

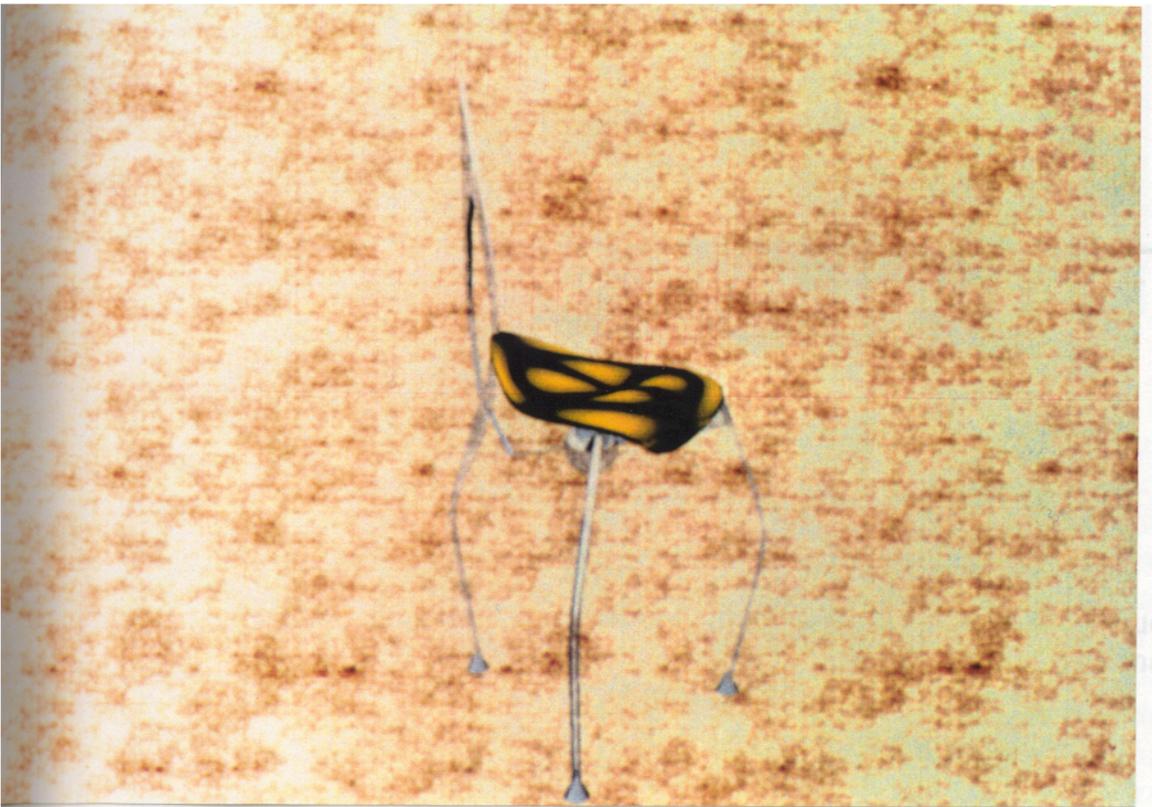


**ABRIR PROYECTOS**

# aRaña

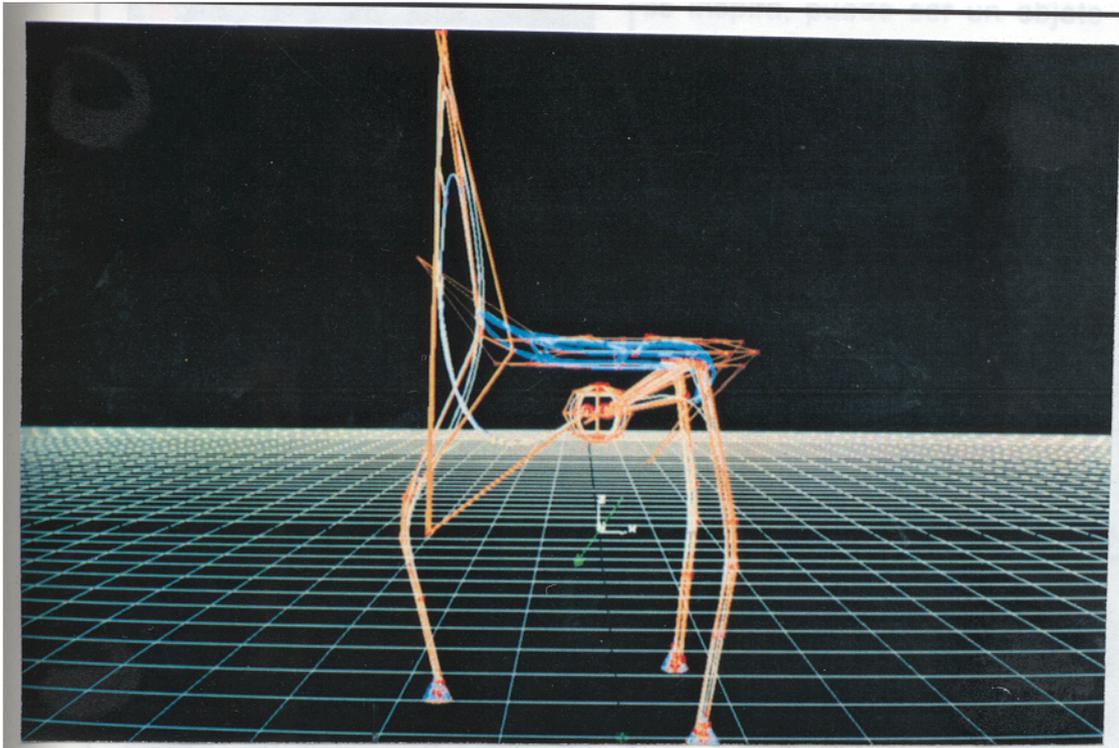
**FICHA DE ANALISIS Nº10**

Este proyecto fue realizado completamente en un ordenador "SILICON GRAPHICS" y software



\*Render de la silla Araña

"ALIAS", donde fueron comprobadas todas las características que vamos a describir en la ficha de análisis. Este objeto esta mas cerca de un producto de metadiseño



