

+

I MODELLI D'ARCHITETTURA RAPPRESENTANO UNA SORTA DI PONTE TRA L'IDEA PROGETTUALE E LA SUA REALIZZAZIONE. ESSI FACILITANO UNA PERCEZIONE SENSORIALE DELLO SPAZIO, DELLE SUPERFICI E DEI PRINCIPI BASE DI PLASTICITÀ DEL DESIGN.

L'intento di questo corso di model-making è di illustrare come idee e progetti possano essere tradotti in modelli; offrendo spunti di base come la scelta della scala appropriata, dei materiali e le capacità tecniche necessarie per realizzare plastici sia manualmente che con l'ausilio di macchinari.

Partendo dal presupposto che l'architettura è l'arte di creare e definire spazi, strutturando ed assegnando funzioni in un'unica composizione, si può dire che lo scopo del processo di disegno è la soluzione di un problema progettuale.

L'iter che conduce dagli schizzi iniziali all'oggetto finito è accompagnato dall'utilizzo di tre strumenti indispensabili: il bozzetto, il disegno al computer ed il modello.

Mentre il bozzetto è in grado di esprimere idee velocemente e rappresenta lo spazio in sole due dimensioni; il plastico, attraverso la combinazione dei suoi elementi tettonici- linee, masse e superfici- traduce direttamente la nostra visione spaziale in una realtà tridimensionale oltre che tangibile.

Il suo grande vantaggio è infatti quello di creare una sensazione tattile che nessun computer è in grado di fornire.

I nuovi media sono spesso usati per riprodurre i disegni: le immagini 3d, i renderings, permettono una visione abbastanza realistica, ma comunque differente da quella del modello, che invece rappresenta una astrazione della realtà.

Con il render ho una visione passiva e limitata nella memoria poiché non riesce a percepire il volume per intero.

Con il filmato la percezione è preimpostata, le immagini ed i punti di vista vengono decisi a priori; nel plastico invece io sono il regista di me stesso e posso così passare a mio piacimento dal generale al particolare, dall'interno all'esterno.

Progetti e modelli architettonici sono

**"IL PLASTICO HA UN GRANDE VALORE COMUNICATIVO E PERSUASIVO: AIUTA I DESIGNERS A DIMOSTRARE LA QUALITÀ DELLE LORO IDEE, A SVILUPPARE UNA COMPrensIONE SPAZIALE, DELL'ESTETICA E DEI MATERIALI. "**

**"I MODELLI ARCHITETTONICI SINTETIZZANO L'IDEA COSTRUTTIVA DI UN EDIFICIO, CREANO UN'IMPRESSIONE DI SPAZIALITÀ DI INTERNI ED ESTERNI. "**

quindi i mezzi di raffigurazione di spazio ed edifici, gli uni in maniera bidimensionale, gli altri tridimensionalmente.

Una volta che disegni e dettagli sono stati ultimati arriva il momento di confrontare l'oggetto con lo spazio. Anche se rimane pur vero che solo una costruzione finita è in grado di comunicare la giusta sensazione spaziale, con i plastici si può ottenere una valida anticipazione in quanto rappresentazione astratta e miniaturizzata della realtà.

In questo caso astrazione significa focalizzare l'attenzione sulle informazioni che si desidera trasmettere e sull'ambientazione spaziale.

Non si tratta di una accurato ritratto della realtà, ma di un sistema di semplificazione che guidi l'occhio verso le caratteristiche che si è scelto di evidenziare.

A tal punto è fondamentale scegliere la forma di astrazione più consona al fattore di scala prestabilito.

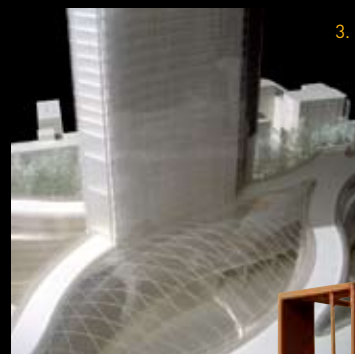
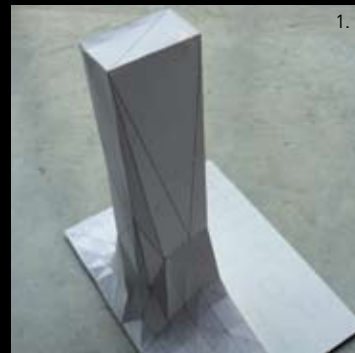
Questo concetto può essere spiegato mediante l'esempio delle finestre: in una scala 1:200, una finestra è solitamente rappresentata come una semplice apertura ritagliata nel prospetto. Ad 1:50, una buca è invece molto più particolareggiata in quanto vengono riprodotte sia la cornice della finestra che il vetro, reso utilizzando una superficie trasparente.

