

La liberación del intersticio que genera la
intermitencia entre dos actos

Índice

Introducción.....	3	¿Cuáles son las necesidades del usuario del packaging?	54
La Mesa.....	5	¿Cuáles son los requerimientos de un buen envase?	55
La Mesa para la Sala de Estar	7	Tipos de packaging de los alimentos	56
El Entorno de la Mesa.....	8	El Comer en movimiento	58
Mesa Sala de estar	9	¿Que es comer en movimiento?	58
Primeras Ideas	12	¿Como se come en movimiento?	59
Propuestas de Taller	13	¿Quienes comen en movimiento y por qué lo hacen?	59
El estudio de las alturas y ángulos de la mesa	15	¿Donde se come en movimiento?	60
Maquetas Individuales	18	¿Cuáles son los elementos con los que se come en movimiento?	61
Mesas de la Escuela.....	21	¿Cuáles son las situaciones y cuáles son sus tiempos?	63
Proceso de Proyección de la Mesa	24	El Beber en Movimiento	69
Prototipo final.....	31	El Beber.....	69
El Ñandú de la Farándula.....	39	El vínculo del beber	74
La leyenda de la cruz del sur	41	Proyección del Elemento.....	76
Introducción al proceso de creación del Ñandú	42	Casos de estudio formales del beber en movimiento	77
Las Patas.....	43	Mochila portadora de agua.....	77
El Cuerpo y las Alas.....	44	Casco para Beber	78
El Cuello	45	Comparación casos de estudio	79
La Cabeza.....	46	El Portar el Beber	80
El Carro.....	47	Prototipos	81
El Pasacalles	48	Primer Prototipo.....	81
El beber intermitente en el acto de comer en la vía publica	50	Segundo Prototipo.....	82
Estudio del Packaging	51	Tercer Prototipo	83
¿Que es el packaging?	53	Cuarto Prototipo	84
¿Quienes son los usuarios del packaging?.....	54	Proyecciones.....	86
		Colofón	89

Introducción

Entramos a la última etapa de nuestra educación universitaria, y nos presentamos con un proyecto a estudiar y desarrollar a lo largo del año. Nos preguntamos qué hacer, como desarrollar un proyecto, cuales las etapas del proceso de Diseño, preguntas que nos hacemos y tratamos de responder e investigar a lo largo de este texto.

En este texto expondremos el proceso de creación del acto de beber intermitentemente en el acto de comer en la vía pública, en el texto se dará a conocer su proceso de estudio, método de trabajo, aprendizaje del proceso de diseño y proyecciones del proyecto para la siguiente etapa de desarrollo formal del objeto.

Se inicia el semestre del taller de titulación de diseño y se inicia el proceso de aprendizaje y estudio del proceso de diseño método de trabajo que se usara a lo largo del proyecto.

La Mesa

La problemática

Se inicia el semestre de primero de título y nos topamos con el primer problema, la escuela no cuenta con infraestructura para trabajo y permanencia para los titulantes.

Con esta problemática a solucionar se inicia la primera etapa de nuestro año. Con el desafío de diseñarnos un espacio de trabajo que se adapte a nuestras necesidades. Se inicia el proceso de diseño, el cual se presentará a continuación.

Proceso de Diseño de la Articulación Colaborativa

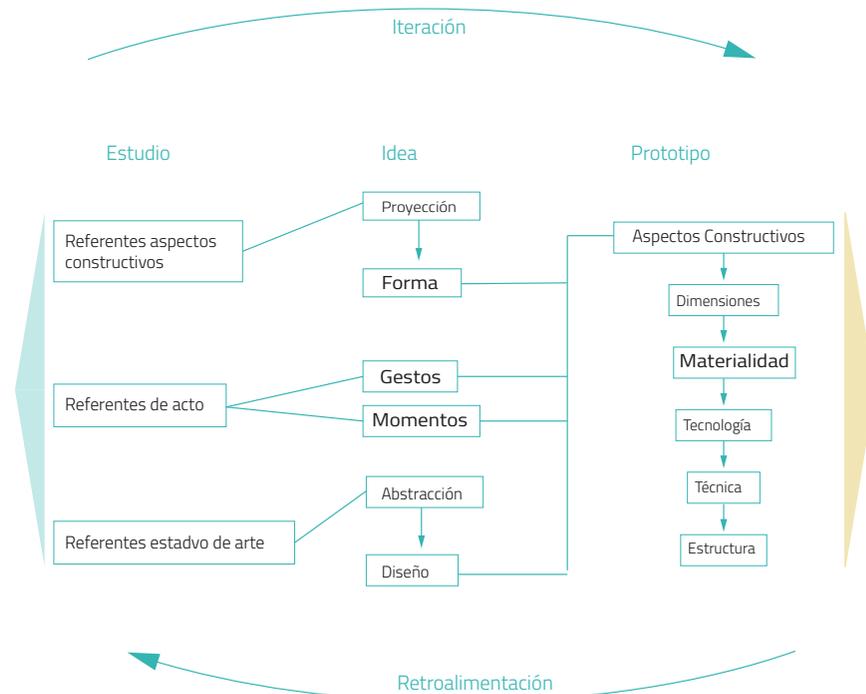
Fase contexto y recopilación



OBSERVAR

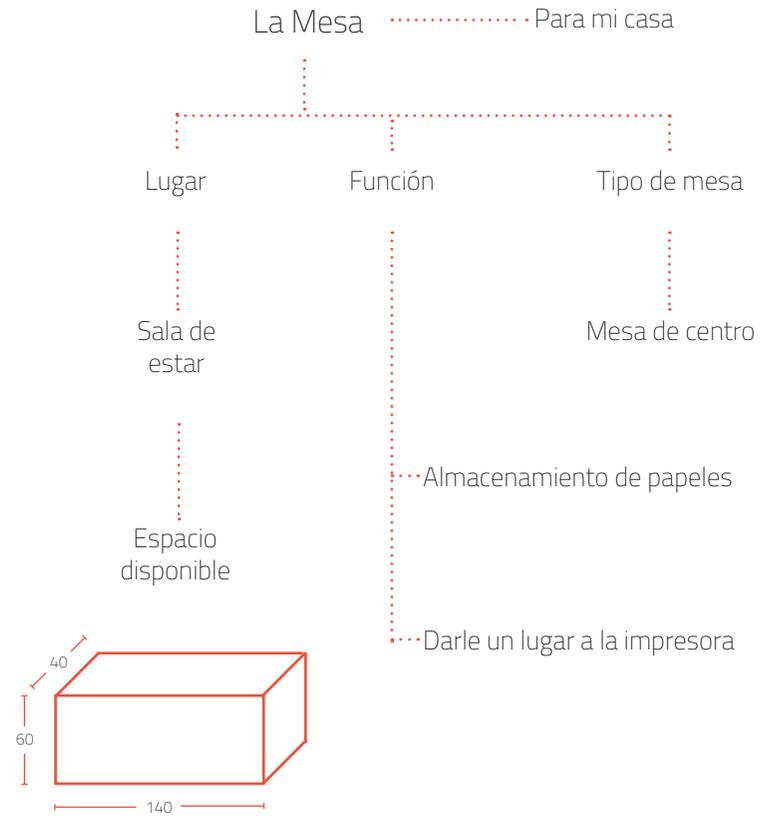
Campo de estudio

Fase proyectual



Propuesta Final





La Mesa para la Sala de Estar

Se inicia el proceso creativo y como primer acercamiento diseñamos una mesa para cada una de nuestras casas, para esto debemos definir los requerimientos a los cuales debe responder el diseño de está.

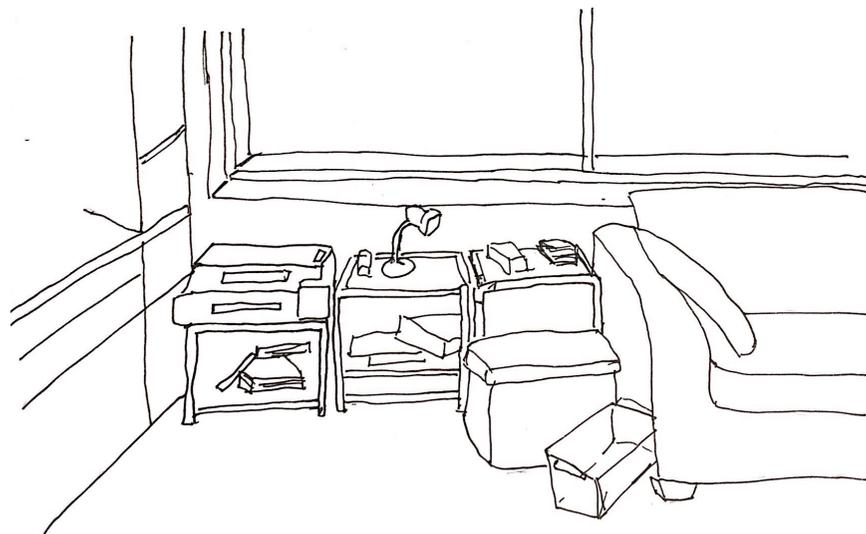
En una primera instancia se debe decidir el lugar en que ira y que función cumplirá, para poder dar paso a la forma y requerimientos que tendrá.

El Entorno de la Mesa

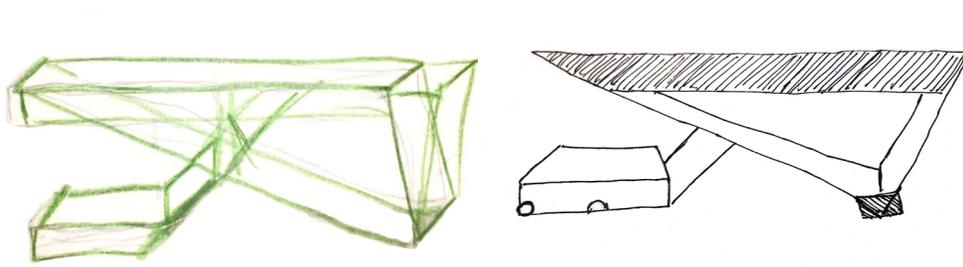
Al diseñar una mesa para mi sala de estar esta debe ser una mesa funcional, y como ya tiene un lugar determinado debe relacionarse con su alrededor en altura y anchos, para crear un entorno funcional donde el mobiliario se comunique entre sí.

La mesa ira junto al sillón lugar en el cual hoy en día se encuentran 3 mesas tipo velador los cuales almacenan documentos y dan lugar a la impresora. Por esto la mesa se debe adecuar a estas necesidades de almacenamiento. Al ir al lado del sillón esta debería tener la altura adecuada para depositar comida sobre su superficie con tan solo estirar el brazo.

La mesa también debe ser desplazable ya que la sala de estar se encuentra en contante cambio, ya que tiene una función multifuncional.



Contexto del lugar donde iría la mesa



Dibujos de ideas iniciales.

Mesa Sala de estar

Se inicia el proceso de diseño de la mesa de la sala de estar. Con los requerimientos claros se parte trabajando desde un paralelepípedo, se crean diagonales en su interior, creando un triángulo como eje principal de la mesa.

Se va adaptando a los requerimientos, se busca tener una superficie limpia, por lo que se debe encontrar un lugar en el interior del objeto para la impresora, una resma y documentos.

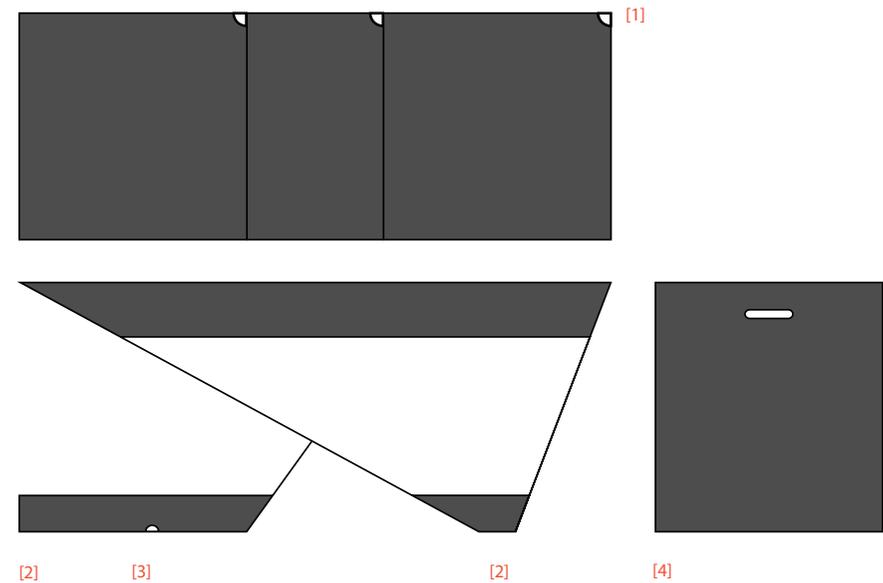
Se busca que la mesa tenga transparencia, y que los papeles a almacenar no se vean, por lo que se decide crear un espacio de almacenamiento bajo la superficie.

[1] Vista Aérea: en esta se ve que la superficie se encuentra dividida en tres partes las cuales en su interior tienen espacio para almacenaje.

[2] Vista Frontal: en esta se muestra la localización de las ruedas.

[3] Vista Frontal: en esta se distingue otro espacio de almacenaje, que se encuentra pensado para almacenar las hojas para la impresora que irá sobre este mismo espacio, la cual mediante un sistema de rieles se podrá deslizar hacia delante cuando sea necesario.

[4] Vista Lateral: esta muestra el espacio de agarre que se encuentra pensado para lograr un mejor desplazamiento del objeto.



La Articulación Colaborativa

Se propone al taller crear su propio espacio de trabajo, para esto primero se deben identificar lo que se necesita en el espacio para lograr un trabajo óptimo como taller.

Se estudia la situación del trabajo en grupo e individual, pero siempre teniendo en cuenta el contexto de un taller el cual está conformado por 6 alumnos y 2 profesores por lo que el espacio por lo que el espacio debe responder a las necesidades espaciales de 8 personas.

¿Que es lo que da forma a una reunión de trabajo?

