



ABRIR PROYECTOS

DIMENSIONES
Dimensiones máximas: 2,10 x 1,20 x 0,80 aproximadamente

angel

MATERIAL
La estructura está hecha de madera y goma espuma. El respaldo con piel de vaca.

BLANCO

FICHA DE ANALISIS N°18

Este proyecto fue realizado completamente en un ordenador "SILICON GRAPHICS" y software "ALIAS", donde fueron comprobadas todas las características que vamos a describir en la ficha de análisis.



cio s declarados.

*Render del tresillo.

NOMBRE DEL OBJETO.

Tresillo "ANGEL BLANCO"

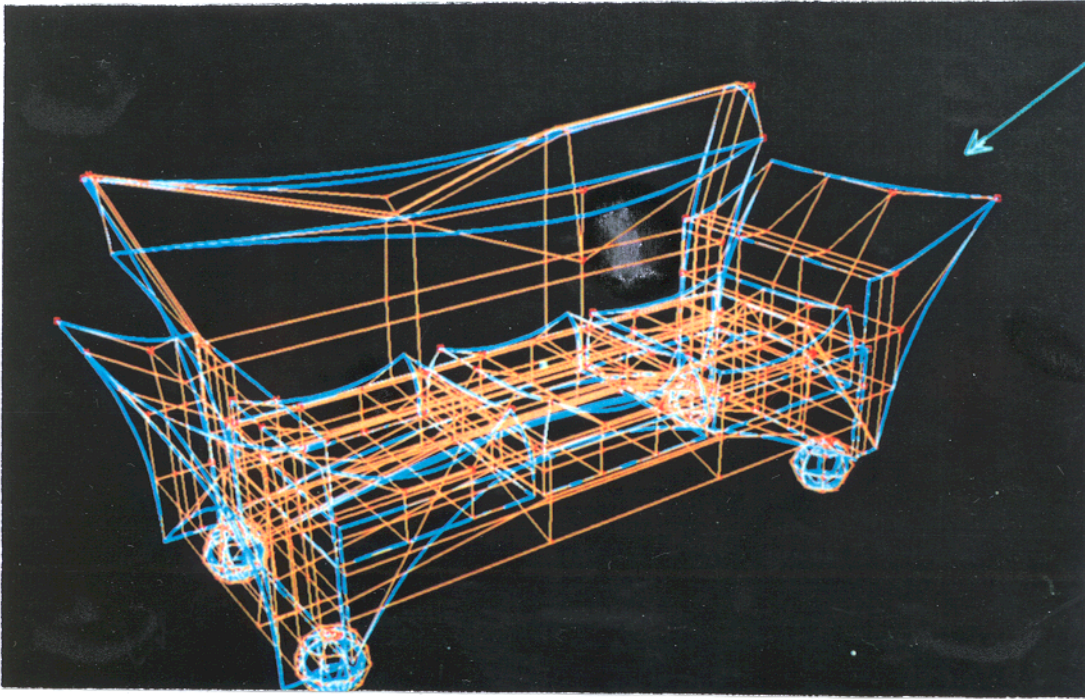
ANGEL BLANCO un mueble que requiere

DIMENSIONES

Dimensiones máximas: 230 * 125 * 90 aproximadamente.

MATERIAL

La estructura es realizada en madera y goma espuma. La tapicería esta realizada con piel de vaca.



*Cónica.

UTILIDAD DECLARADA

El objetivo de este tresillo es el confort y la diferenciación. Pensamos que cumple con los servicios declarados.

MANTENIMIENTO

ANGEL BLANCO es un mueble que requiere

unos cuidados importantes, ya que al estar tapizado con un material natural en condiciones muy puras, requiere una mayor preocupación en su limpieza y mantenimiento.

ERGONOMIA

Fueron aplicados los mismos conceptos antropométricos que en todos los objetos de asiento descritos anteriormente.



DURACION

Pretende ser un mueble de larga duración, pues ANGEL BLANCO es un mueble de semi lujo con claras pretensiones de diferenciación, lo que lo convierte en un objeto de elevados costes.

ESTETICA

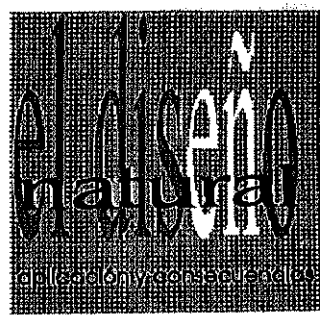
Esta dentro de una clara tendencia de diseño natural, Tiene cierta influencia formal de las tenso estructuras. Se presenta como un objeto orgánico con un elevado dinamismo en sus formas y con un alto valor agresivo.

