

HIRIKILABS

APLICACIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO

**APLIKAZIOAK ETA
IKERKETA ILDOAK ARTEAN
ETA DISEINUAN**

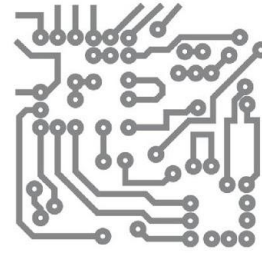
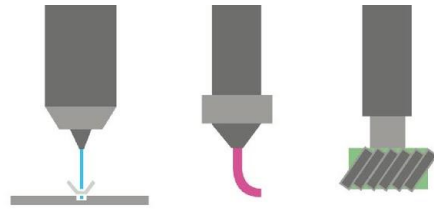
HOW TO MAKE #5

20/11/2015

**HARRI HORRIHAR*

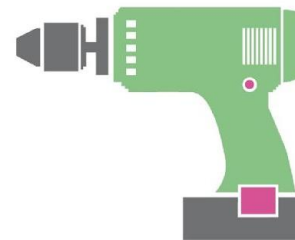
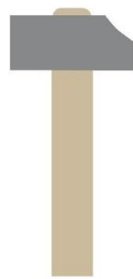
**JON JUAREZ*

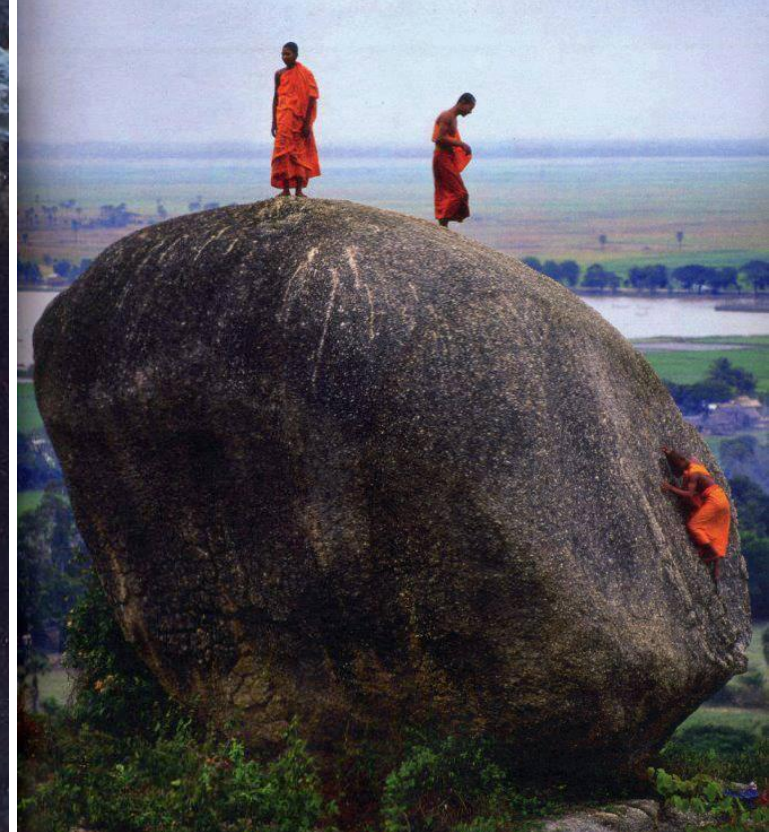
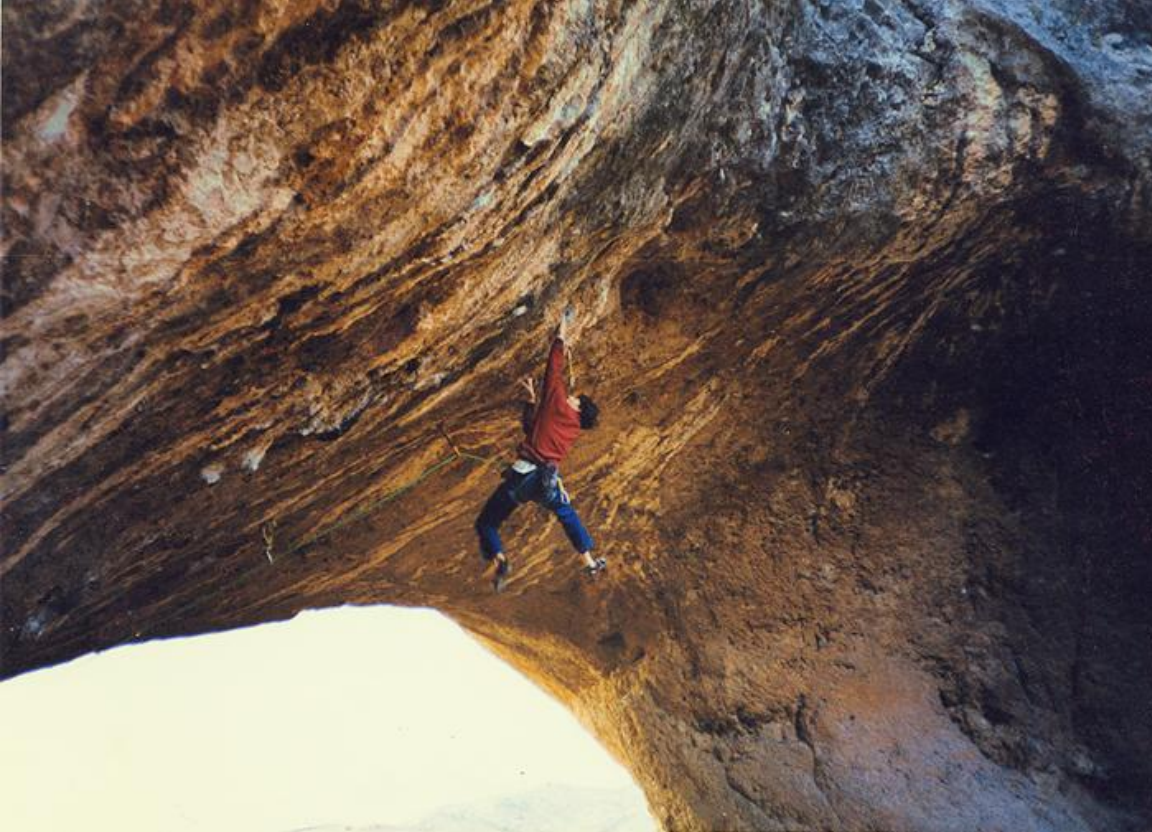