La mesa es el centro de una reunión de trabajo, las personas se acomodan en su entorno, existe una situación mesa, esta propone la conversación mutua, el mirarse a los ojos y una altura de trabajo.

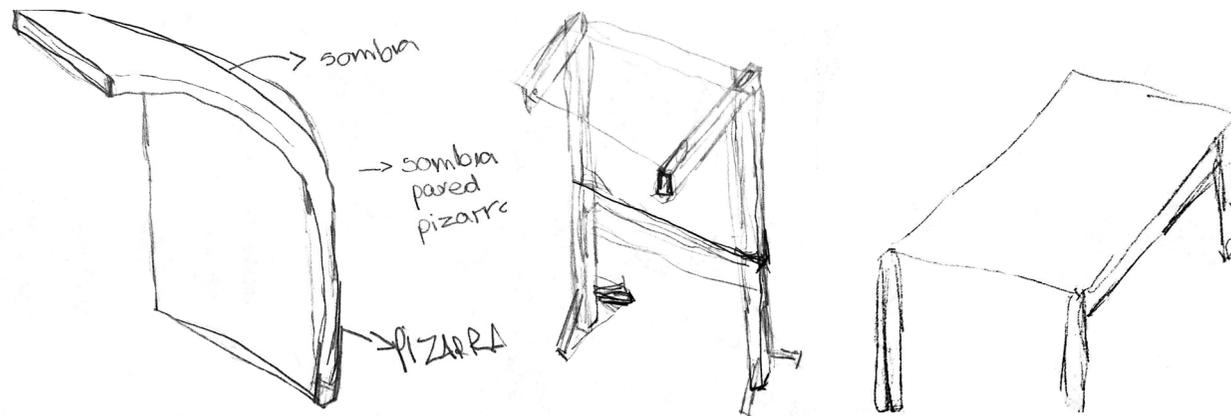


Durante el tiempo de trabajo al aire libre nos vemos constantemente distraídos por elementos externos es por esto que se propone crear la privacidad, ¿Como se crea la privacidad? las personas usan audifonos para que otras personas no le hable, se encierran, se crearon las paredes interiores en su búsqueda.



En la mesa se encuentran trabajando dos personas, una con un notebook y la otra está escribiendo en un papel, se observa que las personas encorvan su espalda de manera diferente en torno a los elementos de manera de acercarse y adaptarse a estos, para que se facilite el trabajo con los elementos.

Primeras Ideas



Se inicia el proceso personal de diseño de la mesa. Se busca crear un espacio para trabajar que sea privado y es por esto que se propone crear una pizarra que sea curva para que nos pueda proporcionar sombra para los días de sol y privacidad al momento de trabajar.

Se sigue trabajando con los conceptos de privacidad y sombra, y el elemento pizarra, pero ahora se le agrega la mesa de busca obtener las cuatro cosas de un mismo objeto. Cuando el objeto sea una pizarra se tendrá la opción de poner una tela entre las patas que quedan sobre la pizarra para así crear la sombra.

Propuestas de Taller

Se desarrolla la primera propuesta de mesa para el taller, para esto se tiene diferentes requerimientos:

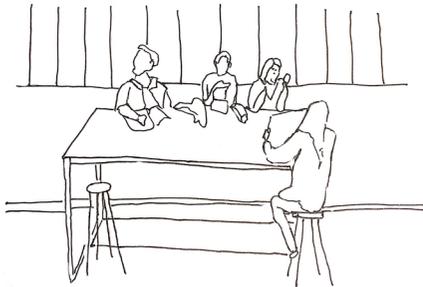
- La mesa debe ser alta para que permita el trabajo de pie y sentado
- La mesa debe invitar al trabajo en conjunto
- Debe tener una capacidad para 8 personas
- Debe tener almacenamiento para las láminas y mochilas

Con los requerimientos claros se procede a realizar la primera propuesta del taller de la mesa. Esta consta de dos momentos, en un primer momento esta cumple la función de mesa y en un segundo momento la mesa se rota y cumple la función de pizarra, lo cual permite el trabajo en conjunto.

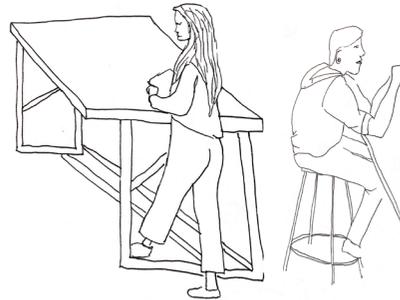
Como taller se realiza la primera maqueta uno es a uno. La superficie de esta mide 240 cm de longitud y 120 cm de ancho la altura de la mesa es de 100 cm.

La mesa es probada en una reunión de taller y se nota que queda levemente alta al sentarse la espalda queda muy recta, lo que es incómodo al momento de escribir.

La superficie de la mesa es muy amplia, por lo que quedamos muy separados y con la espalda recta para trabajar, lo que dificulta el trabajo en conjunto.



Se prueba la mesa en grupo esta es muy amplia para recibir a la cantidad de personas que la utilizaran.



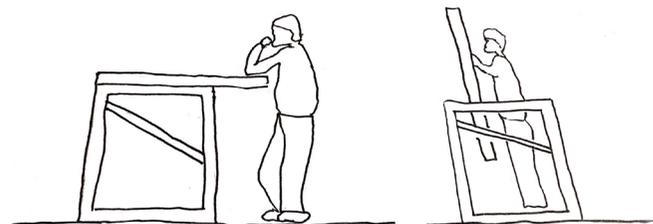
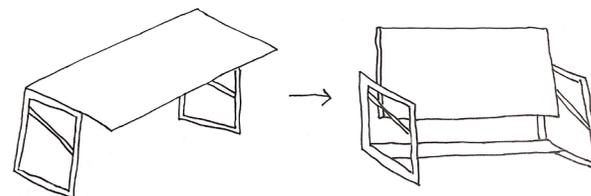
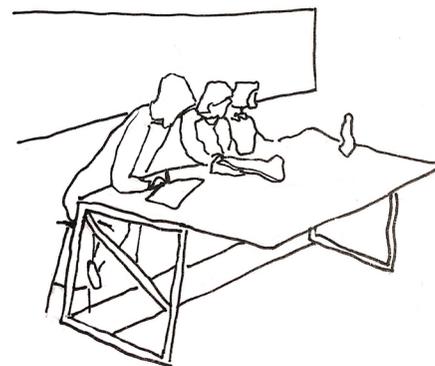
Se prueban las alturas de la mesa y se decide cual es la adecuada para recibir tanto a la persona de pie con a la misma sentada en un piso.

La Mesa

Bajo la superficie hay una repisa a 5 cm del piso, en la cual van las mochilas.

La superficie de la mesa se sostiene mediante la base que esta a los costados de la está, pero no cubre la totalidad de sus lados, esto impide que se usen los 2 costados de la mesa.

En el segundo momento en la mesa se usa como pizarra el eje de pivote de la mesa no se encuentra centrado lo que permite que al momento de usarse la pizarra esta quede más alta, facilitando el escribir sobre su superficie. Al momento de usar la pizarra la base de la mesa permanece, hace que el momento no sea realmente colaborativo ya que traza una distancia hacia los espectadores. La Pizarra queda muy recta, lo cual no invita a un trabajo colaborativo, si no que invita a esperar.



Se piensa en una mesa que tenga 2 momentos mesa y pizarra.



Se continúa viendo los ángulos y alturas de la mesa, tanto como pizarra y como mesa.

El estudio de las alturas y ángulos de la mesa

Se busca el ángulo en que la pizarra se más cómoda para escribir y que logre invitar a escribir sobre ella, este ángulo se calcula y se prueba en la pizarra concluyendo que son 14° .

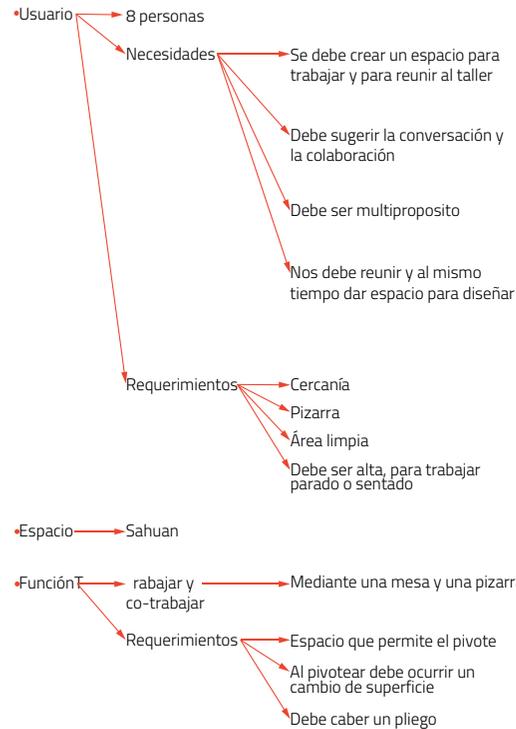
Se buscan las alturas correctas para posar los pies, para trabajar parado y sentado, con el piso que se encuentra el globo.

Se concluye que la altura total de la mesa debe ser de 95 cm y que los pies deben estar a 20 cm del suelo. El posa pies de los pisos está a 15 cm de él.



Proceso individual de Diseño de la Articulación Colaborativa

Fase Contexto y Recopilación de Datos



Se propone un espacio de trabajo que este conformado por dos mesas.

Con esto se crean dos momentos:

1° La Reunión: esta conformada mediante la mesa y una pizarra, lo cual permite el estudio de taller.

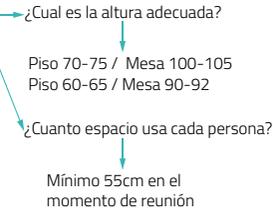
2° Trabajo: al proyectar se necesita un espacio amplio, por lo que este momento esta formado por 2 mesas.

Fase Proyectual

Estudio

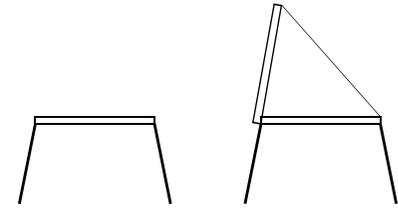


Referentes

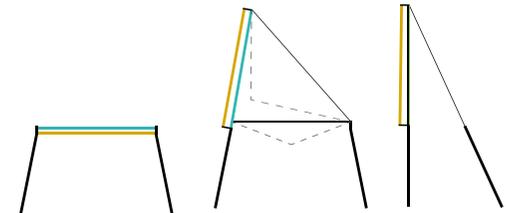


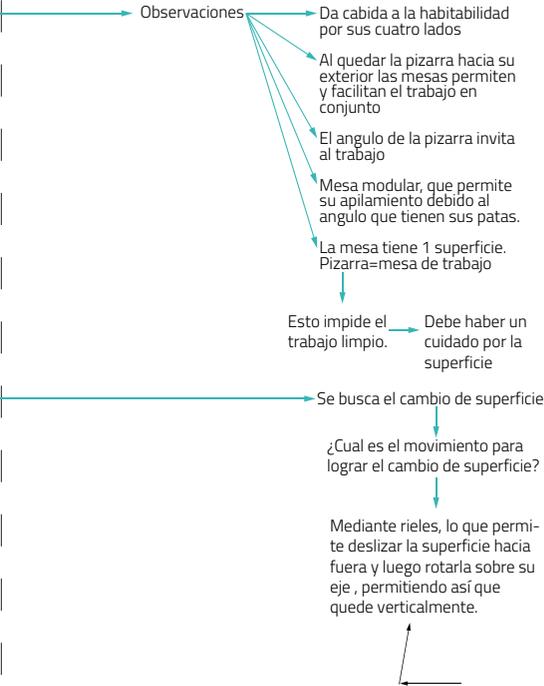
Idea

Primera idea

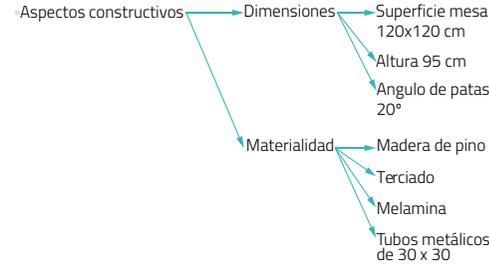


Segunda idea

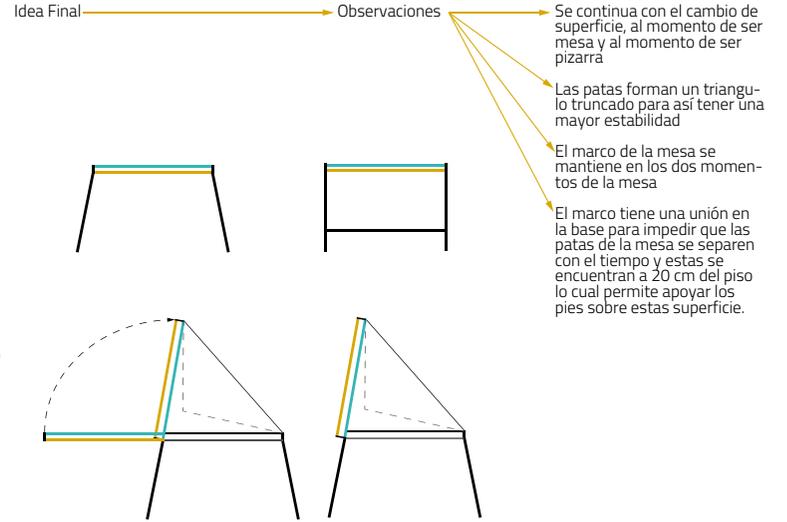




Prototipo



Propuesta Final



La Mesa

Maquetas Individuales

Cada alumno propone una mesa de trabajo.

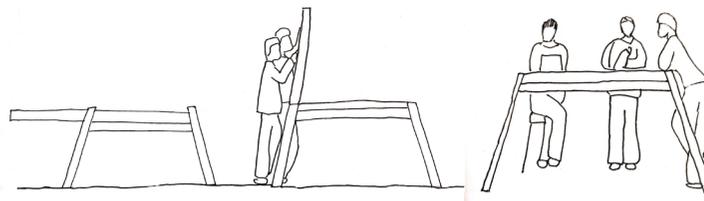
Mesa Belén

Las patas de la mesa sobresalen del espacio que usa la superficie y tienen ángulo, esto hace que la mesa sea más estable.