MODA (STYLING)

ANGEL BLANCO está dentro de los objetos orientados a un minoría. Es un objeto cargado de connotaciones naturales. Por su costosa fabricación y radical diseño se convierte en un objeto accesible a muy pocos usuarios, situación motivada por una determinación cultural y económica.

ESENCIALIDAD

ANGEL es esencial para su función. No tiene



mas elementos que los necesarios, Aunque si bien es cierto, que sus elementos están realizados en materiales costosos y de primera calidad dando como resultado un objeto de lujo.

PRECEDENTES

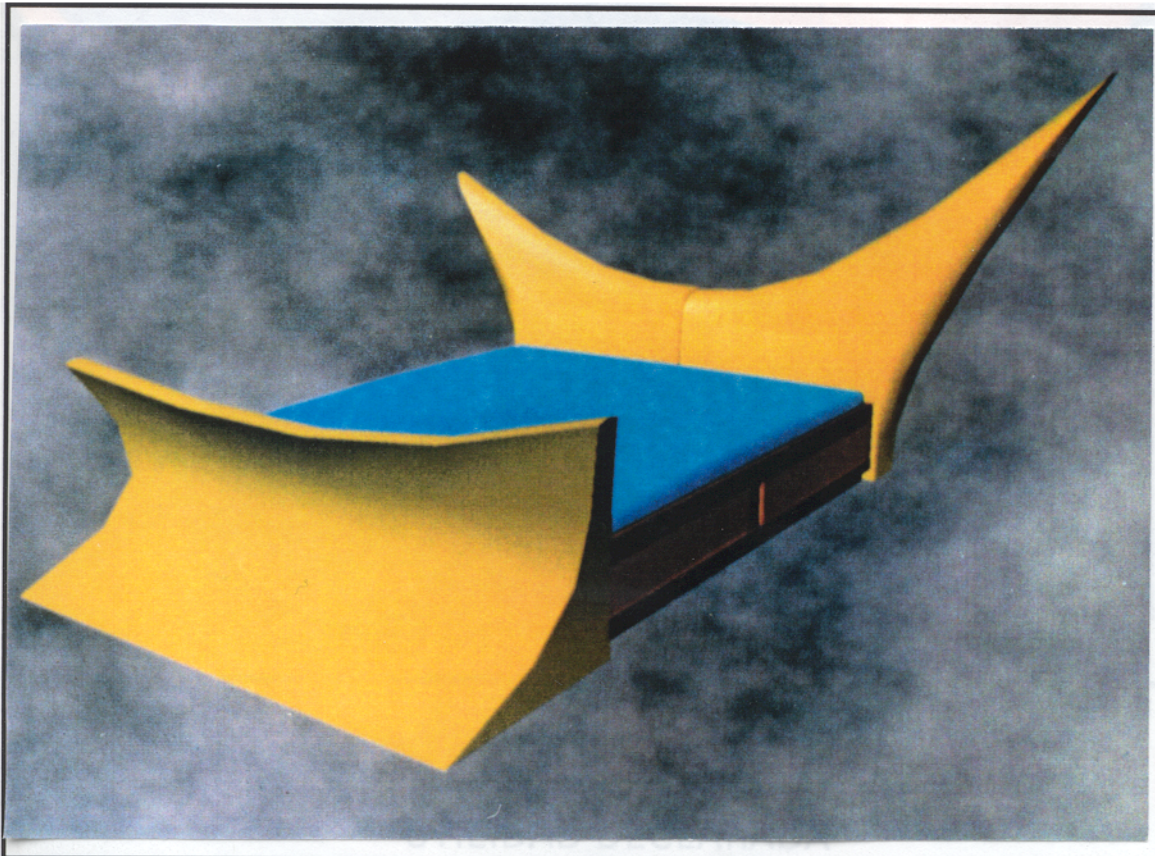
En cuanto a las formas podemos encontrar los precedentes en la naturaleza y en cuanto a la estructura nos hemos basado en la investigación de mercado realizada previamente antes de proyectar a VALASSINA 42.

CHENISIO

corrientes magnéticas que puedan influir en las condiciones de descanso del usuario.