\* Cónica de la silla.

## NOMBRE DEL OBJETO

Silla Araña

## DIMENSIONES

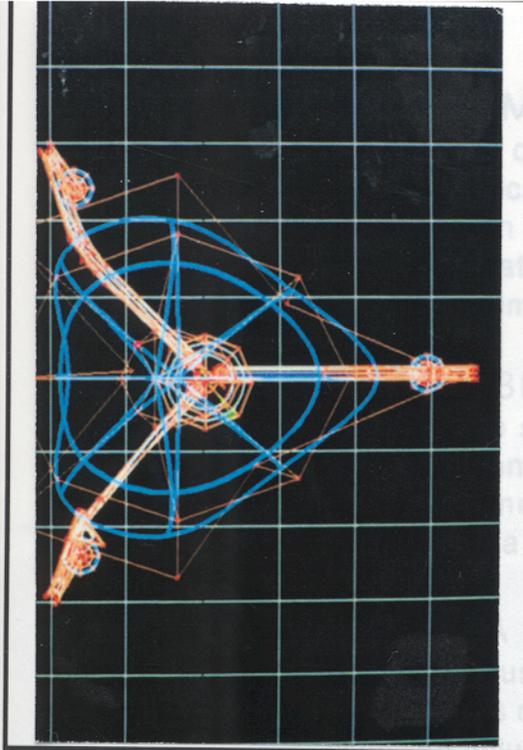
Las dimensiones máximas son: 90 \* 45 \* 40.

## MATERIAL

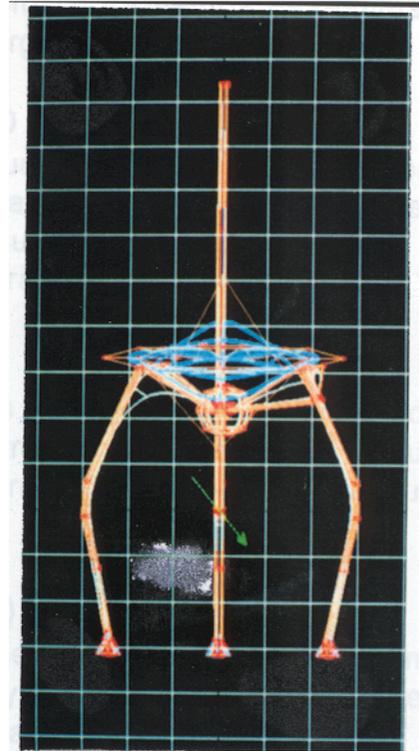
La estructura en aluminio fundido al igual que mesa araña y el asiento protegido por goma espuma y tapizado en un tejido natural.

