

Reposera para Interiores

Asiento de madera sintéticamente diseñado para realizar actividades con notebooks o dispositivos móviles, estableciendo así un espacio de trabajo dentro de los hogares que aprovecha la dimensión del piso. Su plegabilidad permite reducir su volumen cuando no esté en uso.

A nivel conceptual la propuesta de diseño ha sido constante en su enfoque sintético, al buscar reducir en lo posible la cantidad total de piezas y materiales e incrementar su funcionalidad, lo cual significa una minimización del impacto económico y medioambiental. Su síntesis se puede distinguir a primera vista en el formato de madera que se utiliza en toda su extensión: tableros de contrachapado, que requieren principalmente de su adaptación a la forma y dimensiones de las piernas y columna sin mayores procesos; más aún, permite configurar un prisma hueco de almacenamiento que reciba el peso del usuario de manera estable, resolviendo los problemas de distribución de peso y contexto espacial, al igual que una delgadísima superficie de dos puntos para su adaptación a pisos irregulares.

La reducción de espacio es un aspecto que ha requerido mucha más profundización, pero fue evidente desde el principio que plegar la estructura era la alternativa más sencilla. El resultado final es un sistema de abisagrado en base a telas, sujetado transversalmente con correas de nylon. Las correas están anilladas en sus extremos, de tal forma que se instalan en distintos cortes laterales realizados sobre el respaldo para la distribución de fuerzas, y la personalización de la altura y ángulo de flexión para las piernas; cuando se pliega, la redistribución de los anillos a cortes superiores e inferiores impide que la reposera colapse.

Trabajar con dispositivos móviles por un período determinado de tiempo debe apuntar a la designación de un espacio cómodo y eficiente pero efímero en el tiempo de uso, de tal forma que no involucre en un espacio de ocio eterno una vez que la hora de trabajar haya llegado a su fin, como sucede cuando se trabaja sobre una cama, escritorio o Silla Gamer; es así como surge la idea de una superficie ergonómica a ras del piso que concede la posibilidad de generar un espacio eficiente de teletrabajo, o no hacerlo, dado el gran esfuerzo que conlleva levantarse desde ese nivel (lo cual a su vez regulariza el rango etario de la demográfica). Debido a que el resultado final está orientado al uso de un material principal y la reducción de sus piezas, también se minimizan los costos de obtención de recursos (una materia prima con un formato primordial) y producción de piezas, las que en caso de no poder repararse o reemplazarse, tienen la oportunidad de reintegrarse al ciclo de vida al descomponerse.

A medida que se han descubierto necesidades de los usuarios y problemas de diseño, se han ido descubriendo distintas propiedades de la madera: es un material extensible en sus formatos que puede recibir la superficie posterior del cuerpo, tan plegable y rígido como para proporcionar comodidad vertebral o configurar volúmenes prismáticos, curvos y cóncavos. Todas estas cualidades son recursos que le dan consistencia y factibilidad a esta propuesta de diseño, que busca satisfacer una exigencia de esta nueva forma de vida y trabajo que se ha instaurado desde el año pasado: tener un lugar para trabajar online u offline dentro de casa, sin tener que construir una nueva habitación. Lo que comenzó como un dispositivo que aísla el calor de los notebook se convirtió en el cruce de una nueva necesidad con el aprovechamiento de una dimensión olvidada del hogar.

El piso es un aspecto necesario de cada habitación, o más bien de cada edificio, de tal manera que se dan por sentado su presencia y función única como soporte de los objetos verdaderamente importantes para trabajar: sillas, mesas, muebles, etc. Siendo así, el acto de sentarse a ras del suelo rescata a nivel cultural un aspecto que en Occidente se había ignorado subconscientemente, y que en Oriente se hace presente de maneras un poco más bruscas para nuestro gusto. Por ejemplo, los pisos en Japón están recubiertos de alfombras tatami que fomentan la configuración de diseños que funcionan a ras del suelo, como las mesas y sillas recubiertas “kotatsu” o camas “futon”. Materializar todos estos aspectos y soluciones de diseño por medio de la madera y solo la madera, da testimonio de su versatilidad y autonomía respecto a otros materiales, validando la noción de que este “material del futuro” es apto para resolver problemas contemporáneos.