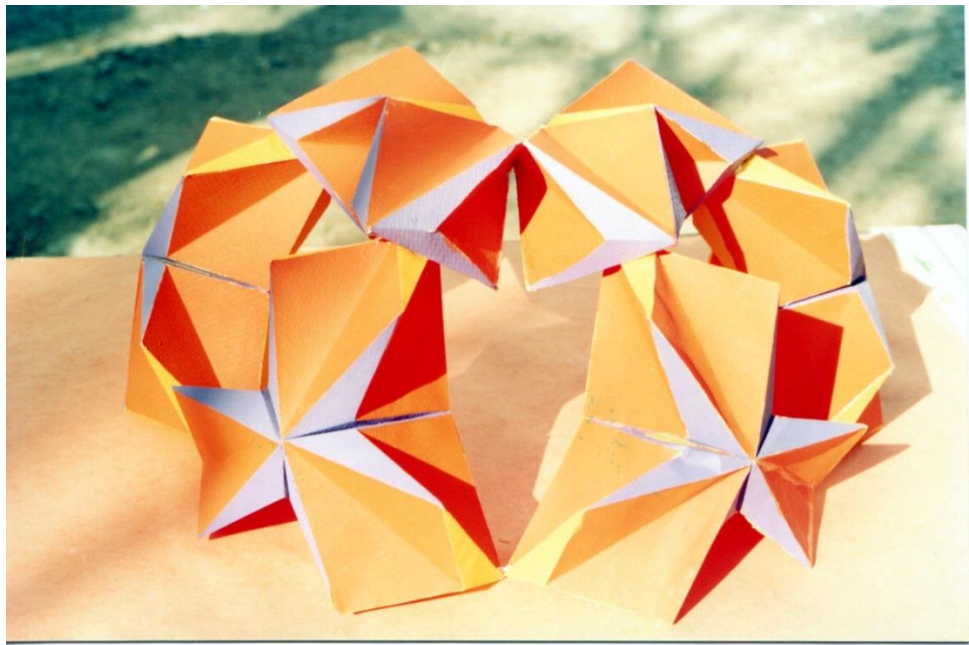
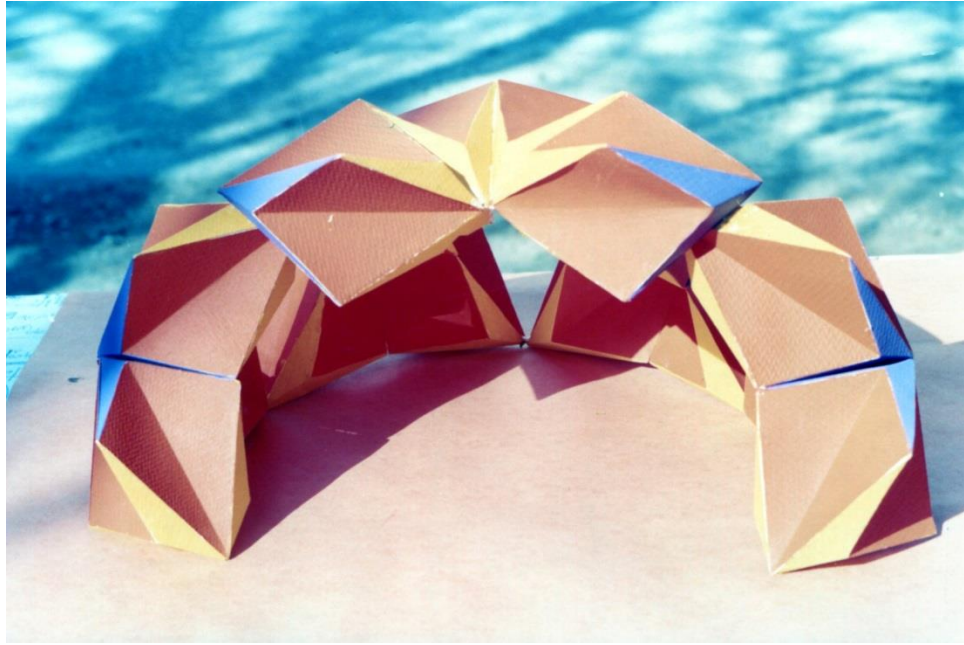