## UTILIDAD DECLARADA

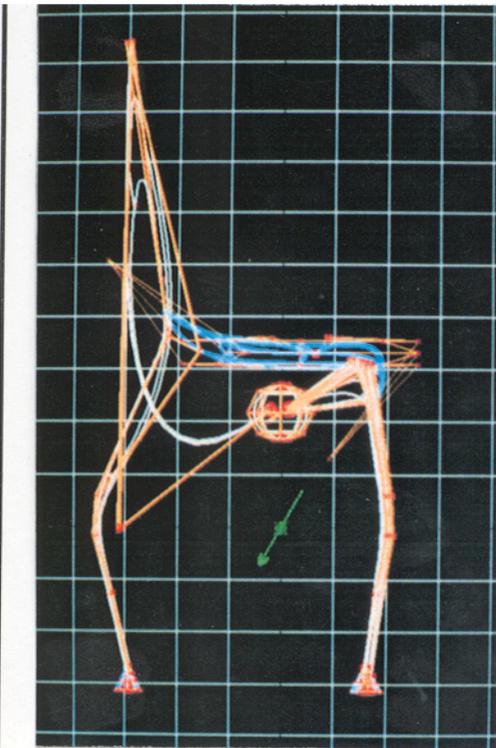
La utilidad declarada en cualquier silla, es



cumplida por Araña, pero además sirve para poder matar. Araña no solo es una silla sino que también es un arma. Al igual que la araña en la que se inspira, puede ser un objeto mortal.



\*Vistas de la silla



Evidentemente se trata de un claro ejemplo de polifuncionalidad. Por un lado este objeto funciona como asiento y por otro (concretamente el respaldo) puede ser utilizado como espada. La verdadera funcionalidad de este objeto es sin duda de carácter conceptual, intentando mostrar la dualidad antagónica tan presente en la naturaleza de belleza y dolor o muerte.

## ERGONOMIA

En el objeto tratado como silla han sido analizados y aplicados los mismos principios antropométricos que en la silla absurda ( Ficha N°5). En cuanto al objeto tratado como arma hemos desestimado todos los elementos ergonómicos.

## MANEJABILIDAD

Como silla es un objeto manejable pero como arma (elemento ironizante) deja bastante que desear. Estructuralmente sigue el mismo principio que su compañera la mesa Araña.

## ESTETICA

Por sus formas, esta dentro de las aspiraciones formales de nuestro diseño, es un objeto con una clarísima influencia formal y estructural de la naturaleza.

## MODA (STYLING)

Este es un objeto destinado al coleccionismo, es un artículo de lujo y no pretende cubrir las necesidades de diseño natural sino de metadiseño.

## ESENCIALIDAD

No posee mas piezas que las estrictamente necesarias. y todas sus partes son indispensables para su funcionamiento.

## PRECEDENTES

Tal vez como objeto polifuncional, encuentre cierta similitud con instrumentos como el garrote vil y la dama de Hierro.

...reducas que vamos a resolver en la ficha de análisis.