INSPIRACIÓN / RECURSOS

INSPIRAZIOA / BALIABIDEAK





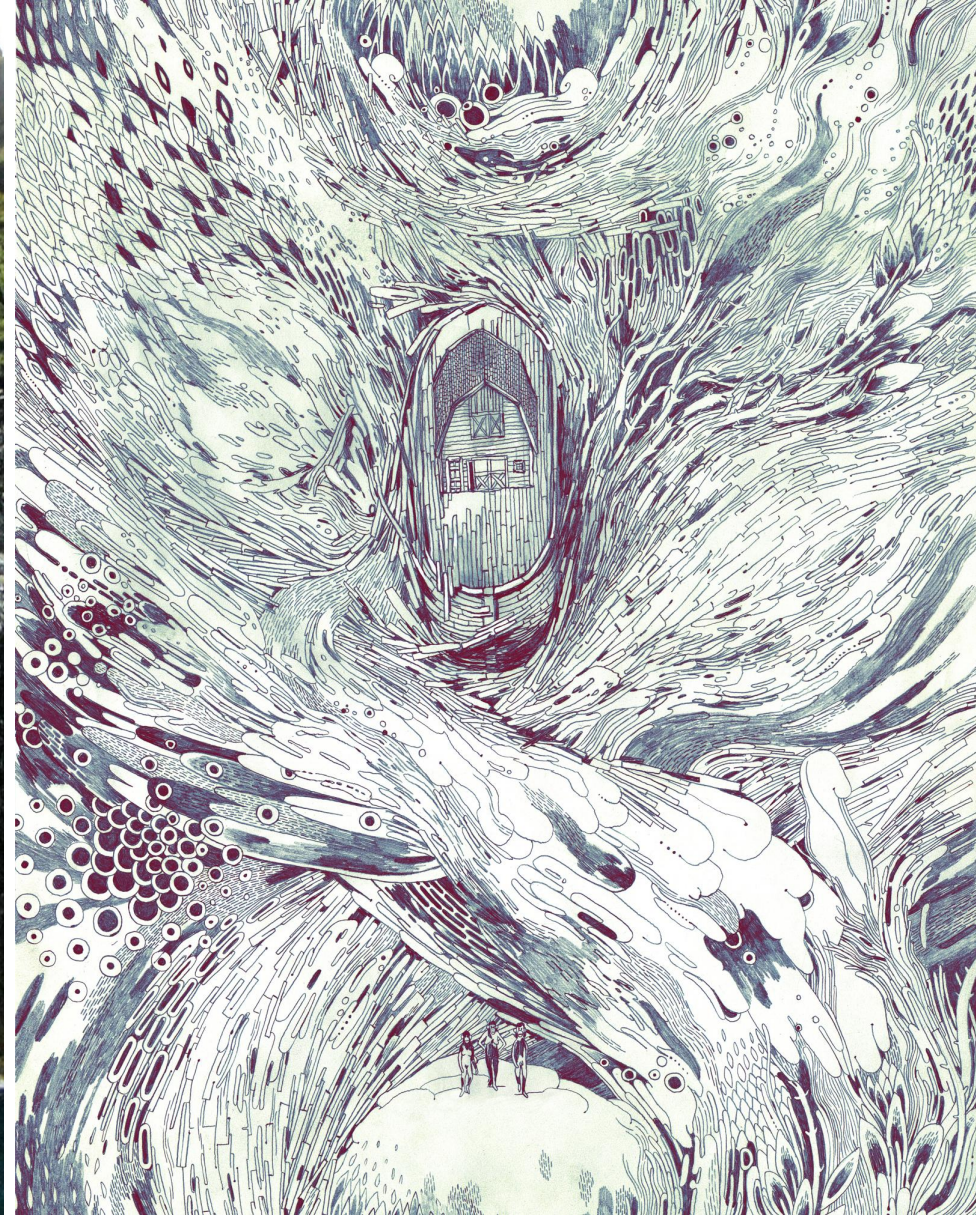
Origen:

Hay algo muy primitivo en escalar, pero también hay algo muy primitivo en el dibujo. Aunque quizá esta segunda acción sea menos instintiva, más razonada.

Empecé a profesionalizar mi estilo de dibujo casi al mismo tiempo que empezara este proyecto. Y en seguida me di cuenta de que ambos trabajos podían hablar en el mismo lenguaje.

Hasta hace poco solía decir que el estilo es elegido. Un equilibrio entre lo que te divierte, lo que te hace destacar, y lo que es rentable. Ahora no ya no tengo claro si el estilo es además lo que eres, o más bien lo que serás, una proyección de todo lo que arrastras.

Dibujar es una elección constante, una elección de recursos. Cuantos más recursos tengas mejor se entenderá tu mensaje, como en cualquier idioma, en cualquier lenguaje.

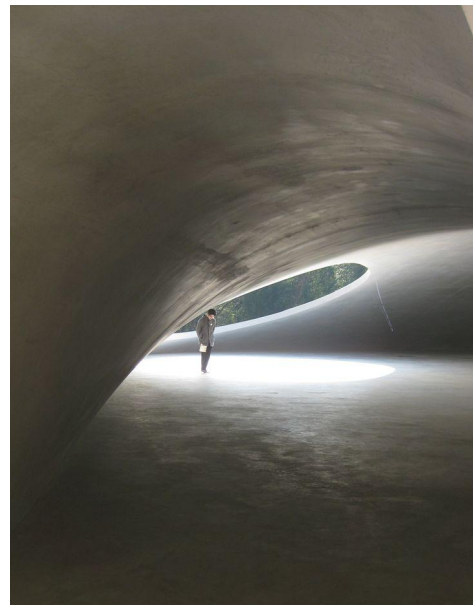
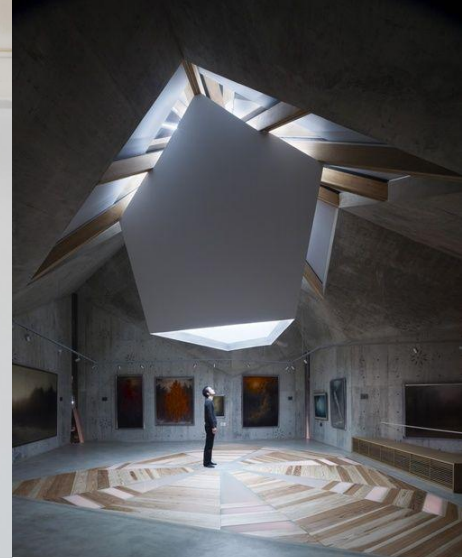


Con el tiempo empiezas a saber identificar esos recursos que arrastras desde el pasado, y a reconocerte en los que aún no has visto.

Y de pronto, te das cuenta de que tu lenguaje tal vez lleve ahí toda la vida, y que hay mucha más gente hablando el mismo idioma. Ahora ya solo queda conocer todas sus palabras.




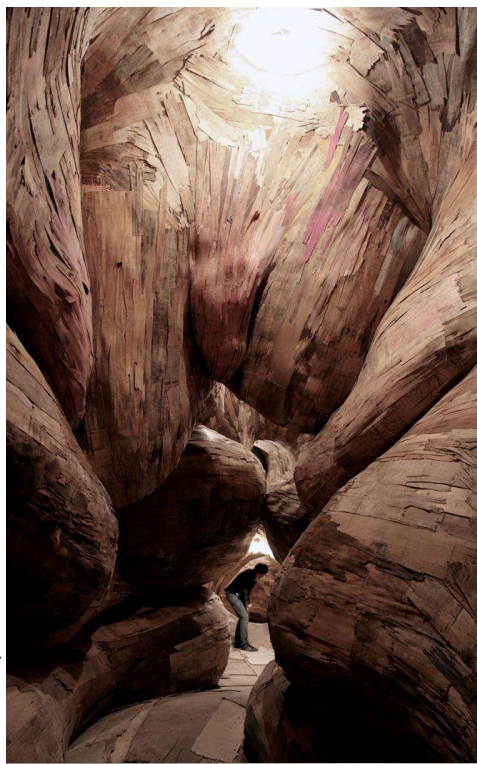
Un lenguaje común.