La base de la mesa se mantiene al momento en que aparece la pizarra.

Al momento de ser pizarra esta continua con el ángulo de la pata, lo cual invita a escribir sobre ella.

La mesa es alta para poder trabajar cómodamente de pie o sentado.



Esta maqueta permite utilizar la pizarra en ángulo.



La base de la maqueta es muy pequeña por lo que propicia que se de vuelta.

Mesa Marcelo

La base de la mesa interrumpe el sentarse en ella, esta tiene un espacio para posar las mochilas y las cosas que están sobre la mesa, para que se pueda usar como pizarra, en el momento que esta como pizarra esta ocupa un espacio muy reducido.

La mesa al tener un espacio reducido de apoyo no logra ejercer la fuerza suficiente de apoyo.

La Mesa

Mesa Daniela

Las patas se cruzan entre si esto se soporta mediante un y apoya pies el cual mantiene las patas en su lugar.

Las patas se encuentran centradas en uno de los lados de la superficie.

La superficie de la mesa se divide en dos partes mediante las cuales se crean dos momentos:

En el primero es una mesa.

El segundo momento se levanta la mitad de la mesa y aparece la pizarra.



En esta maqueta aparece la pizarra mientras continua el momento mesa.

Mesas de la Escuela

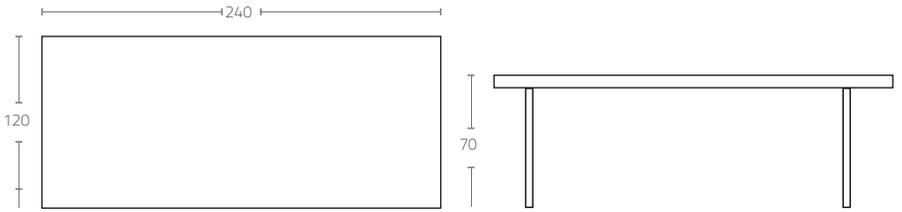
Mesa Sala Hall - Música - Exposición

La mesa está hecha para trabajar sentado por la altura debido a ya que esta llega bajo la cadera la espalda se tendría que encorvar mucho.

Las patas de la mesa son rectas al piso, pero la parte superior es más ancha que la inferior y forman una L, esto le da mayor fuerza y estabilidad.

Bajo la superficie hay un marco que da forma la base a la mesa, este es ancho para darle más estabilidad e impedir que las patas se vayan separando.

Las dimensiones de la mesa otorgan amplitud de trabajo.

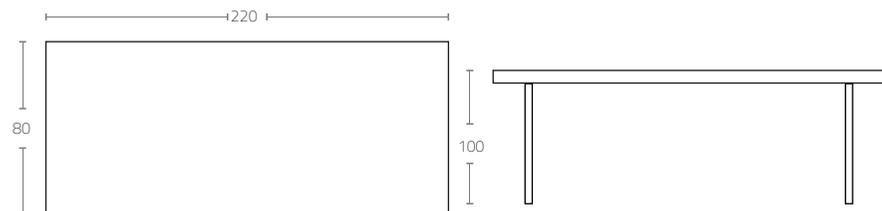


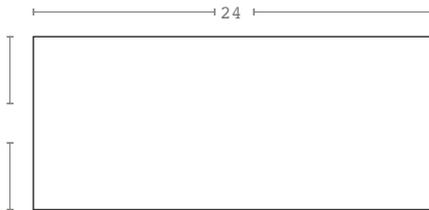
Mesa Sala Ricardo

La mesa tipo cocina, es móvil y de superficie lavable, tiene cajones los cuales permiten guardar cosas en su interior, pero al momento de sentarse te impiden poner las piernas en su interior ya que estas chocan con los cajones.

Esta también posee una rejilla en la parte inferior de la mesa que sirve como almacenamiento, estas se pueden extraer si es necesario.

La altura de la mesa está hecha para trabajar de pie, pero es alta para cortar un pliego sobre ella por lo que concuerda con su ancho, debido a que no está pensada para que se corten largos trozos sobre su superficie, sino que esta pensada con el fin de cocinar sobre ella.





Mesa Globo

La mesa del globo tiene la altura óptima para trabajar de pie o sentado.

En la parte inferior de la mesa hay un espacio pensado para guardar y posar objetos.

La mesa es un triángulo truncado lo cual permite usar la misma superficie usando menos espacio en el piso Las patas de a mesa forman una L hacia su interior.

La superficie de la mesa al ser tan larga se ha ido curvando con el tiempo.

Proceso de Proyección de la Mesa

Con el referente de las maquetas individuales y de las mesas de la escuela, se continuó trabajando y desarrollando las ideas.

Se tomó la mesa - pizarra, y se pensó como seguir trabajándola junto a su base para que esté, no nos molestara al trabajar.

Se siguió pensando en los objetos del contexto de trabajo y en cuál es su lugar.

Se partió buscando la manera de aligerar la mesa, que use menos espacio.

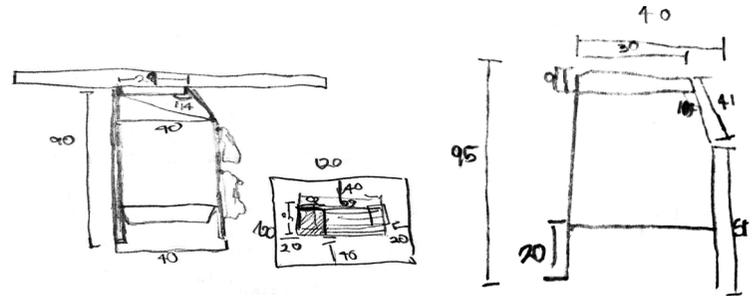
Se partió pensando en cómo hacer que las patas de la mesa tuvieran la base suficiente como para mantenerla, pero al mismo tiempo que no sea tan tosca y que haga que la pizarra tenga un ángulo de 14° .

Primera Proyección Grupal

En esta primera propuesta grupal se propone, que una de las patas de la mesa tenga un ángulo de 14° para que sirva de apoyo para la pizarra, pero solo hasta que termine la pizarra porque luego la pata caerá en ángulo recto al suelo, para lograr un ahorro espacial. También se propone que las patas vayan centrales debajo de la superficie de la mesa, para que de esta manera no le molesten a nadie al momento de sentarse.



Aparece un quiebre del ángulo para que las patas de la mesa no invadan la base, pero si lo anterior no pasa la mesa es menos inestable.



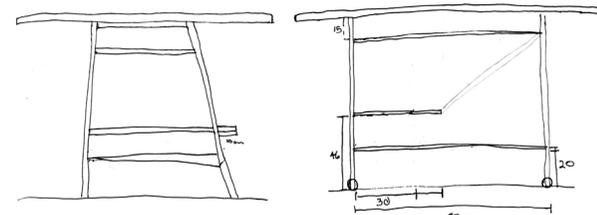
La Mesa

En esta primera proyección también se pensó en el contexto en el que trabajamos. ¿Donde dejamos los termos, las mochilas, estuches, etc?

Ante este problema se pensó en crear un lugar para estos objetos. Pero primero para que objetos:

- Carpetas de taller
- Mochilas
- Cosas sobre la pizarra y es donde irían las cosas de la mesa y el borrador de pizarra.
- Borrador

Para esto se crean 3 niveles de estantes, el primero es el que va más pegado a la superficie de la mesa, es donde se guardarían las carpetas de taller. El segundo nivel va justo cuando termina la pizarra y es donde irían las cosas de la mesa y el borrador de pizarra. En el tercer nivel es donde irían las mochilas y se encontraría a 20 cm del piso, para así poder apoyar los pies sobre ese nivel.



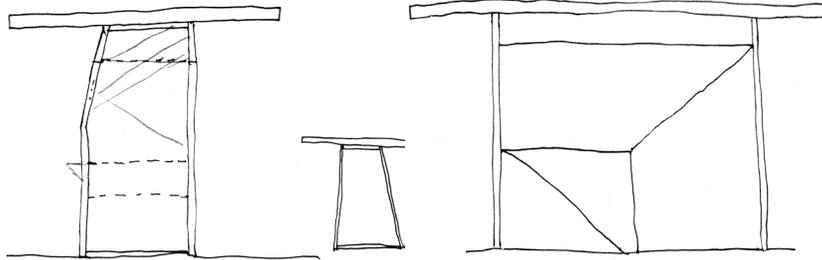
Corrección de primera proyección

Se sigue pensando en el almacenamiento y en como esta va la interior de la base de la mesa.

Se piensa en cómo comunicar estos tres niveles para que formen una unidad en común.

Se plantea en que estos tres niveles sean como una cinta, con cortes, ángulos, giros y dobleces.

Se busca una manera simple al unirlos y es ahí cuando aparece la unión del primer nivel con el segundo a través de una diagonal.



Aparece la diagonal entre los niveles.

Segunda Proyección Grupal

En esta segunda proyección grupal se decide agrandar la parte inferior de la base de la mesa, para así tener una mayor superficie de apoyo he impedir que se dé vuelta la mesa al momento de ser pizarra.

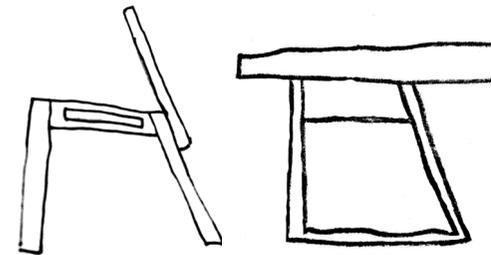
¿Como ensanchar la base de la mesa?

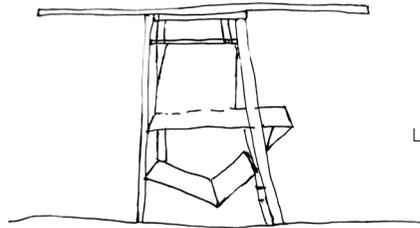
En la propuesta anterior las cuatro patas de la mesa llegan en ángulo recto al piso, aunque dos de ellas tengan un ángulo de 14° en la parte superior. Ahora se propone que la pata continúe con el ángulo de 14° hasta el piso, para de esta manera abarcar mayor superficie a través de la base

Se decide agregar una unión entre las patas en la parte baja de estas, para impedir que estas se habrán y estabilizar la mesa.



Poseso de diseño de la base de la mesa.





La cinta portadora de objetos.

La cinta

Se busca la unión de los tres niveles de estantes, se propone que sea una unión visual, entre los pisos mediante una cinta que los recorra.

Se propone que el segundo nivel llegue justo bajo el nivel de la pizarra, y sobresalga para así poder agarrar el borrador más fácilmente, pero luego se piensa que este no debe sobresalir de la superficie de esta, para que así no utilice un mayor espacio al almacenarse una al lado de la otra.

El tercer nivel se piensa en ángulo para que así la basura se junte y se caiga mediante las ranuras de la superficie.

Se propone una continuidad de líneas mediante ángulos y triangulaciones que se proyecten en los mismos ángulos.

La Mesa

El Salvacorte

Se propone que el salvacorte al tener lugar en el acto de trabajar, debe tener lugar en la mesa.

La mesa debe tener un lugar para guardar el salvacorte, donde se pueda acceder a él fácilmente.

Pero nos enfrentamos con un problema, el porte de este, el salvacorte mide 60x 90 cm, por lo que no se puede almacenar en cualquier parte. Este no puede estar en constante exposición al sol ya que el material se curva, y se tiende a deformar. Por lo que este debe estar apoyado completamente sobre una superficie al momento de ser guardado.

Se propone que se guarde bajo la superficie, de la mesa, pero para eso se debía construir una doble superficie, por lo que se propone que este forme parte del interior de la pizarra.



Maqueta de propuesta del lugar donde iría el salvacorte.



El prototipo final es utilizable y esta proyectado en la escala real.



Prototipo final

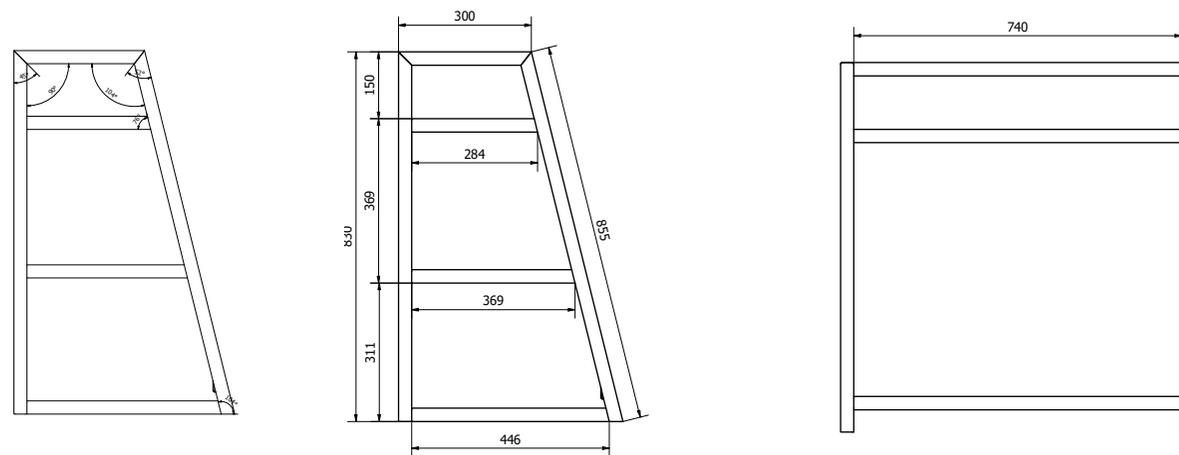
Se inicia el proceso de proyección del prototipo final, pero en el camino se van haciendo constantes cambios de diseño.

Forma y creación de la base de la mesa

Se inicia el proceso de creación de la base de la mesa, creando 3 niveles interiores para estantes, y siguiendo los ángulos y dimensiones del plano.