NOMBRE DEL OBJETO

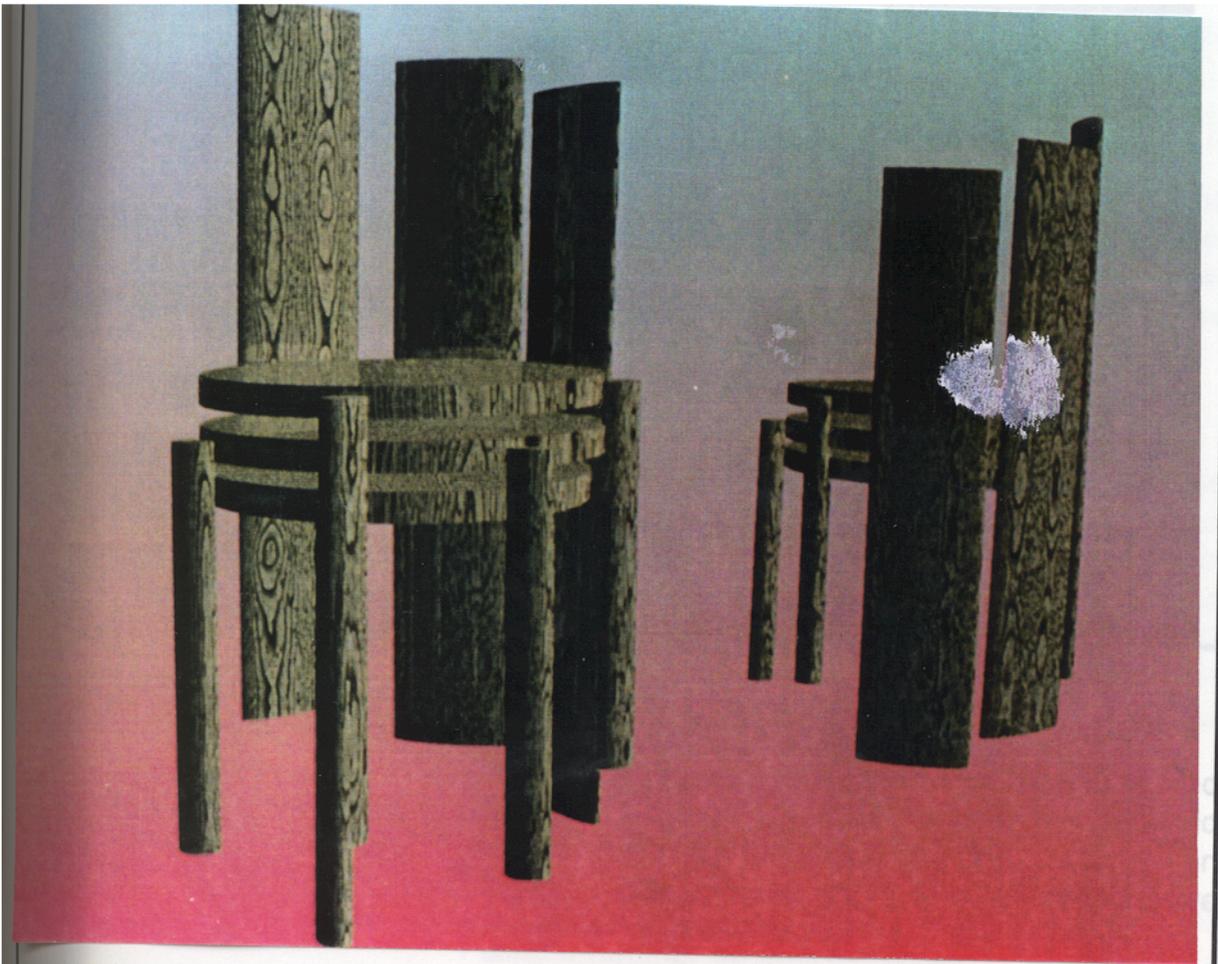
Silla de producción industrial, para ser comercializada en tiendas de bricolaje (móntelo usted mismo): "TRES".

MATERIAL

**FICHA DE ANALISIS Nº11**

Este proyecto fue realizado completamente en un ordenador "SILICON GRAPHICS" y software "ALIAS", donde fueron comprobadas todas las carac-

# tRes



\*Render de la silla Tres.

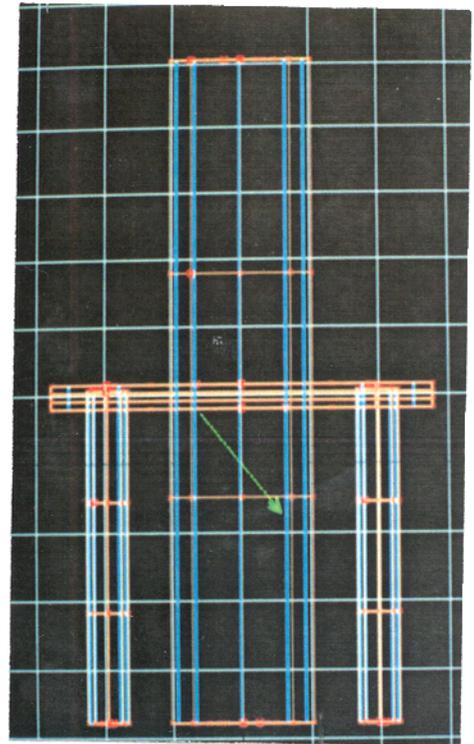
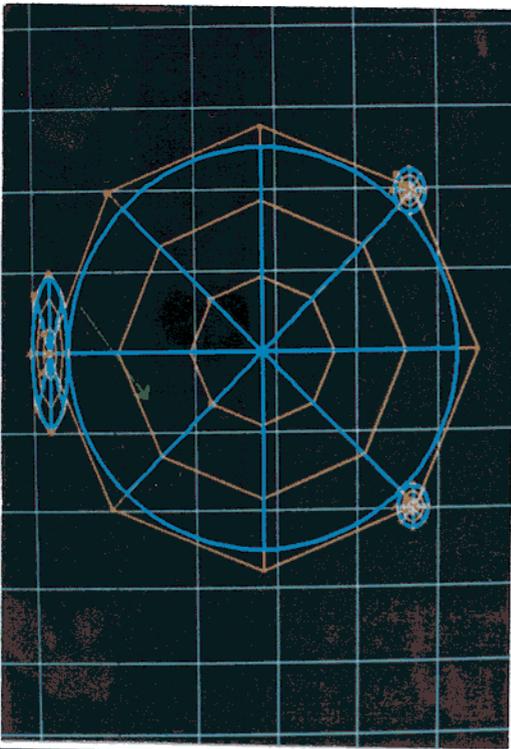
terísticas que vamos a describir en la ficha de análisis.