Arte megalítico, construcciones (formas) y texturas.
Sensorial, contemplativo.



Ernesto Neto 



Henrique Oliveira 



¿cuales son mis recursos?





Autor desconocido



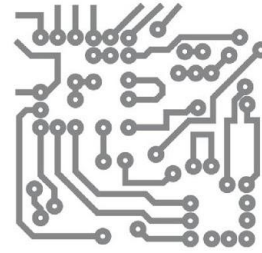
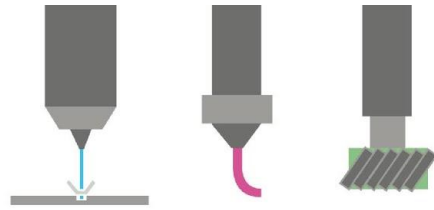
Estética del movimiento:

Tengo la sensación de que hay una muralla entre la obra de arte, el receptor y la estética de su movimiento. Existe la obra de arte que expresa estética en su propio movimiento, como la danza, el teatro, u otras obras de arte... Pero no existe la obra de arte que influya en la estética del movimiento de su receptor, que lo implique.

El objetivo esencial de este proyecto es investigar en una estructura que emocione al usuario en todas sus definiciones. Que el tipo de movimiento que conduzca a hacer la propia obra, esté en comunión con el aspecto y el entorno de la propia estructura.

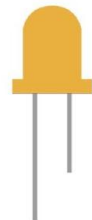
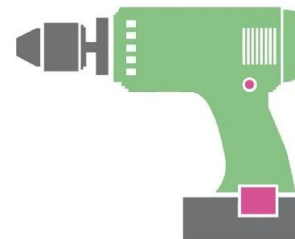
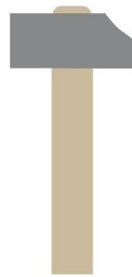
Escalando en la naturaleza, a menudo se suele oír la frase: “parece que lo han diseñado a propósito”. La dificultad y la forma del movimiento hacen que haya pedazos de roca mágicos.