FICHA DE ANALISIS nº19

Este proyecto fue realizado completamente en un ordenador "SILICON GRAPHICS" y software "ALIAS", donde fueron comprobadas todas las características que vamos a describir en la ficha de análisis.



*Render de chenisio 01

NOMBRE DEL OBJETO. mente s
de las Cama contenedor "CHENISIO".

MATERIAL

Toda la estructura de la cama así como los cajones estarán realizados en madera. La estructura crece de partes metálicas, que puedan generar corrientes magnéticas que puedan influir en las condiciones de descanso del usuario.



*Render de chenisisio 02

UTILIDAD DECLARADA

Los objetivos de CHENISIO son el descanso y relax del usuario y el utilizar es espacio interior de la estructura con cajones, para guardar objetos y aprovechar el espacio que generalmente se pierde debajo de las camas.

FUNCIONALIDAD

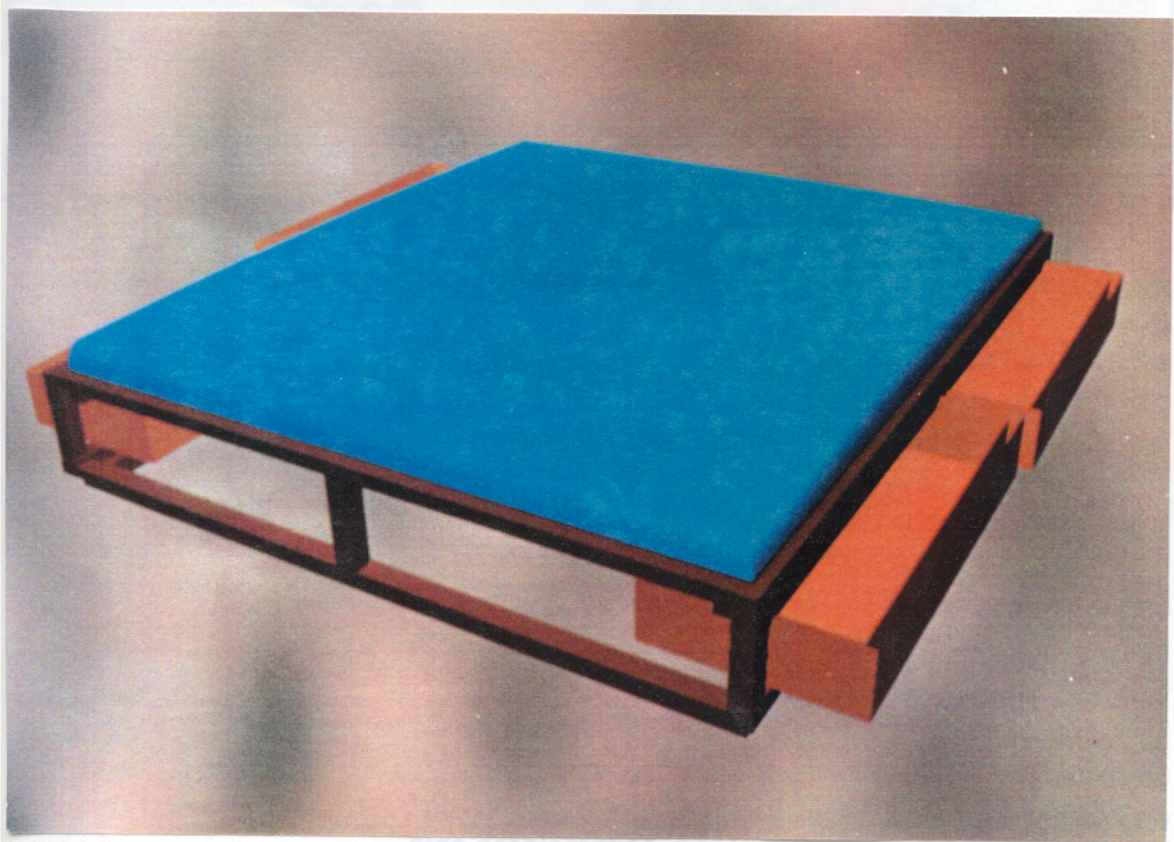
El único mecanismo de CHENISIO es el sistema que permite levantar la parte superior de la cama, para acceder al espacio intermedio que queda entre las cajoneras.