### NOMBRE DEL OBJETO.

Silla de producción industrial para ser comercializada en tiendas de bricolage (móntelo usted mismo). "TRES".

### MATERIAL.

Madera de pino.

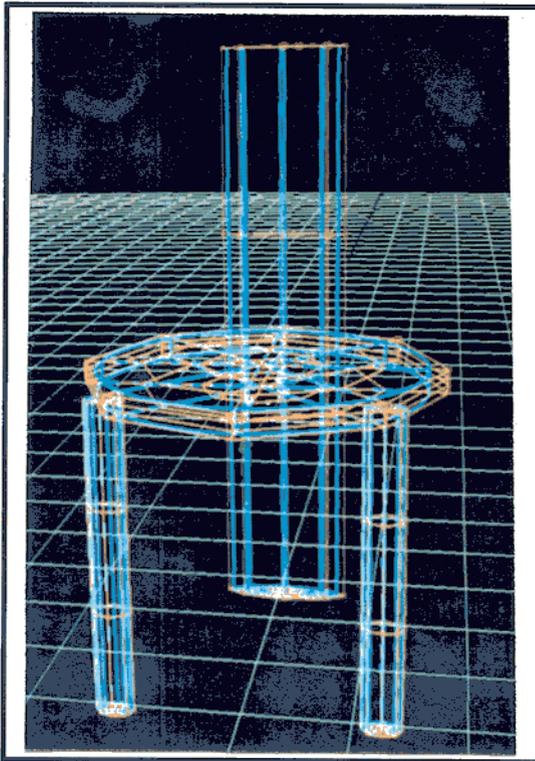


\* Planta y alzado.

### UTILIDAD DECLARADA.

La utilidad efectiva responde a la utilidad declarada en la naturaleza del objeto, proporcionando todos los servicios exigidos a una silla. Es barata en los costes, pues la mano de obra en el montaje corre por cuenta del consumidor.

**FUNCIONALIDAD** El funcionamiento de la silla es correcto. En esta silla también ha sido aplicado el concepto estructural de tres puntos. Para el mejor funcionamiento de la silla, la pata trasera a sido ensanchada notablemente para conseguir una mayor estabilidad. El montaje de la misma ha sido simplificado al máximo de forma que el usuario no encuentre ninguna dificultad en su realización.



### ERGONOMIA

En este paso de proyectación, hemos aplicado los mismos criterios antropométricos de la silla Absurda (ficha nº5).

### ACABADO

La madera ira protegida con una laca incolora, transparente y mate, que proteja de formal sutil a la madera, de forma que parezca que esta se encuentra en su estado natural.

### MANEJABILIDAD

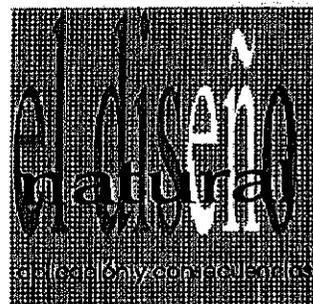
La manejabilidad de "TRES", se encuentra en un primer momento en el proceso de fabricación, pues es un objeto que por sus características se hace fácil en su almacenamiento y montaje. "TRES", se puede apilar en grupos de tres sillas (de donde proviene su nombre), formando una pseudo-escultura.