FASES Y PROCESO DE DISEÑO

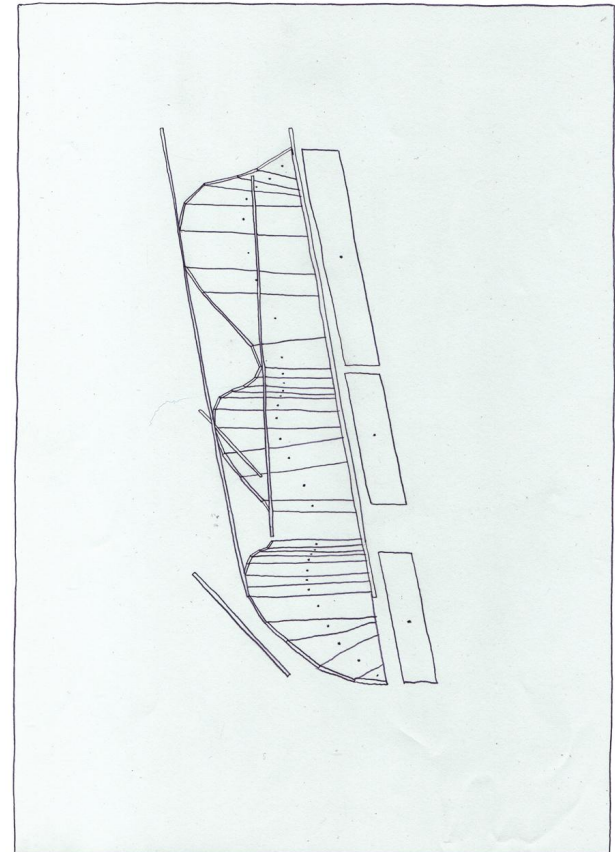
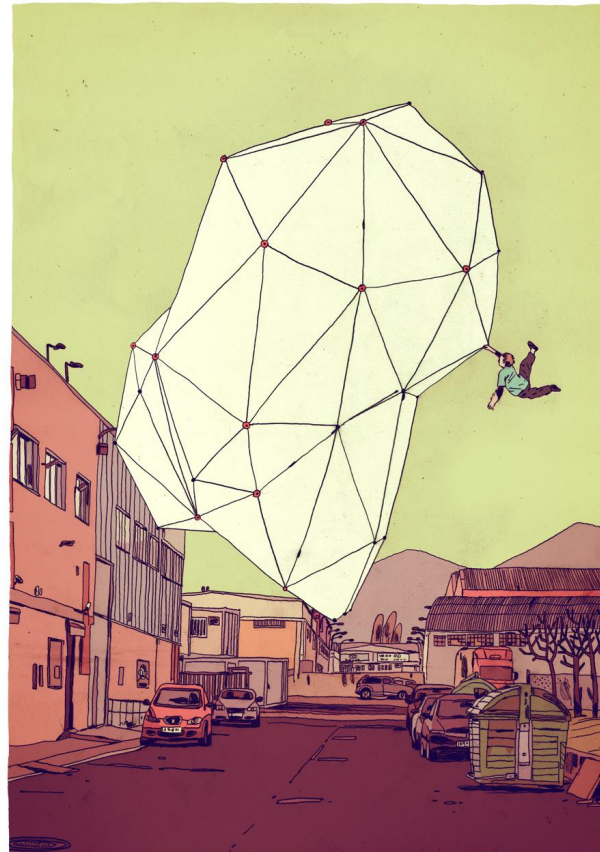
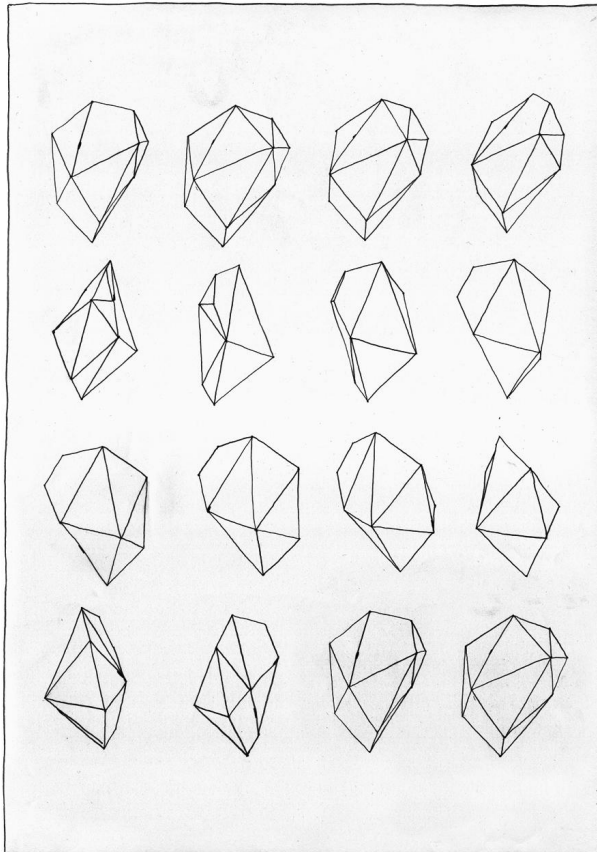
DISEINUAREN FASEAK ETA PROZESUA



Prototipos:

Aunque para el primer proyecto trabajamos de forma muy intuitiva, fue de gran ayuda trabajar previamente el espacio en un programa de diseño 3D. De esta forma, pudimos tener mejor en cuenta la entrada de luz natural y la forma en la que los paneles invaden el espacio, que a menudo desde el plano de papel, parecen más amplios.

Aun así, en la práctica tiramos de un plano dibujado en papel ya que el proceso iba a ser bastante intuitivo, aunque siempre teníamos a mano el diseño original en 3D por si surgían dudas de corte, etc.





Método :

Las vigas de madera están perforadas y sujetas por varillas de 12 mm. El agujero de la varilla ha de ir más cerca del exterior de la estructura que del interior, así aguanta más carga. las varillas van ancladas a las vigas de acero, y a su vez, a las paredes mediante perfiles metálicos, con anclajes químicos y tacos golosos.

Una vez construida la base de la estructura, pasamos al diseño de la cueva interior siguiendo como orientación el esquema del diseño de la estructura.

Los paneles de madera laminada están previamente perforados y preparados para el posterior llenado de presas de escalada, cada agujero contiene una “rosca-chapa”

Los paneles de madera están cosidos a las vigas de madera con spax. Reforzados y cosidos entre sí por la parte interior mediante perfiles metálicos, para que no conveen.

Finalmente, todas las juntas fueron rellenadas con masilla y lijadas con una radial y una lijadora de mano para poder redondear todos los cantos.