MANTENIMIENTO

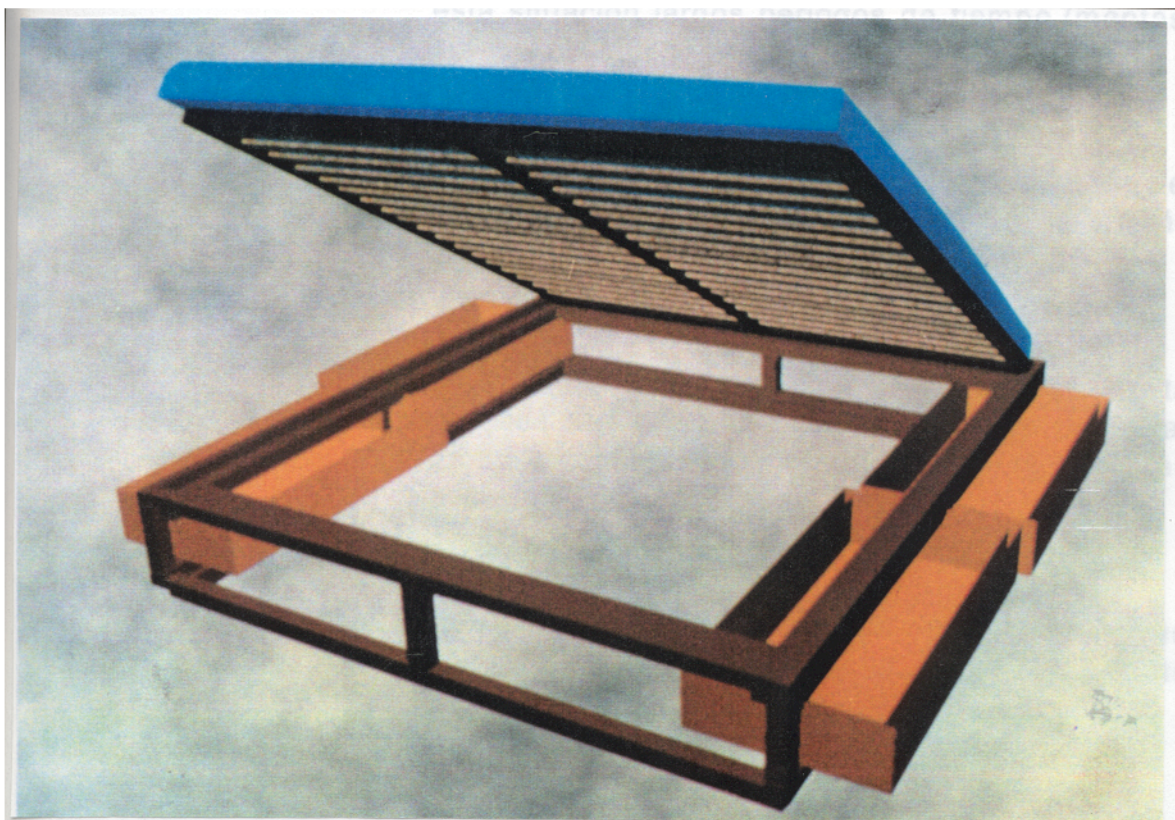
Este mueble no requiere ningún tipo de mantenimiento.

ERGONOMIA

Las dimensiones de la cama han sido estudiadas para que no existan problemas de espacio, ya que CHENISIO está diseñada para el uso de dos personas. Desde el punto de vista ergonómico se eligió



*Render de la estructura de la cama



*Render de la cama abierta.

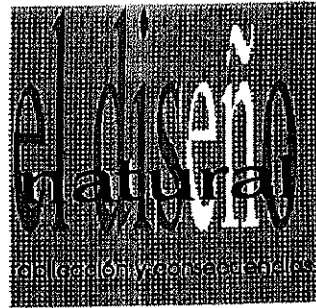
la madera como material para de esta manera no poder ser afectados en el descanso por corrientes magnéticas generadas por los metales. También se eligió el sistema de somier laminar de maderas independientes por la adaptabilidad de este al cuerpo. Render de la estructura con los cajones abiertos.

ACABADO

Todo la estructura ira tapizada con un tejido acolchado.

MANEJABILIDAD

La manejabilidad de CHENISIO a la hora de levantar el somier para acceder al hueco interior es algo problemática, por lo que se recomendaría utilizar este hueco para guardar objetos que puedan estar en



esta situación largos periodos de tiempo, (mantas, edredones, etc...)

ESTETICA

Es una combinación entre el estilo racional y el orgánico, pero esta dentro de la estética de diseño natural.