\*Cónica de la silla

Cónica de la silla TRES

### ESTETICA

"TRES" está dentro de la tendencia racional de l diseño natural, es mas un proyecto basado en la esencialidad de los componentes, premisa que nos



determina en la consecución forma, que esta dentro de la tendencia no orgánica.

## MODA

Es un producto pensado en un publico, joven y dinámico, que disfruta con la realización de los objetos que rodean su vida."TRES" facilitando las tareas de montaje e incorpora cierta nota de diseño estructural y diferenciación formal en sillas de estas características.

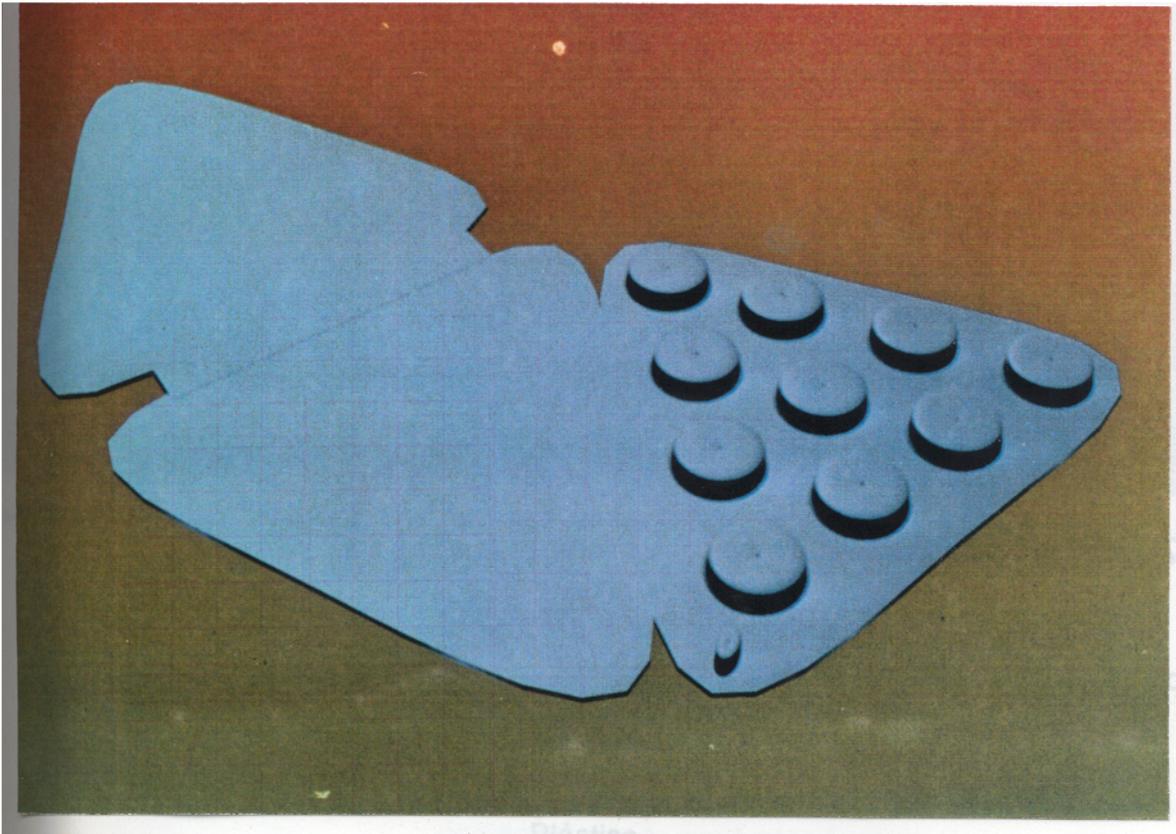
## ESENCIALIDAD

Este es un proyecto en el que se ha pretendido la esencialidad ante todo. Las piezas han sido concebidas para producirse en serie de la forma mas sencilla y rápida. Esta compuesta de solo cuatro elementos para su montaje, circunstancia que facilitara la realización de la misma por parte del usuario con un ahorro de tiempo, herramientas y dinero.  
Planta de la silla TRES.

# SARIDON

## FICHA DE ANALISIS Nº12

Este proyecto fue realizado por Rafael Carretero y Purificación Jimenez, Posteriormente yo me encargue de introducirlo en un ordenador "SILICON GRAPHICS", con software "ALIAS", donde fueron comprobadas todas las características proyectadas a priori y que vamos a describir en la ficha de análisis. Este trabajo fue completado graficamente.