Tiempo de ejecución:

En el proyecto Orekan, trabajamos tres personas durante 2 meses con horario flexible, cada cual apuntaba en una libreta las horas que había invertido. Fue ameno y muy divertido.

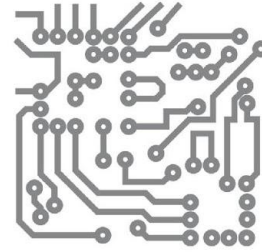
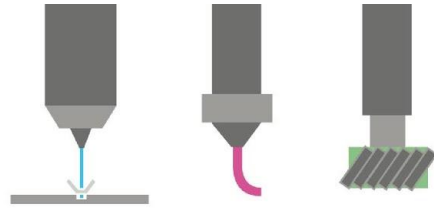




*Un rocódromo es un lugar donde la gente hace fuerza, grita cuando anima, grita cuando no puede, grita. Cuando los socios invadían este espacio por primera vez, hablaban en voz baja.

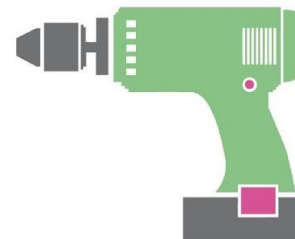
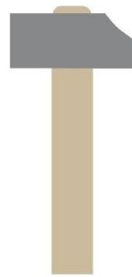


*Uno de los problemas prioritarios a solucionar, es la ruptura estética de la estructura con las presas de escalada, los colchones y los sistemas de anclaje.

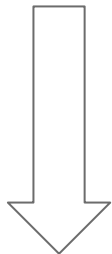


HERRAMIENTAS Y MATERIALES

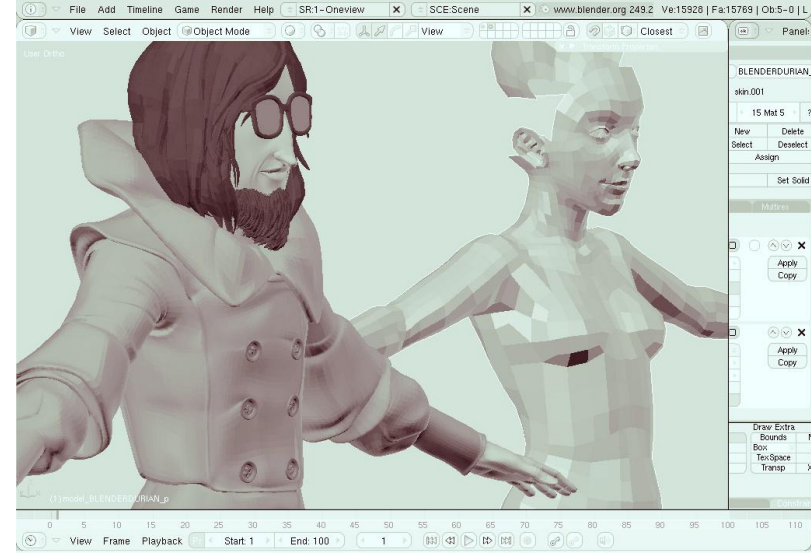
TRESNAK ETA MATERIALAK



Técnicas y herramientas:



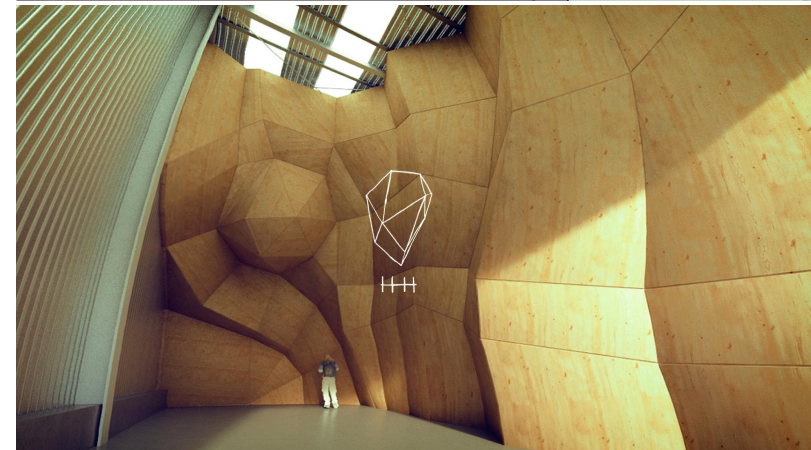
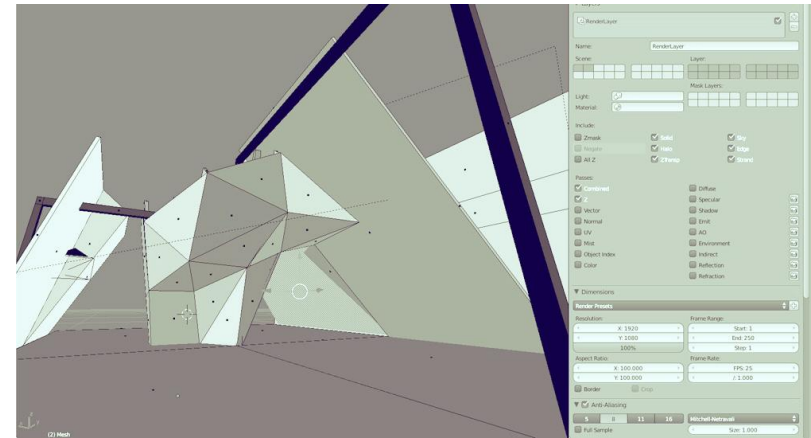
Blender.