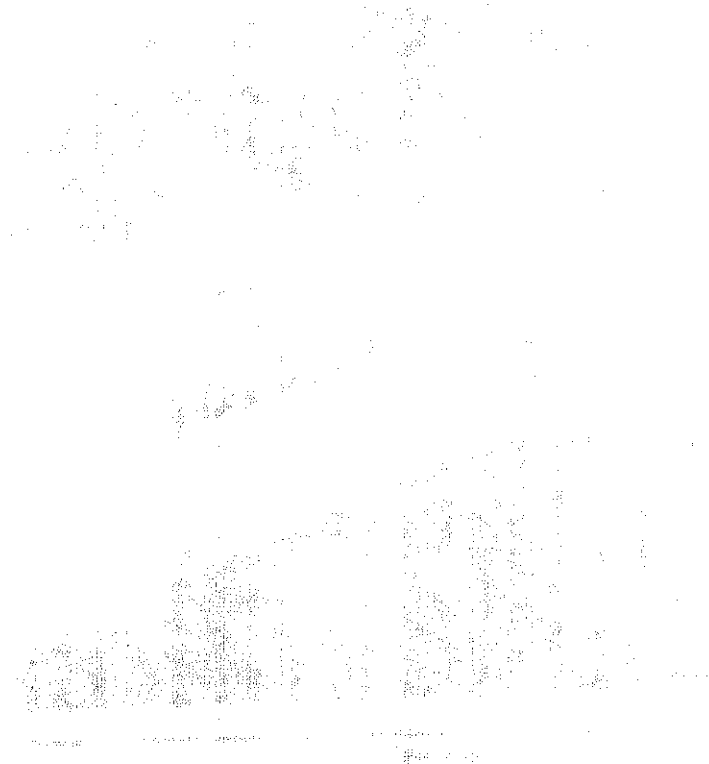
MODA (STYLING)

Chenisio aún a pesar de su radical estilo, esta pensada para el gran publico. Es una cama proyectada para casas donde no hay mucho espacio y es necesario aprovechar el existente al máximo.

ESENCIALIDAD

CHENISIO es un mueble polifuncional, como cama no tiene mas elementos que los estrictamente necesarios y como armario le sucede lo mismo.