Este prototipo se parte creando con los tres niveles de estantes, pero prontamente se decide eliminar los dos primeros ya que las dimensiones de la base de la mesa no eran proporcionales para ese tipo de proyecto, se iba a perder el objeto mesa y pasaría a ser armario mesa. Y se sube la base horizontal para que esta ya no cumpla solo un papel estructural, sino que también uno funcional al recibir la reja que compone el estante.

La Mesa



Medidas de la mesa.

La mesa se piensa con una superficie abatible, en la cual al momento de ser pizarra permanezca una superficie de manera horizontal sobre la base.

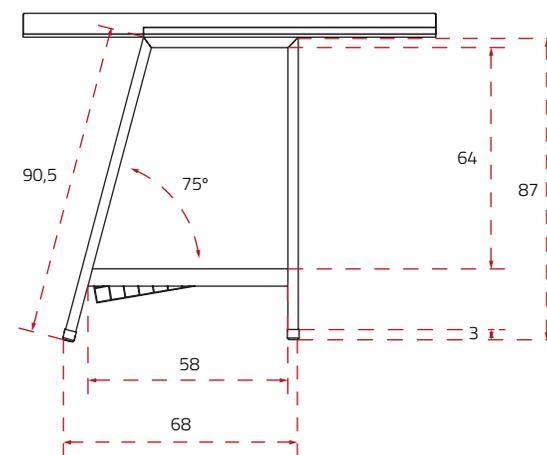
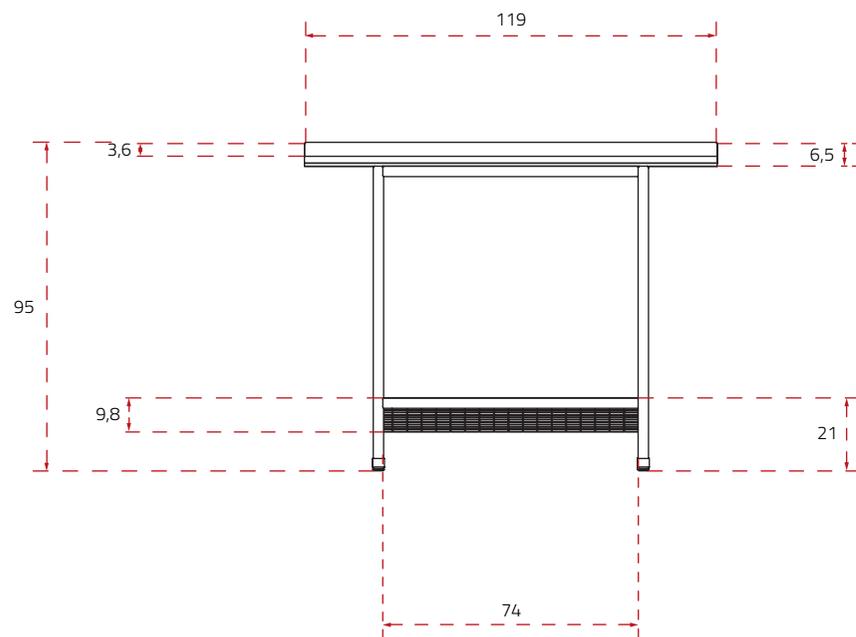
En esta superficie horizontal los bordes tienen un grosor mayor que la base de la superficie, para que así se puedan guardar las láminas y el salbacorte en su interior.

Los bordes curvos de la mesa tienen un sacado diagonal el cual permite que encaje con la pizarra ya que esta tiene la contra forma.

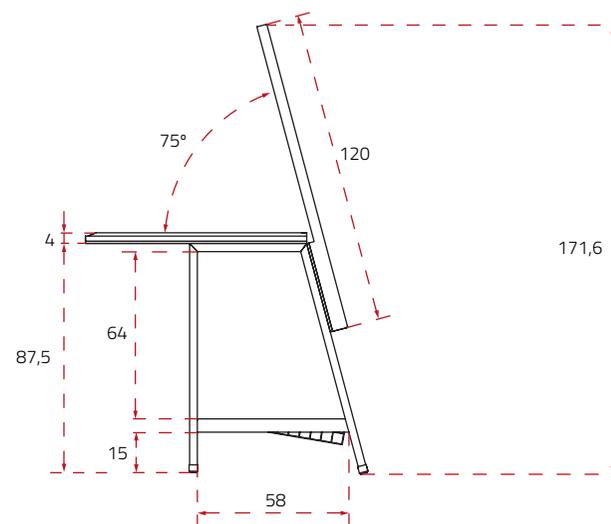
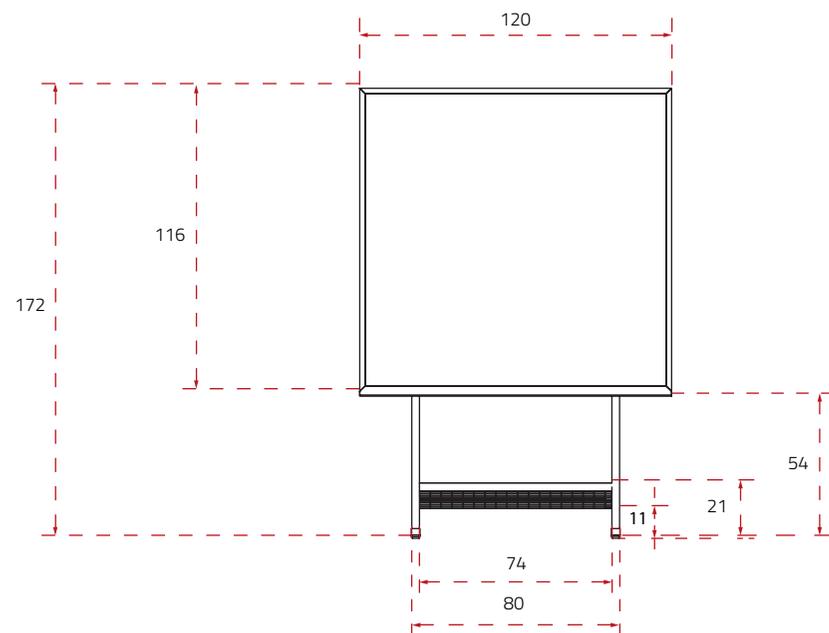


Borde interior de la mesa.

La Mesa



Se ensancha la base de la mesa para que así esta tenga una mayor estabilidad.
La base estructural horizontal sirve de apoyo para la rejilla angulada.
La mesa tiene 95 cm de alto lo que permite trabajar de pie y sentado de manera cómoda.



La pizarra al ser abatida hace aparecer una nueva superficie de guardado.

La Mesa

La mesa permite trabajar colaborativamente, por la cercanía que ejerce entre los usuarios de esta.

Permite el guardado de las pertenencias en la base de esta, impidiendo que se dañen.

A la base estructural de la rejilla se le dio una altura de 21 cm del piso para que invite a apoyar los pies sobre esta.

La altura de la mesa permite el trabajo de pie y sentado.



Prueba final de la mesa.



La altura de la pizarra nos hace aprovechar la superficie de esta ya que permite que se inicie trabajando con el brazo a la altura de la cabeza, lo cual no crea un esfuerzo extra al momento de trabajar en esta ni al momento de ver el trabajo realizado.



Vistas de la mesa en inventor

El Ñandú de la Farándula

Todos los años al final de la semana de farándula la escuela nos invita a participar del pasacalle, el cual da cabida y representación al tema de toda esta semana, este año el tema está basado en una leyenda, este año 2019 es "La leyenda de la cruz del sur".

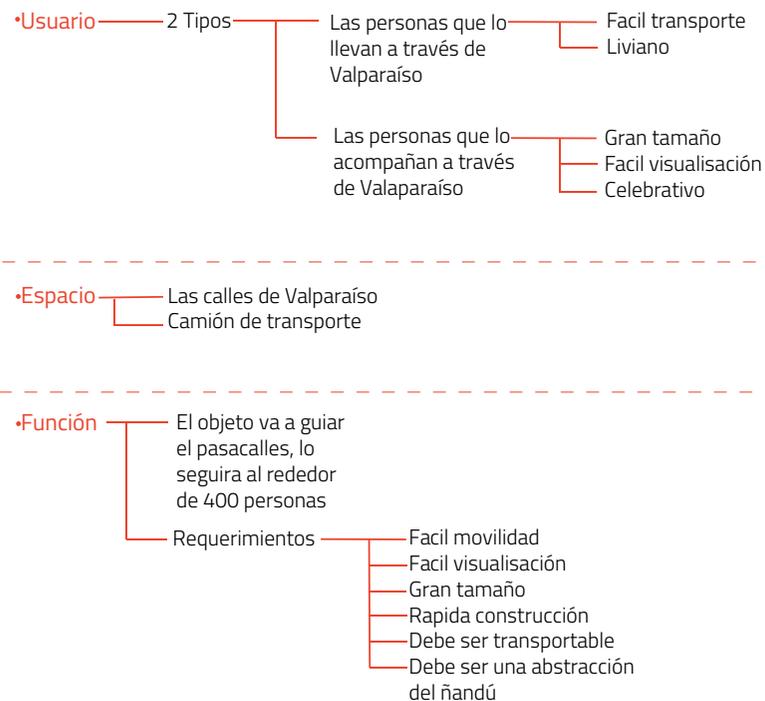
Nos topamos con un nuevo desafío en el cual nos piden apoderarnos del proceso constructivo del diseño del carro alegórico, proceso el cual tiene un tiempo límite constructivo de 5 días. Tiempo en el cual hay que llevar a cabo el proceso de diseño, teniendo que proponer el diseño formal y gráfico.

Proceso de Diseño de la Farándula

Fase Contexto y Recopilación de Datos

Se toma como objeto el pasacalles, el cual se llevara a cabo el último día de la semana de farándula, durante la semana se trabajara en él. Para llevarlo a cabo existen diferentes faenas: mascarar, instrumentos musicales, el carro alegórico, ágape y fiesta de finalización de la semana farándula.

Nosotros nos centraremos en el proceso creativo del carro alegórico.



Se debe crear un objeto cuyo propósito es liderar el pasacalles, pero ¿como se lidera un pasacalles?, este tiene el propósito de animar a los asistentes y espectadores, debe reflejar el tema de la semana que es la leyenda de la cruz del sur.

El carro alegórico será un ñandú que deberá jugar con la multitud y reunirlos. Para que esto tome acto se necesita de un ambiente apropiado que se crea a través de instrumentos musicales, máscaras y la exposición de la leyenda en 4 paradas.

La leyenda de la cruz del sur

Mario Echeverría Baleta

“Una tarde, hace muchísimos años, un grupo de hombres estaba cazando con boleadoras e iban tras el rastro de un gran ñandú que se les venía escapando desde hacía tiempo. Muy arisco, no bien presentía la presencia humana huía velozmente hasta quedar fuera del alcance de sus perseguidores. Esa tarde en particular acababa de llover y entre las nubes había salido el sol que se iba poniendo lentamente.

Los hombres lo fueron cercando, pero el ñandú se escapó otra vez y enfiló hacia el sur. Los cazadores corrieron tras de él, arrojándole flechas y boleadoras. Pero ninguna pudo alcanzarlo.

La persecución siguió. Más allá, sobre el filo de la meseta, hacia donde se dirigía el ñandú, el sol había pintado un hermoso arcoíris. Justo en ese momento, el más ligero y resistente de los cazadores, llamado Korkoronke, se acercó bastante. Pero el ñandú astuto, sabiéndose acorralado en el borde del abismo, giró bruscamente y, como si se lanzara al vacío, apoyó una de sus patas sobre el arco iris que surgía justamente desde allí, y empezó a trepar por ese camino de colores con sus largas y elásticas zancadas.

Korkoronke lanzó su boleadora de tres bolas en un último y desesperado intento por atraparlo. El viejo ñandú hizo un paso al costado y las boleadoras pasaron de largo. Así escapó para siempre de sus cazadores quienes, al volver esa noche tuvieron que soportar las burlas de todo el campamento. Nadie les creyó la fantástica huida del ñandú por el camino del arco iris. Cuando cayó la noche el cielo les dio la razón, porque vieron brillar varias nuevas estrellas.

Dicen las abuelas tehuelches que una de las huellas que el ñandú dejó en su carrera sobre el arco iris quedó para siempre grabada en el cielo, dibujada con cuatro estrellas. La llamaron choiols, que significa “huella de ñandú en el cielo”. Esta constelación no es otra que la cruz del sur, el inevitable punto de referencia de todos los caminantes y marinos del hemisferio austral. Korkoronke no pudo hallar sus boleadoras en el suelo. Pero las descubrió en el cielo, convertidas en una nueva constelación que recibió el nombre de cheljelén. Que no es otra que las Tres Marías.”

Introducción al proceso de creación del Ñandú

Se le pide al taller de titulación de diseño hacerse cargo del objeto que guiara el pasacalles.

Junto con eso nos dan el tema de la farándula, texto el cual deberá servir de inspiración para el desarrollo del pasacalles y el carro alegórico, ya que la leyenda habla de la caza de los ñandú se decide que estos son quienes darán forma al pasacalles.

Se nos informa que los alumnos de primer año de diseño estudiaron al ñandú, su anatomía, proporciones del cuerpo, etc, ellos también tienen propuestas grupales de cómo debe ser el ñandú de la farándula, el cual se paseara por las calles de Valparaíso.

El liderar el recorrido por las calles de Valparaíso requiere personalidad, y tamaño, esto llevado a un objeto se significa porte para ser visto y no solo va liderar el pasacalles sino que va a ser el centro de este y marcara el ritmo que se llevara en el trayecto. Por lo cual se decidió que debía ser grande se parte pensando en 5m de altura en su totalidad.

Para llevar a cabo el ñandú se dividen las faenas de trabajo en piernas y patas, cuerpo y alas, cuellos y cabeza y carro.





Las Patas

Se inicia el proceso de diseño de las patas del ñandú, pero como punto de partida se sabe que estas se deben poder articular, para que así este logre caminar por las calles de Valparaíso.

¿Como y donde se deben articular las patas, para imitar el caminar del ñandú?