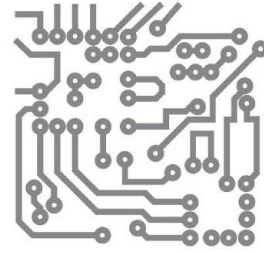
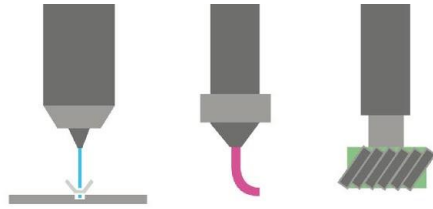
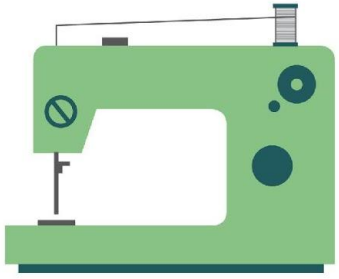


Blender, Software libre:

Blender es un programa de creación 3D. Es un programa de código abierto, gratuito. Por lo tanto, cualquier persona puede aportar su trabajo o proponer aplicaciones. Es un programa muy amplio y completo que funciona perfectamente para producciones de animación.

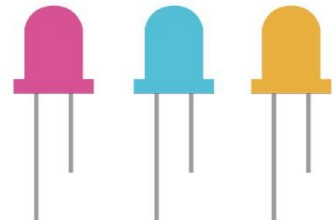
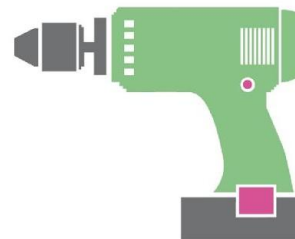
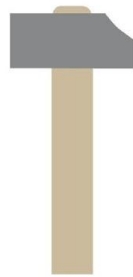
Los personajes de los dibujos animados se modelan mediante polígonos rectangulares. Las formas curvas de estos personajes se definen por la localización de cada uno de sus vértices. Pensar una estructura más geométrica como la de un rocódromo es relativamente sencillo. Sin embargo, existen ciertas complicaciones a la hora de hacer ese diseño real si no se tienen nociones de diseño paramétrico.





PERFILES / EQUIPO

PROFILAK / TALDEA





David Bizkai



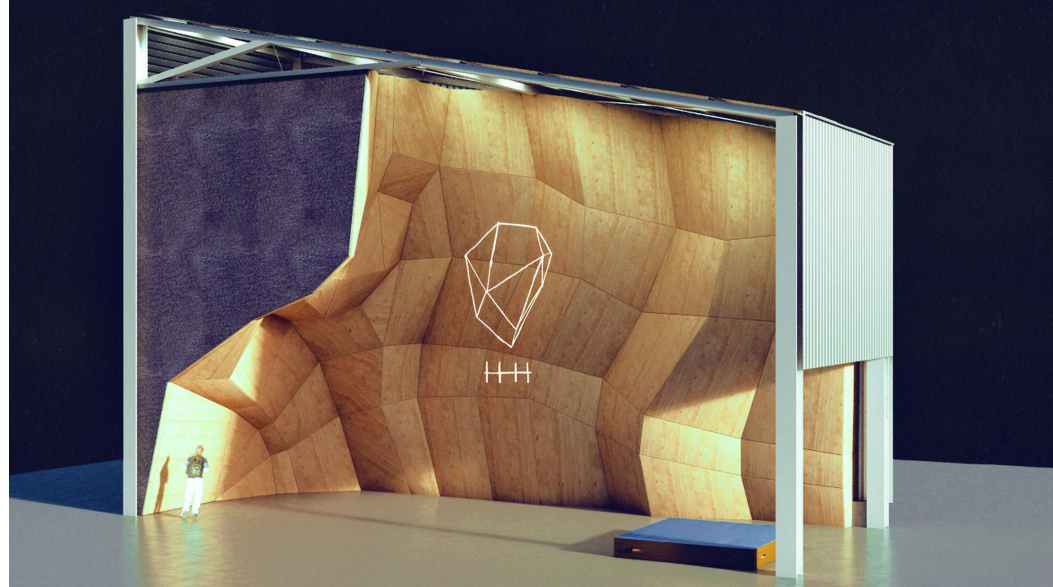
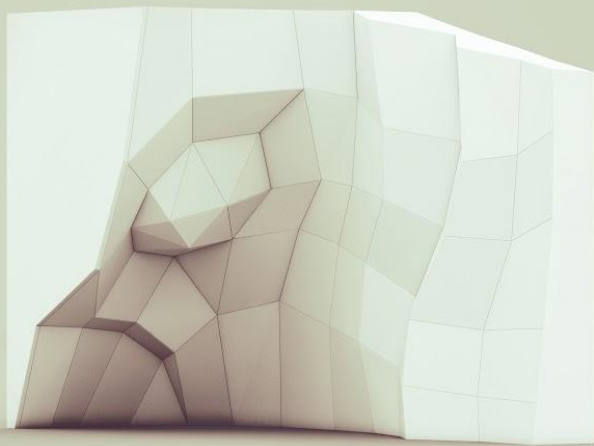
Eneko Benede