Un altro esempio può essere il rivestimento delle facciate che in una scala molto ridotta non potrà essere minuzioso, mentre in plastici più grandi viene simulato molto più realisticamente usando textures appropriate.

I fattori di scala maggiormente usati sono:

1:2000, 1:1000, 1:500, 1:200, 1:100, 1:50, 1:20.

In generale, è la funzione del plastico a determinare la scala e la scelta dei materiali, da cui derivano la tecnica costruttiva e la visualizzazione dei dettagli; permettendo così di distinguere tre principali tipi di modelli:



1. MODELLO USO STUDIO - IN FIERI, CHE ASSECONDA I CAMBIAMENTI DEL PROGETTO. IMPIEGA MATERIALI POVERI, FACILMENTE LAVORABILI E MODIFICABILI. DEPERIBILE.
2. MODELLO ARCHITETTONICO - CONCETTUALE - PUÒ ANCHE NON AVERE UNA SCALA CONCRETA. SERVE A SIMBOLEGGIARE L'IDEA PROGETTUALE, PUÒ ESSERE DEFINITO COME UN PITTOGRAMMA SPAZIALE. UTILIZZA MATERIE PARTICOLARI PER LUCENTEZZA, TEXTURE E COLORE ALLO SCOPO DI ASTRARRE LA CARATTERISTICA CHE CONTRADDISTINGUE IL PROGETTO. LA BASE, IL TERRENO, DEVE ESSERE RAPPRESENTATA SEMPLICEMENTE, COME UN LIVELLO O UNA SUPERFICIE INCLINATA, DA UN SENSO DI FINITEZZA.
3. MODELLO REALISTICO - DI PRESENTAZIONE - DETTAGLIATO E CON UN GRADO DI PERFEZIONE MOLTO ELEVATO. E' ESPRESSIONE DI UN PROGETTO RISOLTO E SI AVVALE DI MATERIALI DI PREGIO ELEGANTEMENTE ACCOSTATI PER POROSITÀ, COLORE, TRASPARENZA... PARTICOLAREGGIATO IN TERMINI TOPOGRAFICI, DI VIABILITÀ, ARREDO URBANO, SPAZI VERDI, ALBERI, ACQUA, SIA ESISTENTI CHE PIANIFICATI. QUESTI PLASTICI SONO GENERALMENTE COSTRUITI NELLE SCALE PIÙ GRANDI PER RENDERE I MATERIALI, LE SUPERFICI DI COPERTURA, LE

PAVIMENTAZIONI, I SERRAMENTI, E MOLTI DEI PARTICOLARI COSTRUTTIVI.

E' OPPORTUNO SOTTOLINEARE CHE NEL MODELLO IL FATTORE DI SCALA È ANCHE PERCEPITO TRAMITE L'EQUILIBRIO FRA CROMIA E SEGNO GRAFICO- COLORE, PROPORZIONI DEI TAGLI ED INCISIONI. TUTTO DEVE ESSERE CALIBRATO E VIVERE CON LA STESSA INTENSITÀ. LA SENSAZIONE RICERCATA DEVE ESSERE MANTENUTA E TRADOTTA IN SCALA. SE CI TROVIAMO DI FRONTE AD UN PROGETTO CHE NELLA REALTÀ HA MOLTO PESO, UN SOLIDO IMPONENTE, OCCORRE USARE UN MATERIALE CHE RESTITUISCA TALE IMPRESSIONE, COME LA PIETRA O IL METALLO. CIÒ VALE ANCHE PER LE FORME LEGGERE. AD ESEMPIO, RENDERE TRAMITE I MATERIALI LA LUCENTEZZA, LA PERCEZIONE DELLA LUCE, CHE SI AVVICINI IL PIÙ POSSIBILE A QUELLA REALE. QUANDO NON SI PUÒ INTERVENIRE MATERI-CAMENTE, SI RICORRE ALL'AIUTO DI COLORI E VERNICI RIFLETTENTI IN GRADO DI SIMULARE L'IDEA DI LEGGEREZZA. ANCHE LA LINEA PUÒ ALLEGGERIRE O APPESANTIRE, IL PLASTICO INFATTI APPARE COME UN DISEGNO GRAFICO NEL QUALE SI INTERVIENE CON LA LINEA ED IL COLORE.