

Wave Skin

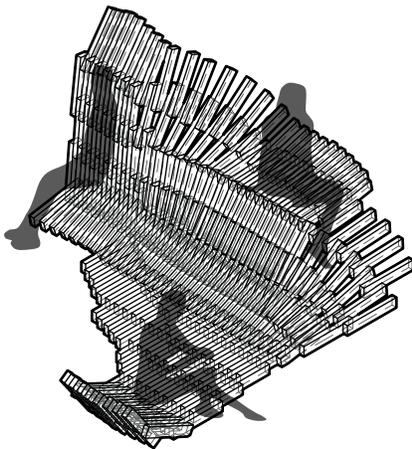
Carolina Bustamante - Francisco Bustos - Dan Qiao - Rodrigo Villalobos

Wave Skin consiste en una estructura para poder sentarse, apoyarse o acostarse, la cual está construida con bloques de madera generando una especie de muralla de ladrillos, pero en forma horizontal, y desde esta vista lateral, genera un abanico representativo en las posiciones desde sentado hasta acostado de una persona.

Este proyecto se enfoca en el uso de herramientas digitales para su creación y/o modificación, para luego pasar por un proceso parametrizado que conlleva a la utilización de un brazo robótico "KUKA" para poder lograr una colocación precisa de cada bloque y así evitar defectos o errores que puedan ocurrir con su fabricación en forma manual.

Crear un asiento de madera puede resumirse a crear una banca, pero si aplicamos herramientas digitales podemos ir mucho más allá, como es en este caso, que al poder utilizar herramientas digitales para crear una especie de muralla con ladrillos hechos de madera se vuelve sencillo con la parametrización de su fabricación.

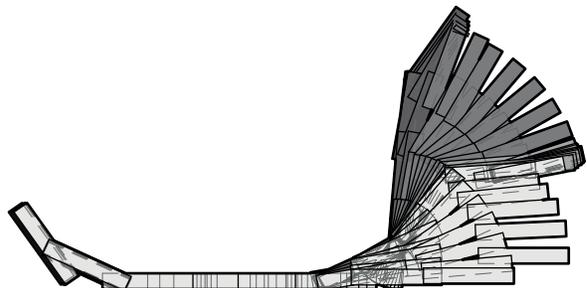
Todo este proceso digital empleado es simplemente una base en donde se pueda modificar los parámetros e ir cambiando el modelo a gusto para luego llegar al proceso de fabricación que consiste en el uso de un brazo robótico "KUKA" el cual se encarga de ir colocando cada bloque en la posición exacta y de esta forma evitar que existan fallas o piezas descuadradas por un error que pueda ocurrir si su fabricación fuera de forma manual.



Pero dentro de la variedad de cosas que se puedan crear, hemos decidido crear un lugar donde las personas puedan sentarse apoyarse y/o acostarse o como estimen conveniente.

Como sabemos las personas sentadas generan un Angulo de 90° , y de esta forma los apoyos de su espalda van aumentando hasta la posición acostada que genera 180° , bueno si colocamos estas posiciones juntas y desde lado podemos observar una especie de abanico, dicho abanico es la misma figura que se logra al apreciar FLOW desde una vista lateral.

Durante el proceso de fabricación solo se emplea el uso de colaría y en los puntos más críticos de la estructura, las cuales son los lugares que quedan en el aire sin un soporte



al suelo, la utilización de pernos para poder sostener de una mejor manera.

Como bien ya está mostrado el proyecto sirve para sentarse y generar una estructura en donde se pueda estar, al ser solamente de madera, se puede colocar en varios lugares y dentro de estos nosotros preferimos en una playa. El porque de este lugar es simple, al ser de madera genera un auto camuflaje con el ambiente, sin generar una interrupción del ambiente y poder fluir con este. Otra razón fue que la playa es un lugar en donde la gente se reúne y va a estar un buen rato ahí, esto permite que ya exista un lugar preestablecido para ir y que las personas puedan utilizar como asiento o para acostarse o quizás para niños jugar con él, como bien se sabe el usuario se le puede ocurrir una forma diferente de como utilizar este espacio y estando en la playa puede servir para niños para jugar, o para adultos sentarse y conversar, o usado para jugar en el día por niños y en las tardes/noches por jóvenes que se juntan en la playa a “p asar el rato”.

Wave Skin logra generar este espacio de estadía, en donde el usuario puede jugar (si son niños) o usar de asiento o reposera para quedarse ahí en grupo y generar el espacio de conversación, pero que esta generada por la misma posición de las personas sentadas y el abanico formado por la superposición de estas posturas.

La primera impresión al ver algo así sería de usarlo para sentarse o pararse sobre él, lo que genera una naturalidad en su uso sin tener la necesidad de alguien o algo explicando cual es su función. Esta facilidad permite que en la playa donde se coloque las personas sepan y vayan a usarlo, y teniendo en Chile varios kilómetros de costa en donde existen playas, hay una gran cantidad de espacio en el cual se podría colocar un Wave Skin.