Cónica del modelo 02 CHENISIO



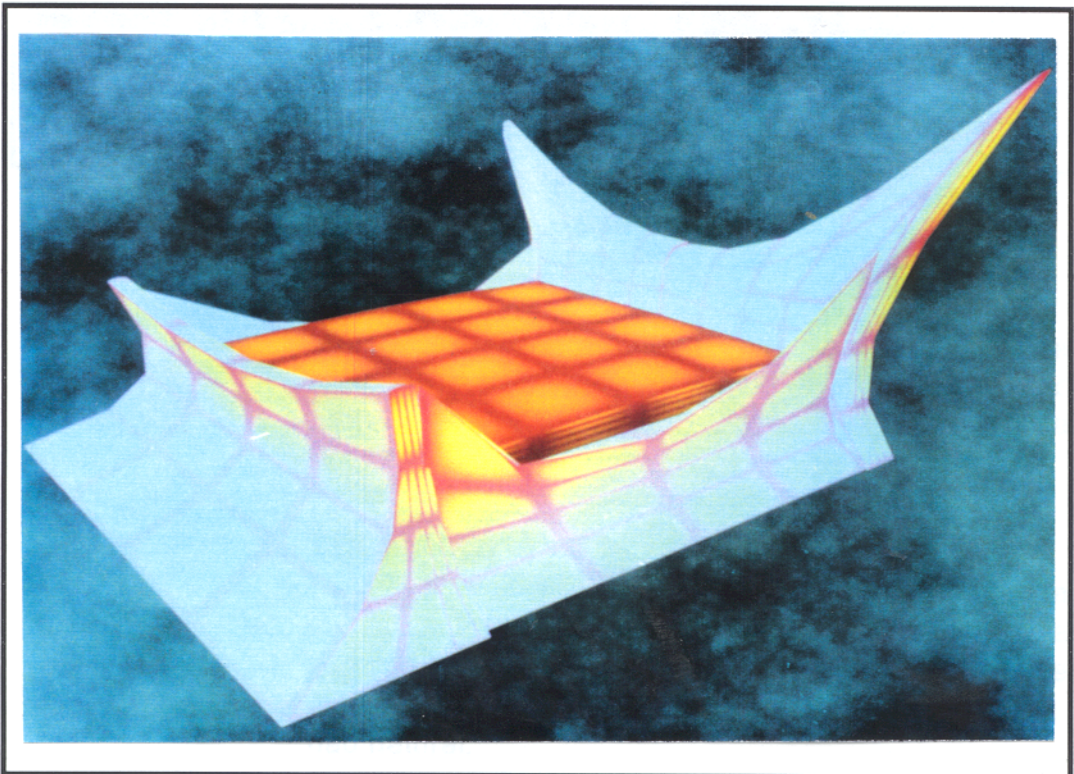
DEMONIO ROJO

FICHA DE ANALISIS N°20

Este proyecto fue realizado completamente en un ordenador "SILICON GRAPHICS" y software "ALIAS", donde fueron comprobadas todas las características que vamos a describir en la ficha de análisis. Este proyecto fue coordinado por el diseñador italiano Paolo Bistacchi.

NOMBRE DEL OBJETO.

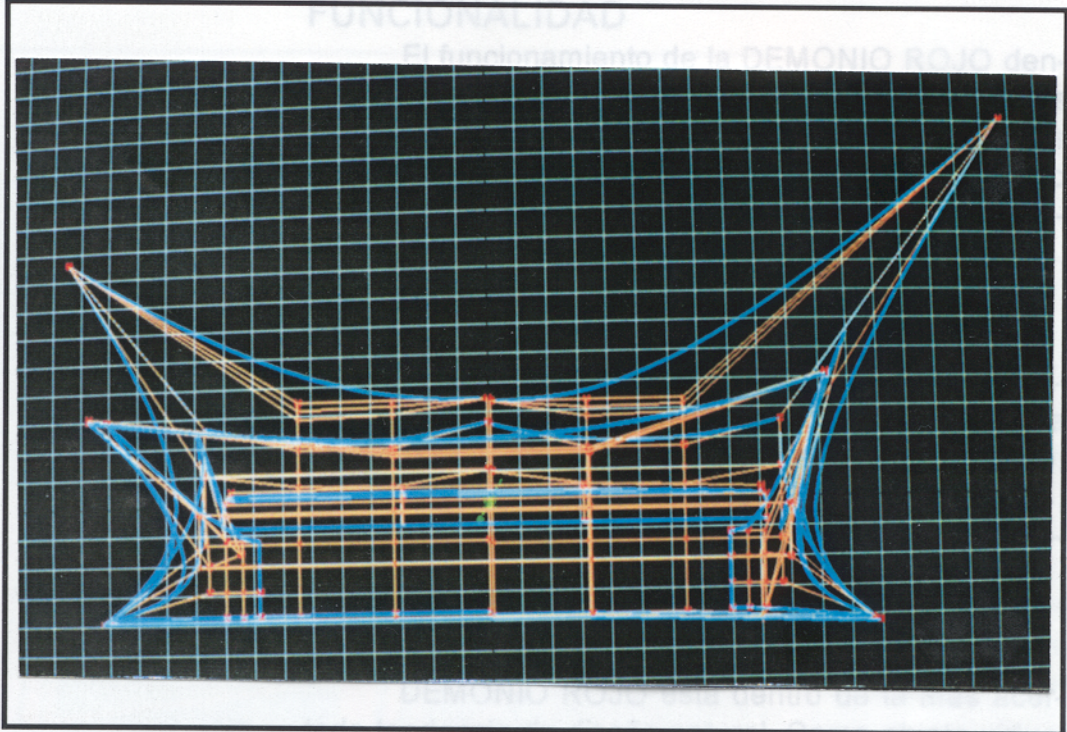
Cama virtual "DEMONIO ROJO".



*Render de la cama virtual.

DIMENSIONES

Al ser una cama virtual puede tomar las que el espacio virtual necesite.



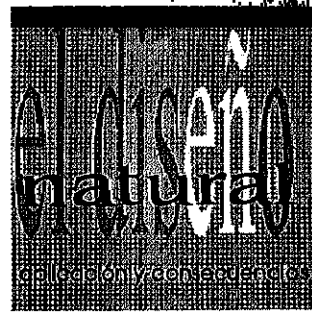
*Alzado de la cama

MATERIAL

Esta cama pretende hacernos sentir es una especie de material de luz incandescente, que no nos permita dormir en y estimule otros aspectos de la conducta humana.