5

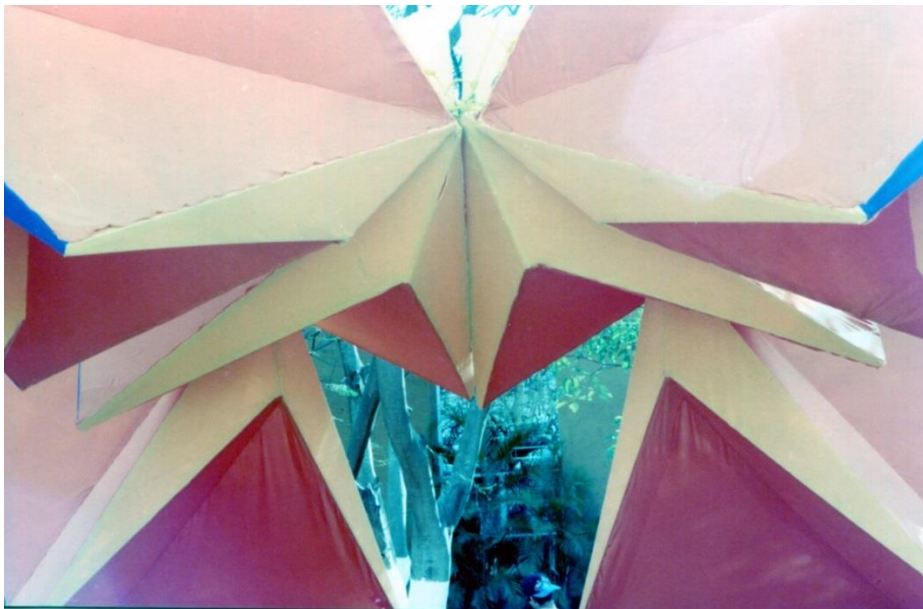
PROTOTIPO PABELLÓN

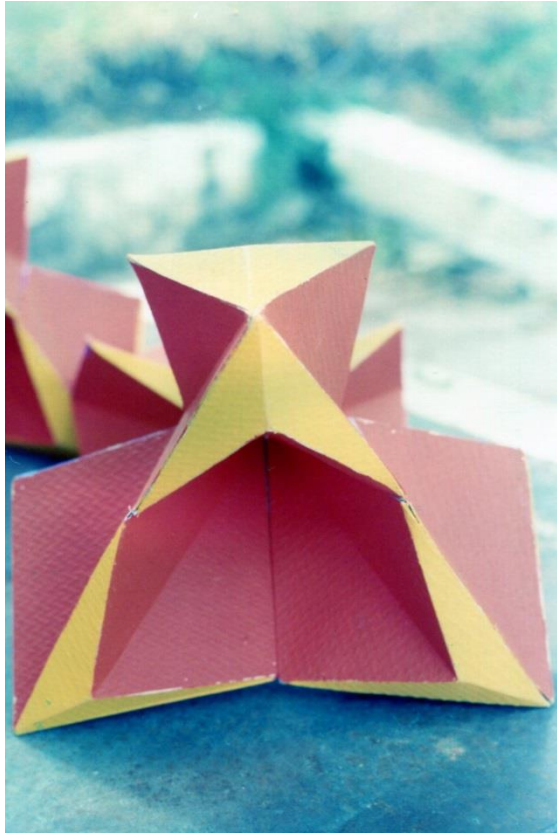












6

PROTOTIPO PABELLÓN CON ANDADOR









ESTOS TRABAJOS SE REALIZARON DESDE 1994 HASTA EL 2017, EN UN LAPSO DE 23 AÑOS CON ALUMNOS DE LOS PRIMEROS SEMESTRES, MUCHOS DE ESTOS TRABAJOS TIENEN SU HISTORIA; UNOS FUERON UTILIZADOS COMO ESCENOGRAFÍA PARA EL CONCURSO DE SEÑORITA CHIAPAS EN LOS AÑOS NOVENTA (LA FACULTAD LO DONÓ A LOS ORGANIZADORES DEL CONCURSO), OTRAS MAQUETAS FUERON TOMADAS DE EJEMPLO PARA QUE LOS DOCENTES Y ALUMNOS DE LA FACULTAD DE INGENIERÍA CIVIL CALCULARAN SU ESTRUCTURA, OTROS MÁS SE UTILIZARON EN EL PROGRAMA "A PLOMO" DEL CANAL 10 LOCAL, COMO ESCENARIO DEL MISMO.

TAMBIÉN SE PRESENTÓ A PRINCIPIOS DEL 2000, UN PROYECTO CON LAS MAQUETAS VOLUMÉTRICAS PARA CREAR UN ESPACIO ESCULTÓRICO EN EL CAMINO QUE CONDUCE A LA COLINA UNIVERSITARIA, LO CUAL NUNCA HUBO UNA RESPUESTA CLARA, ANTE TODAS ESTAS DIFICULTADES LOS ALUMNOS SIGUEN TRABAJANDO ESTOS VOLÚMENES CON LA FINALIDAD DE PERCIBIR EL ESPACIO INTERNO REAL Y QUE VEAN LA DIFERENCIA ENTRE UNA MAQUETA REAL Y OTRA A ESCALA.

OTRA DE LAS EXPERIENCIAS QUE HE TENIDO CON LOS ALUMNOS ES QUE ELLOS DISFRUTAN ESTOS TRABAJOS Y SE DIVIERTEN APRENDIENDO DE LA ARQUITECTURA, JUGANDO CON LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO Y ESTIMULANDO SU IMAGINERÍA.

O. J. VÁZQUEZ MONTERO