EL ñandú tiene la rodilla donde nosotros tenemos la cadera y el tobillo donde nosotros tenemos la rodilla y el termino del dedo del pie donde nosotros tenemos el tobillo, por lo que los movimientos son para el lado contrario.

Se trabaja con alambre número 10 para darle forma a las piernas y músculos del ñandú se trabaja desde los contornos para crear un cuerpo interior, se trabaja en líneas rectas a lo largo de todo el ñandú.

Las patas aparecen como tales al crear un cuerpo a través del tul blanco a la parte superior de estas se les cosen plumas de diferentes colores.

Farándula

El Cuerpo y las Alas

Se busca crear el cuerpo mediante líneas rectas las cuales se usarán como sostén para que aparezcan las plumas y con ellas el ñandú.

El cuerpo se trabaja mediante la unión lineal de tres cuadrados, dos en 90° y otro en 45° para darte la ilusión a estómago.

El cuerpo se inicia con un cuadrado pequeño en el cual se introduce el cuello y termina con una pirámide la cual da forma a la parte trasera de este.

Sobre la base del cuerpo van las alas las cuales se abren mediante el uso de cuerdas, dejando ver el estómago del ñandú.

El cuerpo y las alas van recubiertos con plumas las cuales en realidad son pedazos de telas cortados en forma de rombos de colores, negra, gris café y blanco, estas van cosidas sobre el tul el cual va cocido al alambroñ.





El Cuello

El cuello del ñandú es largo se va ensanchando en la medida que llega al tronco del animal. El cuello tiene gran movilidad.

Al crear el diseño del cuello se piensa en el movimiento que se quiere lograr y mostrar a través de este.

Es por eso que el cuello es conformado mediante 4 alambres que se unen y se contienen por 8 cuadrados interiores los cuales los sostienen mediante una golilla lo que permite el movimiento de estos en conjunto.

El cuello va insertado dentro del cuerpo y posado sobre la estructura base del carro sosteniéndose mediante un grillete, lo que permite el movimiento del cuello.

A lo largo del cuello se le cosen pequeñas plumas, las cuales bailan con el movimiento.

El cuello se mueve mediante una persona que se encuentra ejerciendo el movimiento a través de un palo que llega al cuello.

Farándula

La Cabeza

La cabeza del ñandú es pequeña en relación con su cuerpo y cuello. El ñandú tiene los ojos hundidos. La cabeza de este es angular y abarca, orejas, ojos y pico.

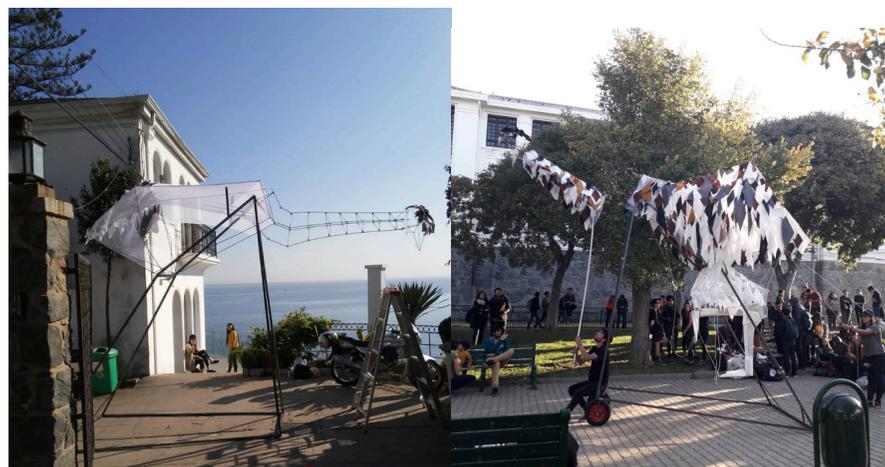
Se parte trabajando en la forma de la cabeza del ñandú, se piensa en una cabeza lineal en la que se articule el pico, permitiendo que este se abra y se cierre.

Se le va dando forma a la cabeza a través del plisado y soldado del alambre número 10, se trabajan con diferentes ángulos los cuales dan forma y cuerpo a la cabeza.

Una vez que se tiene la forma de la cabeza se le agregan las plumas las cuales van cosidas al tul y este va cocido a la cabeza en la parte superior y trasera de esta, es decir la cabeza y la nuca. Esto hace que aparezca la cabeza, le agrega color y forma a esta.

Al pico se le suelda un peso para que este permanezca abierto y cierre con el movimiento, esto se forra con un tul para que aparezca el pico.





El Carro

El carro es el que soporta el ñandú y permite que este se traslade. Se parte pensando el carro y como soporte y traslado del ñandú, luego nos preguntamos por el cómo transportar el carro al punto de inicio del pasacalles.

Para transportar el carro al punto de inicio del pasacalles se debe contratar un flete, con esto se piensa en las dimensiones máximas que puede tener el carro, para esto se debe considerar las alturas de los cables de las calles y las longitudes del camión. Por esto se decide que el carro se arme y desarme conservando los 2 marcos del carro cuadriláteros, a estos se unían en 4 puntos mediante perfiles estructurales que se atornillaban.

Para que el carro se traslade a través del pasacalles se le pusieron ruedas de caucho en la parte delantera.

La forma del carro es guiada por la forma del cuerpo, este se va angostando desde la zona central hacia sus extremos, por lo que la parte delantera del carro es más angosta que la trasera.

El cuerpo del ñandú se posa en dos puntos en el carro, se posa en la parte más ancha y en el punto que da inicio al cuello.

Farándula

El Pasacalles

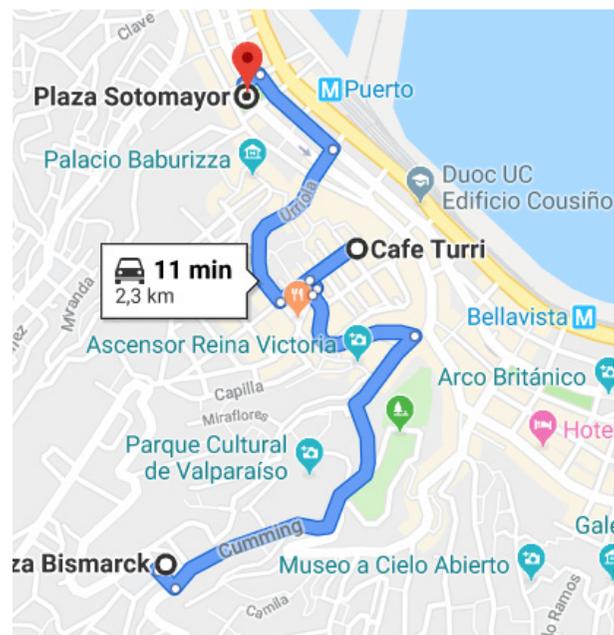
Un viernes a las 5 de la tarde se inicia el pasacalles desde la plaza Bismark en Valparaíso, se juntan más de 400 personas las cuales siguen al ñandú a través de las calles de la ciudad.

Al llegar a la plaza se monta el carro y se posiciona el ñandú en este, se ponen las cuerdas que darán vida a las patas y alas y se pone un tubo que sostendrá cabeza arriba y permitirá la movilidad del cuello.

Para su traslado y movilidad de sus extremidades necesita 5 personas, 2 en las alas, 1 en el cuello y 2 en las patas e impulsando el carro.

Durante el trayecto el público se va sumando al pasacalles en cada una de las cuatro paradas que se hicieron en el trayecto.





Se recorrió del pasacalles junto con alrededor de 400 personas las cuales llevaban consigo diferentes instrumentos musicales, mascarás. En este recorrido se hicieron 4 paradas en las cuales se realizaron diferentes intervenciones a modo teatral, en ellas se iba relatando la leyenda de la cruz del sur. Se da inicio al pasacalles en la plaza Bismarck y termina en la plaza Sotomayor, dando paso al ágape que se realiza en el centro de extensión del ministerio de cultura de Valparaíso.

El beber

El beber intermitente en el acto de comer en la vía pública

Una vez que se estudió el método del proceso de diseño se seguirá trabajando con este, pero esta vez se aplicará a nuestro proyecto de diseño que se realizará durante el primer y segundo semestre de este año 2019. En este primer semestre nos enfocaremos en el estudio del beber intermitente en el acto de comer en la vía pública, en este texto expondremos el proceso de estudio, evolución del tema a seguir desarrollando y proyecciones del mismo.

Se inicia el proceso de estudio del proyecto y nosotros partimos estudiando el packaging, nos preguntamos por qué es el packaging, donde lo encuentro, que le ofrece al consumidor y nos preguntamos por el exceso de este en los alimentos. Continuamos estudiando el packaging de los alimentos y nos preguntamos por los tipos de este en los alimentos y donde podemos encontrar este tipo de envase, vemos cuales son los tiempos de los productos. Se sale a observar el comer en movimiento, al salir a observar el comer en movimiento nos percatamos de la ausencia del beber en la acción de comer en movimiento, ¿donde queda el beber en el acto de comer en movimiento?

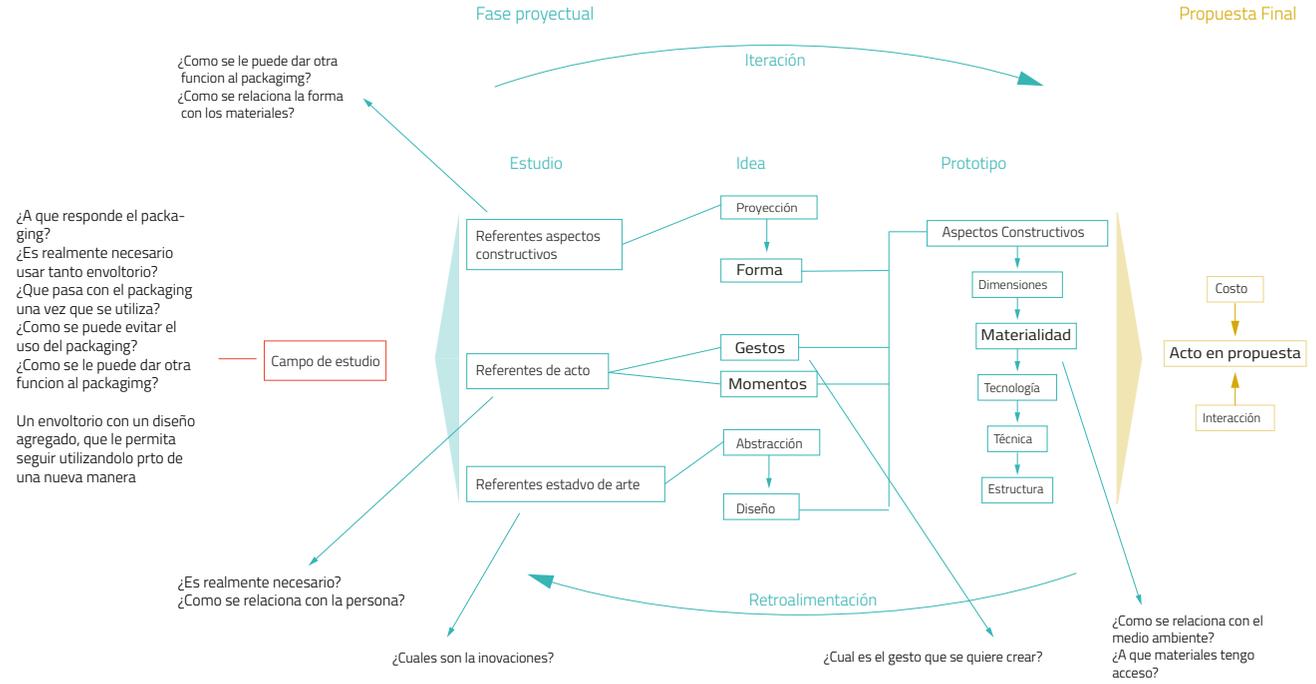
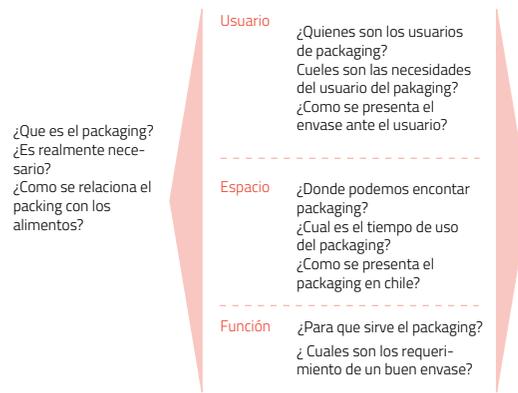
Estudio del Packaging

Se inicia estudio el packaging, pero para guiar el proceso de diseño se estudia desde la base del mapa conceptual, el cual se recrea en base de cuestionamientos.

El mundo del packaging tal y como lo conocemos abarca desde la creación de la etiqueta hasta como lo agarra el producto el consumidor final, también abarca el proceso de transporte de este, pero esta etapa tiene su propio nombre pickiging.

Proceso de Diseño: Estudio del packaging en los alimentos

Fase contexto y recopilación



¿Que es el packaging?

En su definición más estricta según el diccionario ingles Collins el packaging es: *“El embalaje es cualquier capa exterior, como una caja de cartón o bandeja de plástico o cartón, que se utiliza para proteger los productos contra daños y, a menudo, se imprime con información sobre el producto.”*

El packaging, por lo tanto, puede ser el papel que envuelve un producto o la caja en la que se almacena. El objetivo es que el packaging proteja al producto en cuestión durante su traslado a los centros de venta, su permanencia en un depósito o en un local y su manipulación, hasta que este sea consumido o utilizado.

El packaging también se refiere al proceso de diseño y la producción de paquetes. Es un sistema coordinado para preparar los productos a transportar, el almacenaje, la logística, la venta y la relación final con el cliente.

Dentro del packaging existen diferentes tipos de packing (envoltorios) definiremos 3 tipos según la proximidad del producto.

De contacto: el packing de contacto es todo envase que se encuentra directamente en contacto con el producto final, lo envuelve y protege, cuida su limpieza, pero no necesariamente cuida de su forma.

De manipulación: el packaging de manipulación es todo aquel que cuida de la forma y limpieza del producto.

