

MEMORIA PROYECTO CONCURSO - MADERA 21

Hoy en día muchos espectáculos poseen cierta idea de recopilación de información, búsqueda de la esencia del momento a través de cámaras o grupos que trabajaran para encontrar estas instancias, pero que pasará si uno se acerca a generar este “momento”.

Es por esto que nuestro proyecto busca desplazarse bajo estos paradigmas, intentar concentrar los distintos estilos de personas y crear un pequeño montaje para el usuario.

¿Cómo?

Principalmente la idea basada en un interior capaz de recopilar información, una especie de bitácora en un evento masivo, estático, en la búsqueda de generar flujos corrientes y rápidos que sea utilizado bajo un medio de ocio o de entretiempos, intentando llamar la atención a través de colores y tendencias respectivas al evento.

¿Para qué?

Hoy en día sabemos que existen un sin números de eventos que están en la búsqueda del marketing a través de tomas y fotografías, pero en cierto sentido esto llega a ser irreal, la búsqueda de la imagen prometida hace que en cierto modo se desconfíe de la legitimidad del cliente, es por esto que entregar esta cercanía o proximidad de forma pacífica, podría ser uno de los valores agregados, pudiendo incluso agregar branding.

Proyecto desarrollado y trabajado a través de brazo robot KUKA, para esto se debió modelar programar distintos movimientos independientes para lograr así un recubrimiento de madera reciclable con bajos niveles de impacto ambiental, pensado estructuralmente para soportar su propio peso. Es por esto que no posee uniones (metales/clavos/pernos), ya que la idea principal es el enfoque directo hacia la madera, las formas de operar de estos, encontrando así el limite entre los ángulos y rotaciones que nos podría entregar el robot respectivo a las dimensiones de los bloques de materia prima.

Por otra parte, utilizamos programación y personalización propia, logrando plasmar esencia propia dentro del producto final, sabiendo ya que dentro de la cadena de valor del mismo, se encuentran las tecnologías digitales (programación en diseño), siendo esto finalmente la herramienta realizadora y por otra una ciencia correspondida, además nuestro proyecto esta detallado en poseer una buena factura, atracciones tanto sociales o de ideología social capaz de integrar de mejor forma al usuario, integrando conocimientos o simplemente liberando la esencia del momento.

La funcionalidad de este se logra al momento de la entrada del usuario/cliente dentro del interior, un flujo rápido solamente de entrada y salidas, que busca plasmar recuerdo del lugar en donde se estuvo tanto para el usuario y para la plataforma, lograr “congelar” el momento en el que entra el individuo. Repitiendo que la idea es que la experiencia sea acumulada, en donde el uso de madera se ve respaldado en la comodidad que entrega como materialidad para lograr las expectativas necesarias, para soltar a la persona.

Es por esto que podemos decir que nuestro proyecto ataca tanto las artes como el poder comercial dentro de los eventos masivos, la congruencia de estos genera nuestro proyecto, la búsqueda de plasmar un momento de forma más artística y porque no cargado hacia lo comercial en temas de que es lo que podría hacerse con esta información, al final momentos especiales de la gente que es lo que más vende al final de días, la verdad de los sentimientos inscritos dentro de un video y al mismo tiempo que el usuario se lleve esa experiencia, podría incluso valer la vuelta de aquel cliente. Es por esto que la instalación sería en lugares transitados, captando la esencia festivalera y el momento que yace detrás de la diversión de cada multitud en diversión.

ALVARO RIQUELME / ANDRÉS MUÑOZ