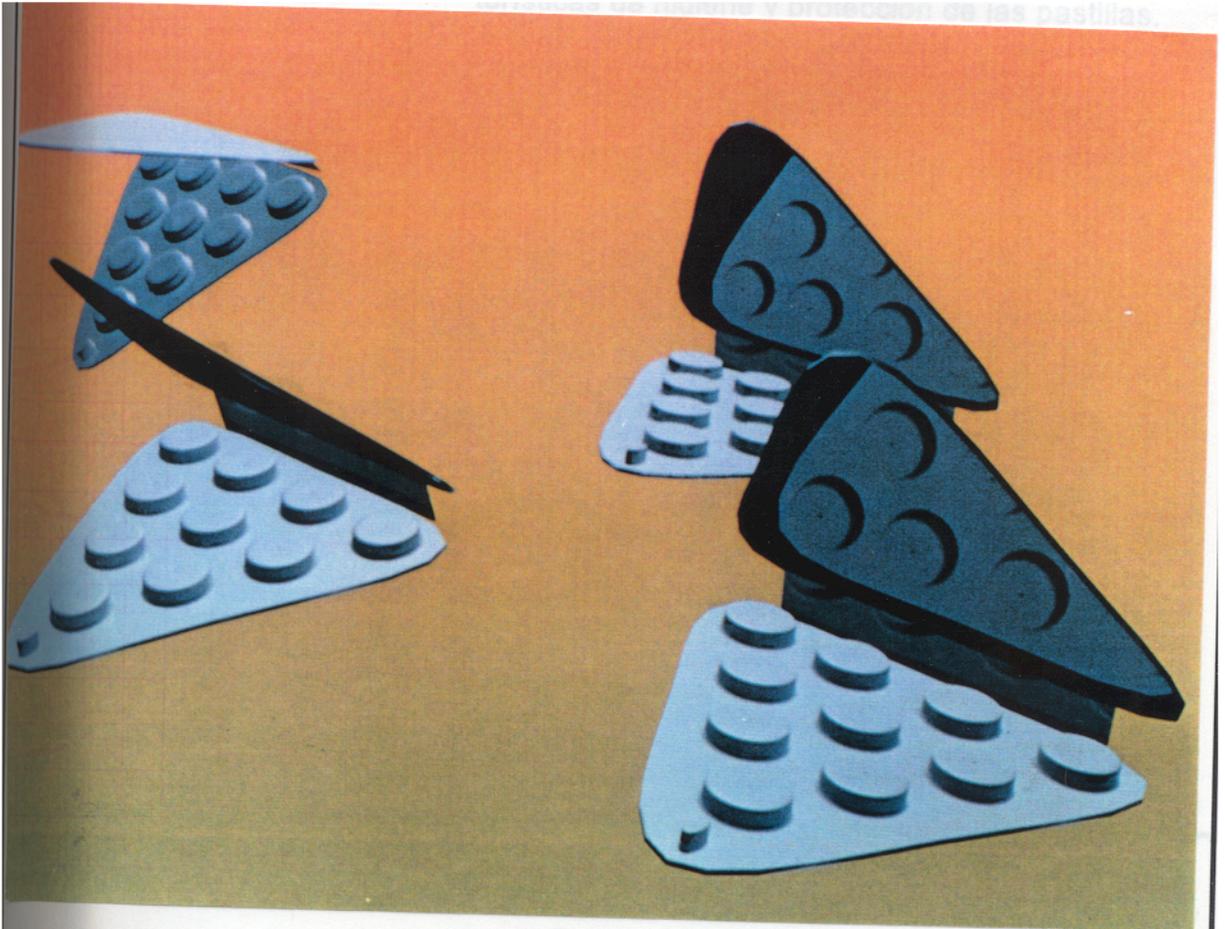


\*Render del contenedor.

UTILIDAD DECLARADA

NOMBRE DEL OBJETO.

Contenedor para pastillas analgésicas "SARIDON".



Render de varios contenedores.

DIMENSIONES

Dimensiones máximas del contenedor cerrado:  
7,8 \* 7,8 \* 0,8 centímetros.

MATERIAL

Plástico.

**ABRIR CONTINUACIÓN PROYECTOS**

