

Storia & Ruolo dei modelli

4.01

Dal '500 ad oggi, se le tecniche di rappresentazione grafica sono diventate notevolmente più efficaci e complete per il lavoro corrente del progettista, il modello del progetto ha conservato sempre una importanza decisiva per comunicare al committente – troppo spesso incapace di “sintetizzare” e comprendere le idee contenute nei disegni tecnici - i contenuti formali e funzionali dell’oggetto progettato. Anche un disegno prospettico, per quanto ben fatto, riesce a comunicare - sia nel campo ingegneristico e del design che nel campo architettonico - soltanto una parziale e pallida idea di quanto si andrà a realizzare.

*Figura 36
Foto ravvicinata
di modello fisico.
(Plastico 1:500)*



La Modellazione 3D

Il modello “fisico”, al contrario, permette anche al committente, più digiuno di disegno tecnico, di osservare e valutare in anticipo il progetto non solo dal punto di vista formale, ma anche da quello sostanziale e pratico. Nell’architettura può meglio individuare le caratteristiche distributive e funzionali delle varie parti, valutare difficoltà e costi; nel design può valutare ogni caratteristica dell’oggetto e così

via. Oggi, per il costo e le valide alternative esistenti, non si realizzano più modelli di grande dimensione, come ad esempio il ricordato modello del Sangallo, anche se i campi di applicazione continuano ad essere tanti: modelli di studio volumetrici, strutturali, urbanistici, topografici a curve di livello, etc. Essi, però, sono sempre eccessivamente semplificati ed effimeri in quanto spesso realizzati prima che il progetto

assuma una matura e completa definizione: modificare un modello o passare ad una scala più dettagliata significa un nuovo investimento in tempo e risorse economiche, spesso improponibile. Anche le viste fotografiche di un bel modello sono un qualcosa di definitivo, che può essere solo fruito, non elaborato o trasformato: bastano poche visibili differenze per rendere tutte le foto superate ed inutilizzabili.

Come esempio, potremmo schematizzare nel modo seguente l’evoluzione del processo di creazione - dall’idea di un modello elettronico all’uso - per un oggetto di design, tracciandone le fasi di lavoro incrementale:

- | | |
|--|---|
| 1. Informazioni + soluzione | 7. Modello parametrico + funzioni |
| 2. Schizzo + normativa tecnica | 8. Modello funzionale + caratteri fisici |
| 3. Disegno 2D + spigoli 3D | 9. Modello definitivo + prototyping |
| 4. Modello wireframe + superfici | 10. Prototipo + ingegnerizzazione |
| 5. Modello superficiale + attributi | 11. Produzione |
| 6. Modello solido + quote | |