De transporte: el packaging de transporte es todo envase el cual tiene como función principal agrupar una cantidad de productos para ser transportados con mayor facilidad.

¿Quiénes son los usuarios del packaging?

El packaging se presenta a través de los objetos que compramos en las etiquetas, envases, bolsas, en general son cosas a las que se puede acceder en supermercados y en todo tipo de tienda, por lo que los usuarios del packaging es toda la población consumista, que hoy en día son prácticamente todas las personas.

¿Cuáles son las necesidades del usuario del packaging?

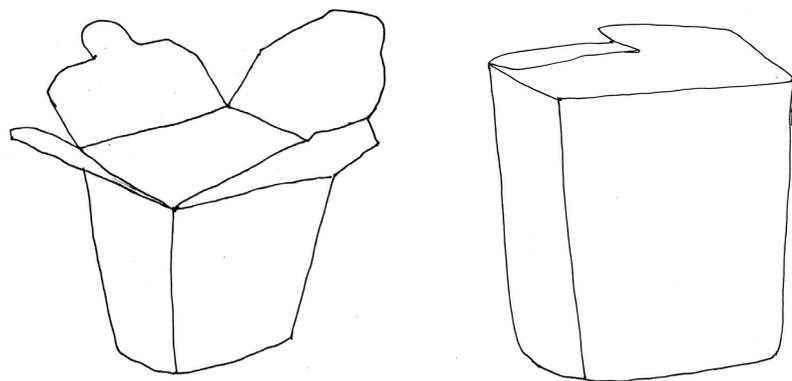
Las necesidades de los usuarios del packaging es que este contenga el objeto que compraron, que este limpio, que sea previamente pensado por donde se tomara, que sea sencillo de desenvolver y llegar al objeto.

¿Cuáles son los requerimientos de un buen envase?

Un buen packaging es uno de los elementos que hace más perdurable la imagen de marca. Aspectos como lo funcional, lo reutilizable que sea y su diseño son esenciales para que el envase se convierta en una parte importante del producto final.

¿Como se relaciona el packaging con los alimentos?

El packaging de un producto, sobre todo en el sector alimentario, es la carta de presentación del mismo, es el reflejo de la identidad de la marca y es también un anzuelo para atraer al consumidor a partir de un diseño innovador, creativo, práctico y sobre todo, útil al momento de reflejar el valor agregado de su contenido y las necesidades del consumidor que satisface



El envase al ser profundo es propicio para alimentos que van mezclados al momento de presentarse.

Tipos de packaging de los alimentos

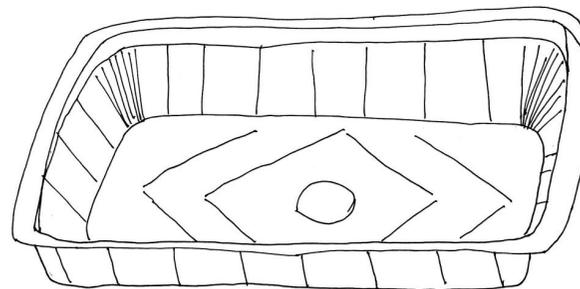
Dentro del packaging de los alimentos, existen dos grandes industrias en primer lugar esta la industria de packaging de alimentos industrialmente envasados y en segundo lugar la industria del packaging para alimentos posteriormente preparados.

Packaging de alimentos industrialmente envasados

Este tipo de packaging es el que vemos en alimentos de procedencia industrial, por lo que se generan en grandes cantidades, permitiendo así llegar a gran parte de la población. Este tipo de packaging tiene como foco resaltar el producto que lleva en su interior, ya sea por su forma, colores, gráfica y diseño del envase, dándole así un valor extra al producto. Este es un tipo de packaging personalizado para cada uno de los productos, que tiene como fin generar una mayor cantidad de ventas.

Packaging para alimentos posteriormente preparados

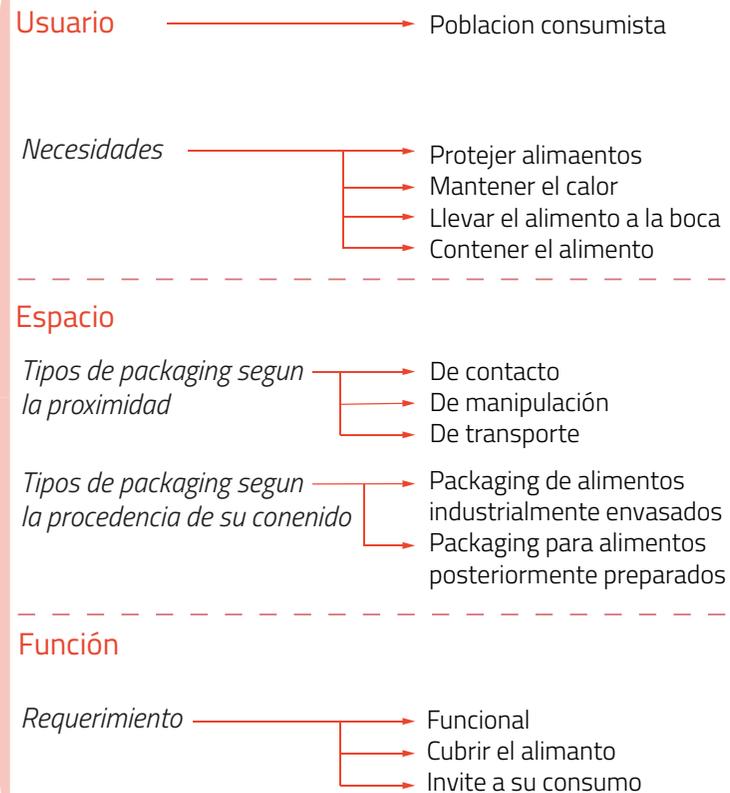
Este tipo de packaging se vende como tal, este es comprado para agregarle el alimento perecible, generalmente producido por pequeñas industrias como, emporios gourmet, restaurant, food truck, carritos de comida, en general lugares en los que la comida previamente cocinada se traslada. Este tipo de packaging tiene la función de contener la comida y algunas veces mantener la temperatura de la misma.



El envase al ser de aluminio al ser mal conductor de calor, mantiene la temperatura del alimento por mayor tiempo.

Fase contexto y recopilación

Packaging en los alimentos



Dentro del mundo del packaging de los alimentos preparados, nos preguntamos por el comer en movimiento, ¿como se come en movimiento ?

El Comer en movimiento

¿Que es comer en movimiento?

Comer en movimiento de manera literal sería estar comiendo mientras la persona se encuentra caminando, mientras se traslada de un lugar a otro o realiza una acción lo que mantiene el cuerpo de la persona en movimiento.

Para comer las personas generalmente comen sentado en una mesa, donde el plato se apoya en una superficie y solo necesitan las manos para comer con tenedor y cuchillo los cuales son los instrumentos mediante los que las personas se llevan la comida a la boca. Para comer en movimiento con este sistema se necesitaría que la persona tuviese 3 manos. Por lo que al comer en movimiento la persona adapto un nuevo sistema.



Los jugos vienen envasados de manera que sea fácil de transportar, si se quiere consumir en el camino, o en un destino final. El vendedor adapta su espacio de trabajo dándole un nuevo uso al carro, ya no es solo carro, pasa a ser un negocio que es transportable.

¿Como se come en movimiento?

El comer en movimiento tiene una connotación de rapidez e inmediatez. La persona al comer en movimiento cambia el ritmo de caminar, es más pausado y con un mayor cuidado, ya que realiza más de una acción a la vez. Al comer la persona cuida de la limpieza, intenta no ensuciarse. Al comer en movimiento se intenta usar solo una mano y la mano se tiene que mantener limpia, esta se apoya en la parte de la comida que no ensucia (ya sea pan u otra cosa), este es una especie de contenedor el cual muchas veces se come, de manera que no deja residuos. Otras veces la comida viene contenida en envases los cuales tienen como función contener la comida y reducir al mínimo el ensuciarse, esto permite que la experiencia sea algo transitorio.

¿Quienes comen en movimiento y por qué lo hacen?

Comen en movimiento las personas que no tienen mucho tiempo para alimentarse y prefieren hacerlo mientras transitan, también existe una gran cantidad de personas que comen en movimiento al ver la oferta de los alimentos en los lugares por los que transitan. Las personas comen en movimiento ya sea por los bajos precios o por el poco tiempo que tienen para alimentarse. Esta es una comida en tránsito, rápida de consumir, y queda al paso.

¿Donde se come en movimiento?

Se come en movimiento en las ciudades, donde las personas van apuradas y buscan opciones más baratas para su consumo. La ciudad también es el centro de encuentro de las personas por lo que esta es un lugar muy concurrido, lo que da paso a la creación de diferentes opciones de consumo, ya sea variedades de comidas y diferentes tipos de establecimientos donde se consume.

En las ciudades se encuentran diferentes tipos de establecimientos en los cuales se pueden comprar comida de manera rápida para que nos permita seguir nuestro camino. Estos son:

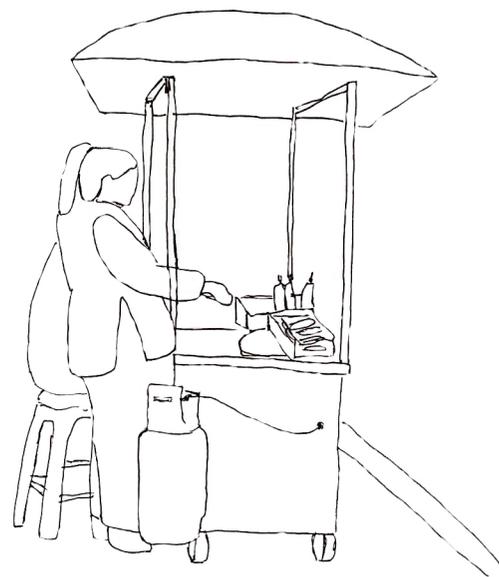
-Los Food trucks: que son lugares más regularizados donde venden comida y por lo general son más caros, por lo que también apuntan a un tipo de usuario con un mayor poder adquisitivo.

-Carro de comida: el carrito es un objeto mediante el cual se venden diferentes tipos de comidas, por lo general son pequeños, por lo que no tienen mucha variedad de comida.

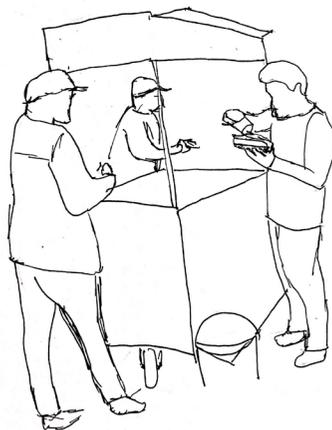
-Persona con canasto: las personas venden un tipo de comida el cual se encuentra cocinado previamente, por ello el producto tiene temperatura ambiente. Por lo general se encuentran en las mañanas.



Se venden alimentos que son calientes por lo que los vendedores cuidan de su temperatura teniendo alguna fuente de calor. Este carrito vende anticuchos, los cuales son fáciles de comer sin ensuciarse ya que tienen un lugar por donde se agarra que está libre de alimento.



Este carrito vende alimentos calientes, más específicamente empanadas, una vez que estas son fritas se ponen sobre una fuente metálica sobre la hoyna para mantener el calor de estas.



Existe un cuidado el cual se relaciona en como la persona toma el completo, le hecha la salsa y el contenedor de este mismo logran impedir el ensuciarse.



El sandwich es un alimento que se desarma y tiende a abrirse por lo que se entrega con un papel que lo cubre, creando el gesto de apretarlo al tomarlo, cosa el papel al ser adaptable se quiebra para tomar la forma que se le exige.

¿Cuáles son los elementos con los que se come en movimiento?

Al comer en la calle se pueden encontrar diferentes tipos de comidas según los horarios y sectores en los que la persona se mueve. Existen lugares que permanecen durante todo el día y otros que son estacionarios según las horas del día aparecen y desaparecen. Los negocios estacionarios muchas veces llevan comida preparada, por lo que aparecen solamente a la hora de almuerzo, que es cuando traen comida fresca y calentita lista para ser vendida.

Todo negocio que vende comida necesita de un elemento para entregar el alimento, este va variando de acuerdo a los requerimientos que el alimento tenga. Nosotros los separaremos en cuatro elementos:

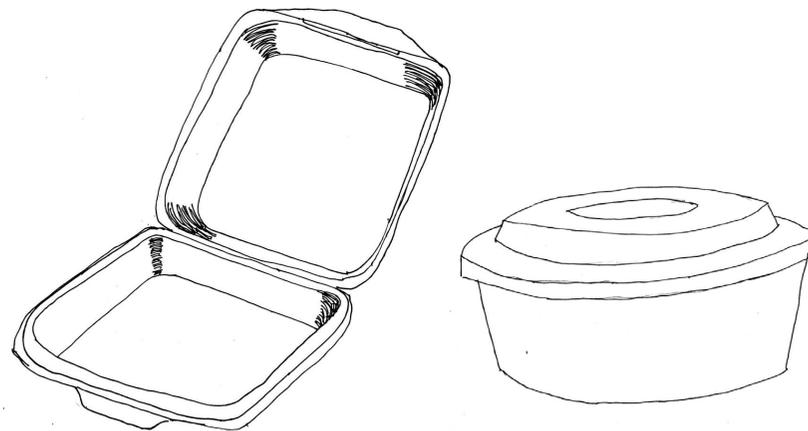
- Elementos que retienen el calor de la comida
- Elementos en los que se posa el producto
- Elementos que te permiten llevarte el producto a la boca
- Elementos que contienen el producto

-Elementos que retienen el calor de la comida: Este tipo de contenedor tiene como función principal mantener la temperatura del alimento, este tipo de contenedor generalmente es de plumavit.

-Elementos en los que se posa el producto: Este es un elemento que tiene como función principal posar el alimento, este puede ser una bandeja de cartón forrado, una bolsa de papel o una servilleta.

-Elementos que te permiten llevarte el producto a la boca: Este es un elemento el cual tiene como función principal llevarse la comida a la boca impidiendo que la persona se manche, esto puede ser el envoltorio del hand roll o de la hamburguesa.

