

Nombre del proyecto:

Wall Maze

Resumen descriptivo:

Wall Maze nace de la idea de crear desde cero un juego de mesa, tomando el juego de enfrentamiento como base. Tomando como referentes los puzzles deslizantes y el laberinto llegué a un juego que en sus inicios fue creado con acrílico, pero que por varias razones este no funcionó y la más importante de ellas fue porque el material no permitía hacer el movimiento que el juego requería, ya que la fuerza empleada hacía que el juego se rompiera, porque las uniones no soportaban la fricción entre las partes. Por esta razón cambie el material a terciado, un material firme, liviano y a la vez económico.

Yo necesitaba que mi proyecto fuera hecho en madera por su firmeza y buscando entre los distintos tipos llegué al terciado. Gracias a la firmeza del terciado me permitió ejercer esos movimientos más bruscos en mi juego y que el juego no se desarmara. Otro punto importante es que al ser un tipo de madera liviana mantuvo mi juego en un buen peso, que en otra madera hubiera quedado notablemente más pesado para un juego de mesa. Por último elegí el terciado por ser un material económico, que podía ser utilizado en el corte laser, un medio también relativamente económico dentro de las posibilidades de tratar la madera con tecnología.

El terciado no es una madera que se ve generalmente en proyectos de diseño, ya que uno pensaría que es mejor usar maderas nativas, o alguna madera maciza, pero el terciado muestra cierta belleza por sí sola si se sabe trabajar de manera correcta y no es necesario cubrirla y en mi caso es justo lo que mi juego necesitaba, porque además de ser particularmente bella, contiene todas las propiedades para hacer viable mi proyecto.

Utilicé 4 placas de terciado de 3mm de 45 x 80 cm, todas las piezas fueron cortadas en corte laser, por eso el color de la madera en sus cantos. Quise dejar así los cantos por el contraste que hacía con el color de la madera y porque también acentúa más el laberinto en sí por las luces y sombras que se crean. La madera la adherí con el adhesivo agorex, que me permitió una mejor terminación que la cola fría, ya que, al no querer lijar los cantos, no podía dejar que se derramara el adhesivo, y el agorex me permitía un mejor control de este.

En cuanto a terminación final lije la superficie, pero no los cantos, dejándolos del color que el corte laser brinda, ya que quema los bordes, para así crear contraste de colores entre la superficie y los cantos, sin necesidad de pintar nada. Para los cantos de la base, los cubrí con tapacantos para darle uniformidad. Y por último las fichas las diferencie pintando sus cantos de colores opuestos para que no se generara ninguna confusión a lo largo del juego.

Universidad y sede:

Universidad Diego Portales, Facultad de Diseño, Arte y Arquitectura

Equipo y Profesor guía:

Sofía Parker - Héctor Novoa