TECNICAS

La técnica de acceso a esta cama sería mediante un casco de visualización estereoscópica que nos permita acceder a un ciberespacio en el que este situada esta cama como única y verdadera realidad natural.



UTILIDAD DECLARADA

La utilidad de esta cama es el poder disfrutar de experiencias reales virtuales es un ciberespacio.

FUNCIONALIDAD

El funcionamiento de la DEMONIO ROJO dentro de un espacio virtual es el normal, la podemos colocar a nuestro gusto, moverla, destruirla, saltar sobre ella, en definitiva podremos hacer todo aquello que nos permita la maquina y el programa que dispongamos.

ACABADO

En un espacio virtual todo puede estar en continua mutación o evolución, (característica deseada en un objeto de diseño natural) DEMONIO ROJO, debe evolucionar en sus formas, atrapándonos, aportándonos todas aquellas soluciones y sensaciones que una cama normal no es capaz de generar.

ESTETICA

DEMONIO ROJO está dentro de la mas acertada tendencia de diseño natural. Como objeto virtual puede gozar de evoluciones funcionales, estructurales y formales dentro del ciberespacio, lo que la convierten en un verdadero bicho con autonomía propia.

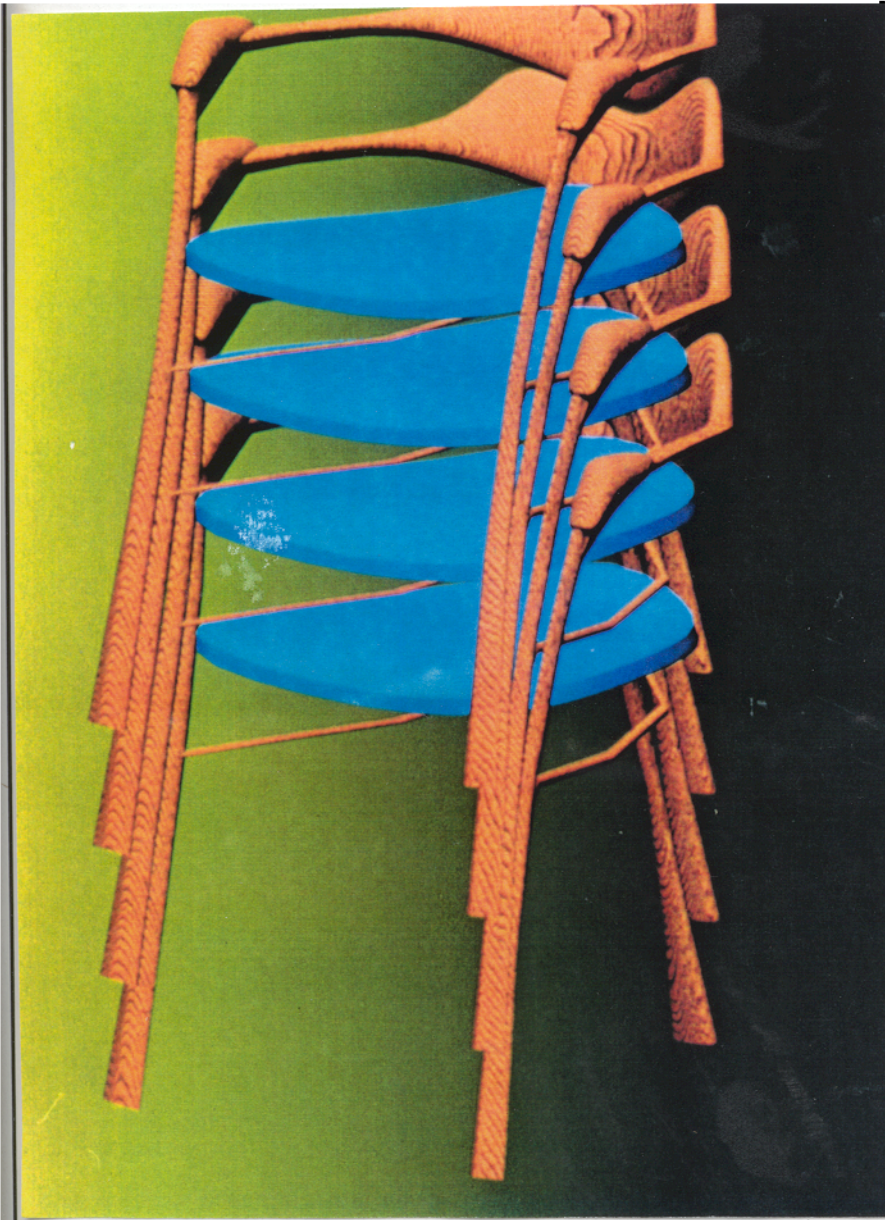
MODA (STYLING)

Actualmente es un objeto que solo podría tratarse en fase de investigación, por los elevados coste de las maquinas que pueden generar este tipo de espacios y evoluciones virtuales interactivas. Estamos seguros que este tipo de experiencias serán accesibles en poco tiempo al gran publico.