-Elementos que contienen el producto: Este es un elemento que tiene como función principal contener al producto, este no cuida de la temperatura del alimento. Este puede ser un envase plástico transparente o envases de cartón craft.



El envase de plumavit tiene como principal función contener el alimento y mantener el calor de este.

Este envase cumple la función de contener y mostrar lo que tiene en su interior este es un contenedor que permite exponer la comida en su interior.

¿Cuáles son las situaciones y cuáles son sus tiempos?

Existen diferentes tipos de situaciones las cuales se producen al comer en movimiento. Nosotros distinguiremos dos tipos, las cuales tienen relación con cómo se sirve la comida, y por ello con cuál es la comida.

- La inmediatez del consumo
- La inmediatez contingente



La persona come una sopaipilla la cual le fue entregada con tan solo una servilleta, la cual sirve para que el sujeto no se queme ni se ensucie. La persona se come la sopaipilla y continúa su viaje, lo que lo hace un alimento de consumo inmediato, la servilleta no da posibilidad a que esta se transporte. Este es un alimento a modo de colación, por lo que se encuentra a lo largo del día.



La persona aguarda con sus productos listos para ser vendidos, estos vienen envueltos, el cliente lo compra y se lo lleva, lo consume en otro lugar. Esto se da cuando los carritos se encuentran en lugares que son muy transitados y la comida está lista para que se lleve.

La inmediatez del consumo

Esta situación de consumo de los alimentos es completamente inmediata, se da en los puestos de comida en la que venden alimentos los cuales los entregan de manera que se coman en el momento. Generalmente son entregados con una servilleta, lo que no resguarda del alimento y no mantiene la temperatura de este. Los alimentos de consumo inmediato son: sopaipilla, anticucho.

La inmediatez del consumo tiene relación los alimentos tipo colación, en el acto de comer este tipo de alimentos la persona no busca la mesa, ni el apoyo de esta, tampoco busca una superficie en la que comer, ya que estos alimentos son a la mano, son pequeños y se comen de manera rápida y automática, no existe una mayor reflexión por parte del consumidor detrás de este comer.



La niña se va comiendo el pan mientras camina, ella agarra el pan a través del papel para evitar ensuciarse, y por si este se desarma para que sus restos caigan al envoltorio.



La persona está comiendo un pan y en la otra mano tiene un vaso con líquido, lo que le impide liberar el movimiento de comer.



La persona al momento de comer busca el apoyo en sus piernas.



La persona busca el apoyo en sus manos llevándolas a la boca.

La inmediatez contingente

Esta situación de consumos de alimentos en movimiento no es necesariamente inmediata, se da en alimentos los cuales son generalmente vendidos con un envase o tienen un mayor resguardo, el cual permite su transporte y resguardo. Pueden ser alimentos como, completo, sandwich, ensaladas, shawarma, etc.

La inmediatez contingente de consumo tiene relación con la comida más preparada, tiene relación con el tiempo del almuerzo, se come en un tiempo más prolongado, se busca el apoyo, se busca la mesa. Al ser más prolongado las personas tienden a sentarse y buscan la mesa en sus piernas.

Comer en movimiento



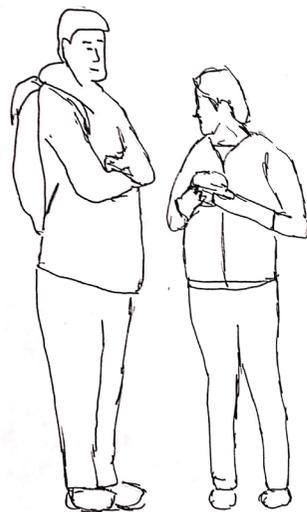
En la plaza la gente se reúne a comer, se sientan o comen parados. Al comer en grupo las personas buscan mirarse y entablar una conversación.



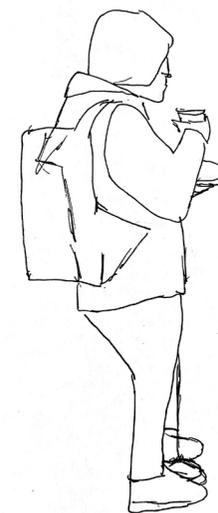
Las personas comen completos mientras están sentados en la plaza, este se come con las dos manos para así tener un mayor cuidado



Las personas buscan un lugar donde sentarse a comer, usa sus manos a modo de bandeja para trasladar la comida, se nota un cuidado en sus movimientos por lo frágil que es el sandwish.



La fajita se desarma por lo que la persona aproxima a la boca el papel con la fajita, para evitar la caída del alimento.



La persona se encuentra cargada y con ambas manos ocupadas, se ve en su expresión corporal la poca movilidad que tiene al no tener libertad en sus movimientos

Dentro del mundo del packaging de los alimentos preparados, nos preguntamos por el comer en movimiento, ¿como se come en movimiento ?

Usuario

Quienes comen en movimiento → Las personas que tienen poco tiempo

Porque lo hacen → Rapidez
→ Bajos precios
→ Queda al paso

Necesidades → Proteger alimentos
→ Mantener el calor
→ Llevar el alimento a la boca
→ Contener el alimento

Espacio

Lugares donde se come en movimiento → Food trucks
→ Carro de comida
→ Persona con canasto

Situaciones de comer en movimiento → La inmediatez del consumo
→ La inmediatez contingente

¿Donde queda el beber en el acto de comer en movimiento?



La botella, las personas beben líquidos al comer, pero estos no aparecen en la situación de comer en la calle si no se está establecido en un lugar.

El Beber en Movimiento

Se partió estudiando el acto de comer en movimiento, se salió a observar se estudiaron los diferentes casos y nos percatamos que el acto de beber estaba unido con un lugar y un tiempo. Pero esto es porque el beber no tiene cabida al momento de comer en movimiento, sino que aparece en el cambio de ritmo.

Al momento de comer la persona no tiene lugar en el dónde apoyar el envase del líquido y no tiene manos suficientes para comer y beber continuamente, es por esto que aparece la detención y el apoyo para el comer y tomar continuamente.

El Beber

Se parte estudiando el acto del beber, se sale a observar las diferentes situaciones del beber, todas estas tienen diferentes tiempos el cual se da por el entorno y la temperatura del líquido a beber, por lo que el tiempo habla del gesto. Existen diferentes tiempos del beber, los cuales se pueden encontrar en diferentes situaciones del beber, estos tiempos los dividimos en 3 categorías:

- El beber en constante movimiento
- El beber en la variación rítmica
- El beber al apropiarse del lugar

El beber en constante movimiento

El acto de beber no da cabida a la pausa, en el constante movimiento no da cabida al comer. Este tipo de tiempo se da en situaciones de constante movimiento, por lo que el beber no debe impedir la movilidad, y debe ser continuo. Esto se da en situaciones como el beber andando en bicicleta, o trotando. En estas disciplinas el beber intenta no interrumpir la actividad que se está realizando, y se adapta a esta.

Este beber es una acción rápida, ágil, por lo que la temperatura del líquido no debe ser extrema.

El envase que recibe el líquido está a prueba de movimientos bruscos y no se debe derramar fácilmente, debe ser de fácil transporte, debe tener un sistema antideslizante y debe tener un fácil acceso a la boca, para que al momento de tomar este no interrumpa la acción que se está realizando.

¿Cuál es el gesto corporal?

Lo discreto que permite la mantención del ritmo del acto



El transporte del líquido se adapta a la mano, su forma impide el desliz de este, mediante las curvas y ángulos.



La comida tiene una temporalidad, tiene un tiempo de consumo, de acuerdo a la temperatura en la cual se encuentra pensado el consumo del producto. "Consumo temporal de la temperatura" La transferencia de temperatura".

El beber en la variación rítmica

El acto de beber en la variación rítmica da cabida a la pausa momentánea. Este tipo de tiempo se da en situaciones en los que existe una acción y esta se deja de lado por un momento para beber. Esto se da en situaciones en las cuales se genera una pausa momentánea para beber, como al beber al caminar, se cambia el ritmo.

Este beber es una acción rápida, por lo que la temperatura del líquido no debe ser extrema, para impedir el quemarse, ya que la acción es rápida.

El envase que recibe el líquido debe ser transportable, debe impedir el derrame del líquido, se debe adaptar a la mano e impedir el desliz de esta.

¿Cuál es el gesto corporal?

Lo intermitente que transforma la frecuencia rítmica de la acción

El beber al apropiarse del lugar

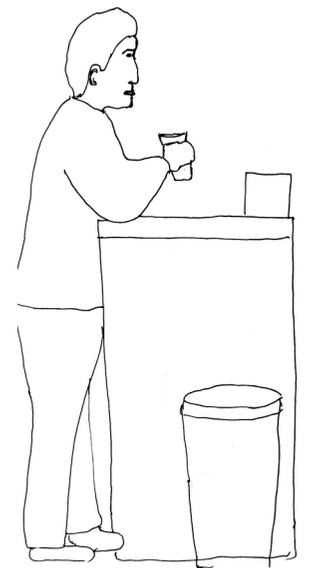
Este tipo de beber se apropia del entorno en que se encuentra, para dar paso al beber, se crea un soporte, una superficie para posar el líquido, la persona que acomoda en torno a su entorno, con sus objetos se apropia del territorio y se mantiene lo cual permanece por un determinado tiempo.

El beber es pausado por lo que se puede beber líquidos de cualquier temperatura.

Los requerimientos de los envases van variando de acuerdo a la temperatura del líquido, deben impedir el derrame, se adaptan a la mano de manera formal.

¿Cuál es el gesto corporal?

El cobijo prolongado en torno a una superficie.



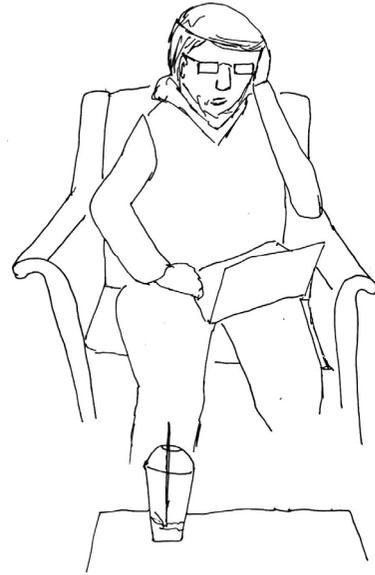
La temperatura del líquido afecta en el gesto y la temporalidad del beber. Genera pausas en los extremos de temperaturas, se necesita un mayor cuidado. Los elementos en que se consumen resguardan la temperatura y cuidan del no quemarse.



Las personas se apoyan sobre la mesa creando su ambiente y territorio a su alrededor.



El café tiene un tiempo de permanencia del consumo, permite hacer otras actividades mientras se consume, pero para eso debe haber una superficie de apoyo.



Al tomar café estando sentado en un sillón lo hace apropiarse aún más del lugar, hace que la persona se sienta como en casa, lo cual permite que la persona se quede más tiempo.



Las personas se instalan alrededor de la mesa a tomar café, la mesa genera un apoyo del cuerpo lo que propicia una estancia más prolongada.

El vínculo del beber

Existe un gesto corporal del beber, en el cual la persona interactúa con el objeto, creando un vínculo entre la boca de la persona, el líquido y el objeto.

Dentro de este vínculo el cuerpo ejerce 2 tipos de fuerzas diferentes al momento de ingerir el líquido:

Ingesta de líquido a través de succión: esto se da cuando la persona ejerce fuerza sobre el líquido a través aspiración, es una fuerza que se ejerce desde los pulmones, este tipo de ingesta se da a través de bombillas.

Ingesta de líquido de manera gravitatoria: esto se da cuando la persona ejerce fuerza sobre el líquido a través de la inclinación del envase, esta es una fuerza que por lo general se ejerce mediante la flexión de las extremidades superiores, este tipo de ingesta aparece con el uso de vasos, tazas, botellas.

Estas fuerzas varían según la elección del envase del líquido, lo que tiene relación con la temperatura del líquido que se va a consumir.

Si se elige un líquido de alta temperatura se usará una ingesta de líquido de manera gravitatoria ya que se tiene un mayor control sobre el factor sorpresa, el cual sería el momento en que llega el líquido a la boca, por lo que se corre un menor riesgo de quemarse. Y los líquidos de muy baja temperatura suelen ingerirse a través de succión, ya que estos son más densos e impide que estos lleguen en gran cantidad a la boca.



La persona está parada con el líquido en la mano mirando la vitrina. El líquido tiene bombilla para llegar más fácilmente a la boca.

¿Donde queda el beber en el acto de comer en movimiento?

Usuario

→ Toda persona que bebe algún líquido

Necesidades

- Proteger el líquido
- Mantener el calor
- Llevar el líquido a la boca
- Contener el alimento

Espacio

Tiempos de consumo del beber

- El beber en constante movimiento
- El beber en la variación rítmica
- El beber al apropiarse del lugar

Factores que afectan en el tiempo de consumo

- Gesto
- Temperatura
- Movimiento
- Lugar

Función

Fuerzas ejercidas en el vinculo del beber

- Ingesta de líquido a través de succión
- Ingesta de líquido de manera gravitatoria

La liberación del intersticio que da paso al comer en la intermitencia del beber

Proyección del Elemento

Se proyecta seguir trabajando en el beber en el cambio de ritmo a través de "*la liberación del intersticio que genera la intermitencia*". Se propone estudiar el modo en que el elemento le entrega valor al beber permitiendo realizar más de una acción al momento de beber.

Se pretende estudiar el como el vestir el cuerpo humano para que este reciba el beber.
lugares en los que se puede vestir el beber

Casos de estudio formales del beber en movimiento

Se presentarán 2 casos de estudio formales:

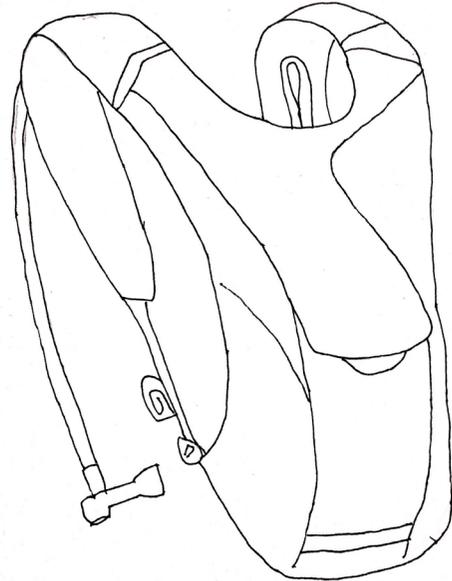
- Mochila portadora de agua
- Casco para beber

Mochila portadora de agua

La mochila portadora de agua es un objeto que se encuentra diseñado para tomar agua mientras se realiza una acción, en este caso es mayormente usada por deportistas.

