

¿CÓMO HACER UNA MAQUETA FÍSICA?

En primer lugar hay varios tipos de maquetas o modelos.

Por ejemplo, **maquetas de urbanismo**, en las que se representa una ciudad o parte de ella; **maquetas de trabajo**, en las que se busca una visión rápida de un volumen concreto y forman parte del proceso de diseño o **maquetas de presentación**, donde se alcanza el mayor nivel de detalle del proyecto.

Cada una de ellas tiene un objetivo concreto y el tiempo, dinero y detalle varían enormemente de una a otra. Para todas ellas, tendrás que seguir un proceso más o menos común dependiendo del tipo de maqueta que será el siguiente:

1. Elección de la escala

Lo primero que tendrás que decidir es a que **escala** vas a representar el proyecto. Esto dependerá en gran parte del tamaño de este y del tamaño que quieras que tenga la maqueta.

Haz una estimación previa para saber el **tamaño final** que tendrá tu maqueta. Normalmente una maqueta más grande te llevará más tiempo y será más costosa por la cantidad de material.

Hazte las siguiente preguntas:

- ¿Crees que será suficientemente grande para que se aprecie lo que quieres transmitir?
- ¿Tienes suficiente material disponible para construirla?

2. Elección de los materiales

Una maqueta es un proyecto en sí mismo. Tienes que decidir cómo y con que lo vas a construir. Tendrás que hacer una **lista con los distintos materiales** que necesitas y la cantidad.

La maqueta puede ser de un solo material o de varios en función del resultado que quieras obtener. Hay **infinidad de materiales** a tu disposición: cartón pluma, madera, cartón de proyectos, acetato, cartulina, alambre, glicerina,...

También ten en cuenta que cada material prefiere un **sistema de unión** determinado ya sea mediante un tipo de pegamento (cola, de contacto, en barra,...) o mediante una fijación física (grapaspas, agujas, cuerdas,...).

Los materiales pueden buscar parecerse al proyecto real o **enfaticar alguna cualidad** del proyecto en particular. Decídelo.

3. Despiece

Una vez que tengas los materiales que vas a necesitar para hacer la maqueta, tendrás que hacer un **despiece**. Puedes hacer un croquis a mano o directamente dibujar las piezas a tamaño real.

El objetivo es que tomes conciencia de las **dimensiones** de estas y de cómo afectan los grosores de los materiales a la hora de unirlos.

Tip: Puedes dibujar las piezas en programa de 3D e imprimirlas a escala real. Luego puedes pegar con cinta adhesiva las impresiones de las piezas al material y cortar sobre ellas.

4. Corte y replanteo

Dependiendo del material escogido deberás emplear un sistema u otro para cortar las piezas de la maqueta.

En esta fase debes **tratar de ser muy preciso** y también de no cortarte un dedo. Los cortes debes ser limpios y rectos, por lo que es imprescindible ayudarse de una regla. Si usas un *cúter* corta la cuchilla cada cierto tiempo para que siempre esté afilada.

Procura realizar este proceso sobre una superficie plana y usar un protector de plástico si no quieres dejar la mesa llena de cortes.

5. Preparación de las piezas

Antes de unir las piezas es recomendable hacerles un **acabado previo** a cada una de ellas, lijando o eliminando los posibles desperfectos o irregularidades que puedan tener.

Una vez hecho esto, conviene hacer un **replanteo** de la maqueta para asegurarse de que todo está en su sitio y no se han cometido fallos en el dimensionado y corte de las piezas. Corrige los desperfectos o errores que se hayan cometido.

6. Unión o pegado

Una vez que tengamos todas las piezas empezaremos a unir las mediante el sistema escogido. Lo más común es usar algún tipo de pegamento.

En este punto hay que **ser muy cuidadoso** con la cantidad de pegamento que usamos, solo el estrictamente necesario, si nos pasamos podemos manchar o incluso estropear el material.

Créeme que con un poco basta, además si has cometido un error o quieres cambiar algo te será mucho más fácil separar las piezas.

Tip: Para separar dos piezas unidas por pegamento es muy útil usar una hoja fina tipo bisturí o cutter nueva.