ESENCIALIDAD

En un espacio virtual la existencia de un objeto esta basada en su propia esencialidad.

MARIPILI



FICHA DE ANALISIS Nº21

Este proyecto fue realizado completamente en un ordenador "SILICON GRAPHICS" y software "ALIAS", donde fueron comprobadas todas las características que vamos a describir en la ficha de análisis. Este proyecto fue coordinado por el diseñador de sillas italiano Paolo Orlandini. fue publicado en la revista de diseño industrial "Experimenta informa" nº3, pag.15.

NOMBRE DEL OBJETO.

Silla apilable para espacios públicos "MARIPILI".

MATERIAL

Madera

EMBALAJE

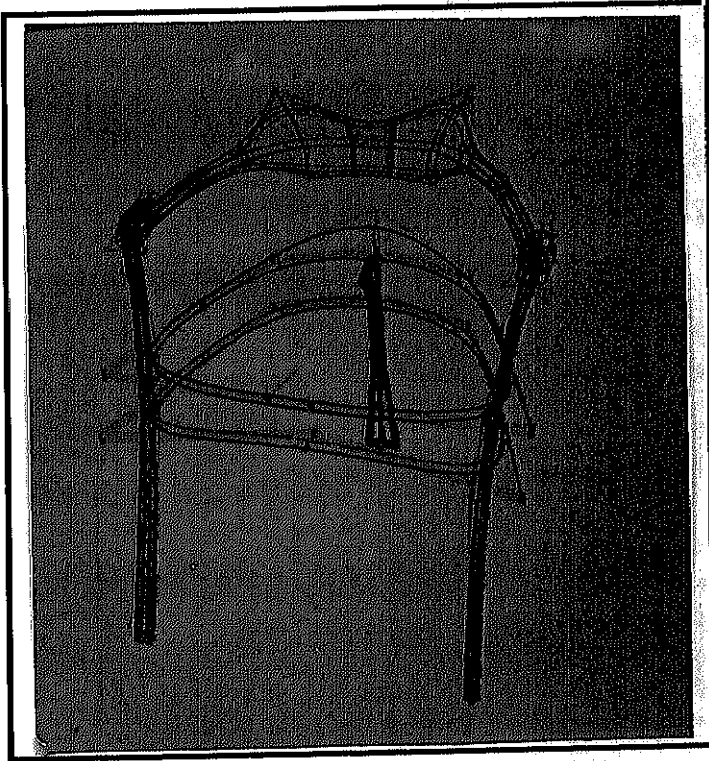
En esta silla fue

*Render de apilabilidad

muy estudiado el concepto de apilabilidad. Para esto recurrimos a la Biónica y analizamos las distintas posibilidades de apilabilidad que presenta ciertas estructuras vertebrales en algunos peces e incluso analizamos la columna vertebral del hombre.

UTILIDAD DECLARADA

El objetivo era realizar una silla apilable para espacios públicos de alto nivel. Es decir no se trataba de una silla económica, sino de una silla de complemento para casos eventuales con un marcado carácter de diseño.



*Cónica de Maripill

FUNCIONALIDAD

Funciona correctamente y carece de mecanismos. Gracias a la aplicación biónica en el diseño de la pata trasera o posterior, que esta basada en la estructura del fémur, conseguimos dar una gran estabilidad a la silla, principal problema que presentan las sillas de tres patas.

MANTENIMIENTO

El mantenimiento normal de un mueble de madera.

ERGONOMIA

Los datos antropométricos tendías en cuenta han sido los mismos que en todas las sillas anteriores y que aparecen redactados en la silla ABSURDA (ficha nº5), pero ademas hemos tenido en cuenta otras referencias para el diseño del reposabrazos. La finalidad de ésta pieza es doble: en primer lugar facili-

ABRIR CONTINUACIÓN PROYECTOS