En este objeto la mochila como mochila cumple su rol de transportar elementos. En este caso transporta la bolsa de agua.

La bolsa de agua tiene una salida hacia el exterior de la mochila a través de un tubo plástico, el cual tiene como fin principal conectar la boca con la bolsa de agua, para luego succionar a través de está.



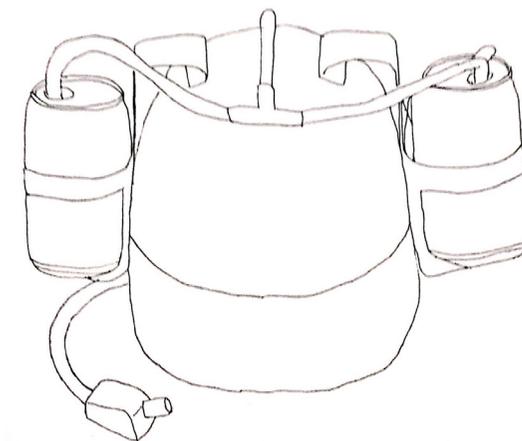
La mochila tiene un elemento que lleva el líquido y lo conecta con la boca del individuo, permitiendo que la persona realice más de una acción a la vez y sin cambiar el ritmo de la primera acción.

Casco para Beber

El casco para beber es un elemento que permite beber sin la necesidad de usar las extremidades, este casco se propone desde un entorno celebrativo.

En este objeto el casco cumple un rol de elemento que se le agrega a las 2 latas (las cuales permiten mantener el equilibrio). El casco permite transportar las latas e impide su desliz.

Es un elemento que permite beber a través de la fuerza gravitatoria y de succión. Se bebe a través de un tubo que va desde las botellas a la boca de la persona.



El casco para beber es un elemento que se le agrega a las latas, permitiendo dirigir el líquido desde las latas a la boca de la persona.

Comparación casos de estudio

En la observación de los casos de estudios se dio cuenta que existían dos maneras de beber en movimiento a través de un elemento que se le agrega al objeto que contiene el líquido y a través del objeto mismo.

En ambos casos de estudio se busca la manera de no interrumpir la acción que se realiza al momento de beber, esta se crea a través de unos tubos que conectan el objeto con la boca.

Ambos casos de estudio tienen un acto en particular al que responden a una situación. En el libro "Acto y Celebración" de Ricardo Lang (2008) se inicia con la frase "Hemos afirmado que el diseño no termina en el objeto sino en el modo de celebración que el propone"(pag. 14), nos quedamos con esta frase para dar cuenta que el objeto nace del gesto y un acto, y es el objeto el que busca lograr el gesto que se propone.

El Portar el Beber

Se parten buscando espacios en el cuerpo para vestirlo a través del beber, se piensa tanto en el cuerpo mismo como en la ropa que cubre este.

El portar tiene relación con la inmediatez de acceso hacia el objeto, en cambio el transportar habla de cargar el objeto. Espacios donde se pueden portar objetos en el cuerpo humano: hombros, muñeca, cuello, cadera, manos.

Se busca el portar el beber como liberación de una acción. Pero ahora nos preguntamos ¿por qué acción?, es en este momento en el cual se une el proyecto y pensamos en el beber intermitente en el acto de comer en la vía pública, se continúa pensando en la situación y cuál es el gesto que se quiere buscar y se quiere generar el cual toma por nombre "La liberación del intersticio que genera la intermitencia entre dos actos".

Requisitos del elemento:

- Debe liberar el interior de la mano
- Debe permitir el movimiento
- Debe tener un rápido acceso
- Se debe portar en el cuerpo

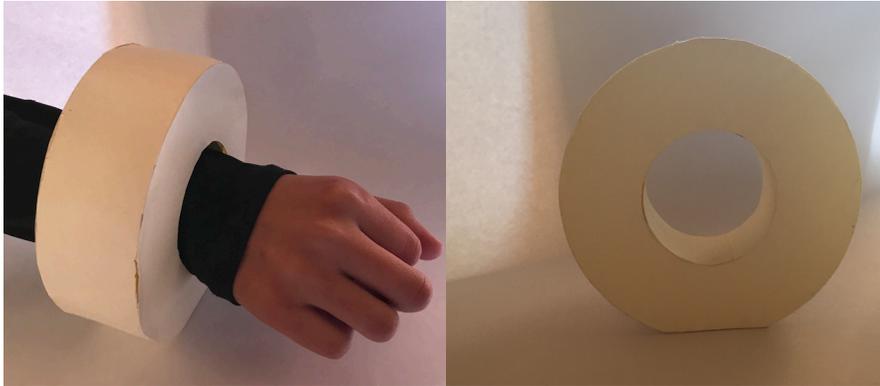
Prototipos

Se busca crear un objeto que responda al gesto, un objeto que permita la realización del beber en el acto de comer, por lo que se busca la proximidad del beber y la liberación de la mano para realizar ambas acciones intermitentemente.

Primer Prototipo

En este primer prototipo se busca la proximidad del contenedor del líquido, para que este sea accesible al momento de necesitarlo.

El prototipo va al brazo para portarlo en la inmediatez de la acción, se piensa en un objeto que contenga el líquido en contorno al brazo, se piensa a modo de botella, de manera que sea reutilizable.



El primer prototipo de beber en la intermitencia del comer, se piensa que este debe estar próximo a la mano, pero no en ella, permitiendo la movilidad de esta con libertad.

Se piensa en la forma cilíndrica para que el objeto continúe la línea del brazo, este también tiene un corte en la base para que se pueda parar, e impedir que siga rodando.

Segundo Prototipo

En este segundo prototipo se busca liberar la mano al mismo tiempo en el que se está usando, se libera el interior de esta para que la persona pueda realizar más de una acción a la vez.

Este es un elemento el cual va en torno al vaso de café, que sirve para tomarlo desde la parte exterior de la mano.



El segundo prototipo aparece desde la liberación de la mano al tomar un vaso, se crea una especie de funda al vaso, la cual permite agarrar el vaso desde la manilla de este.

La funda abraza el brazo y permite la liberación, ya que el agarre se produce desde los 4 dedos.



El elemento aparece desde el espacio que generamos entre el estómago y el antebrazo cruzando este último para darle cabida al beber y al comer en equilibrio.

Cuando el elemento está cerrado permite insertar el vaso para así transportar la comida y el líquido al unísono.

Tercer Prototipo

En este tercer prototipo se siguen buscando espacios en el cuerpo para dar cabida a “La liberación del intersticio que genera la intermitencia entre dos actos”. Se piensa en el espacio que se genera entre los brazos y el tronco humano al momento de comer. Es en este espacio en el cual se propone el tercer prototipo.

Se propone el elemento a partir del espacio anteriormente nombrado y el antebrazo. Se genera una bandeja que da cabida a la comida y a al líquido, los cuales juegan con el equilibrio, pero este se disminuye mediante el apoyo del elemento en el tronco humano y en el antebrazo.

Esta bandeja tiene 2 momentos:

En el primer momento la bandeja se encuentra cerrada y se puede llevar el vaso a posándolo e introduciéndolo en el interior de la tapa de la bandeja, la cual permite proteger la comida al momento de transportarla.

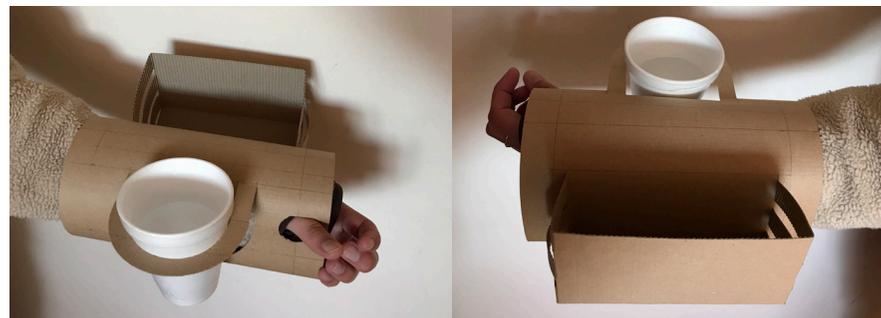
En un segundo momento el elemento se abre creando una bandeja la cual se acomoda entre el tronco y el antebrazo.

Cuarto Prototipo

En este cuarto prototipo se continúa buscando “La liberación del intersticio que genera la intermitencia entre dos actos”, el cual se proyecta a través del contorno del antebrazo.

Se crea un elemento que rodea el antebrazo y que a cada uno de sus lados contiene un posabrazos y en el otro un posa alimentos. Al ser un elemento circular este tiene un juego con los pesos de los alimentos y líquidos por lo que es importante mantener el equilibrio, esto se logra a través de un agujero para el dedo gordo, el cual cumple la función de mantenerlo estable.

El elemento nace desde del plano y es desarmable y ajustable.

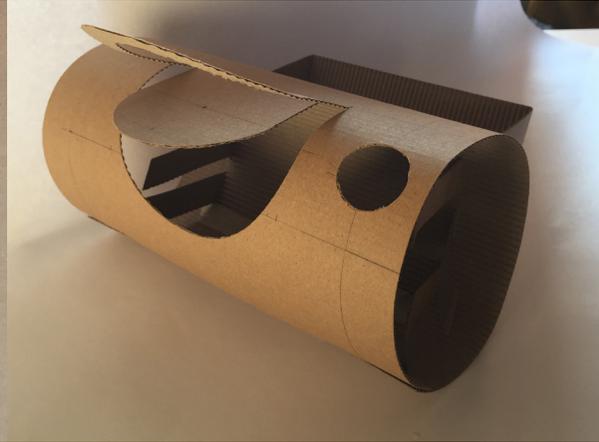


El elemento da una mayor movilidad al brazo ya que necesita solo el antebrazo y el contorno del dedo pulgar.

Se sigue pensando en el comer y beber en equilibrio, pero esta vez se le agrega como eje para mantenerlo a través del pulgar.



Primera prueba de como posar el vaso



Primera maqueta del 4 prototipo, en esta el agujero es mas grande



Prueba de la unión de los lados, en esta se hacen 2 pestañas, lo que resulta complicado al momento de cerrar el cilindro.

Proyecciones

Para el próximo semestre se proyecta seguir investigando y mejorando en la forma del elemento, junto con explorar nuevos materiales para proyectar "La liberación del intersticio que genera la intermitencia entre dos actos".

Estudiar la forma del elemento y tamaño que este debetener

Estudiar como el elemento recibe la base del vaso.

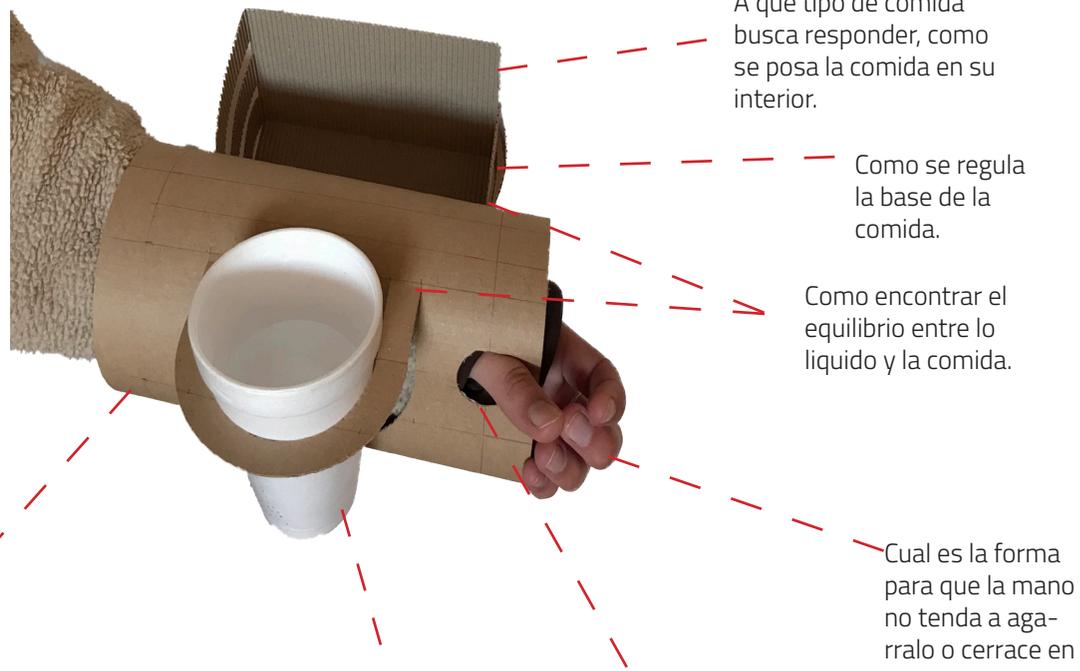
Ver como el elemento recibe el dedo gordo (es mas ovalado).

A que tipo de comida busca responder, como se posa la comida en su interior.

Como se regula la base de la comida.

Como encontrar el equilibrio entre lo liquido y la comida.

Cual es la forma para que la mano no tenda a agarrarlo o cerrace en su contorno.



Colofón

Título 1: Titilium Web Light 14 - Negro

Título 2: Titilium Web Light 12 - #EB452F

Título 3: Titilium Web Light 11 - #36B5B5

Título 4: Titilium Web Light 10 - #D6A806

Texto: Titilium Web Light 10

Numero de pagina: Titilium Web Light 8

Tema: Titilium Web Light 8

Pie de imagen: Titilium Web Light 7

Paleta de Colores

#D6A806

#EB452F

#36B5B5

#7842D6