Jon Juarez

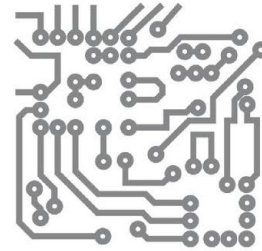
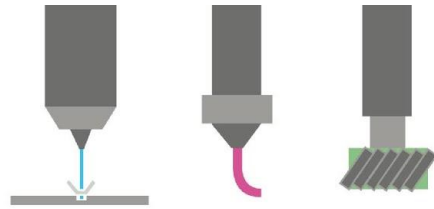
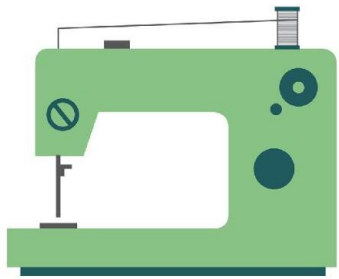
El equipo del proyecto Orekan, estuvo formado por 3 personas:

- 1 - David Bizkai. mano de obra
 - 2 - Eneko Benede. Ingeniero (responsabilidad civil) + mano de obra
 - 3 - Jon Juarez. Diseñador + Mano de obra
- También necesitamos la ayuda de un soldador de forma puntual, y de un electricista.



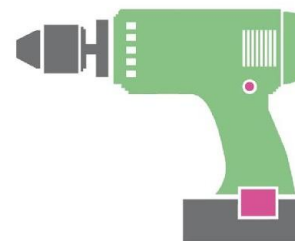
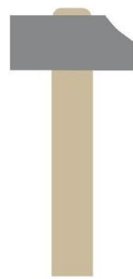
El equipo del 2º proyecto,
estuvo formado por 3
personas:

- 1 - Xabier Artazkoz. Arquitecto
- 2 - Rubén Periañez. Render
- 3 - Jon Juarez. Diseñador



LICENCIA / DIY / DIWO

LICENTZIA / DIY / DIWO



Proyecto DIWO. WIP

En este primer proyecto, dada su naturaleza “amistosa”, no se discutió sobre ningún tipo de licencia, dado que nunca se creyó que tendría mayor trascendencia. Solamente fue un primer paso.



Proyecto WIP (work in progres)

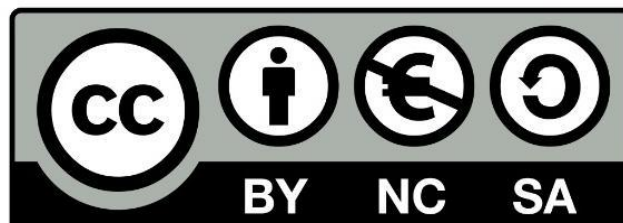


Ahora, el siguiente paso es desarrollar un módulo con lo aprendido, una “escultura” escalable y pensada para poder ser compartida. Hardware libre. Cada vez un paso más cerca de lo artístico que de lo funcional. El objetivo final de este proyecto no es otro que generar arte escalable, la búsqueda de lo estético tanto en la forma como en la práctica, el movimiento generado por la forma.

harriorrihar@gmail.com

www.facebook.com/Harriorrihar

<http://harriorrihar.prosite.com/>



HOW TO MAKE formatua, Paola Guimeransek pentsatu eta koordinatutako proiektua da, Hirikilabsen inguruan artisau berriak biltzeko asmoarekin. Aitoru-EzKomertziala-BerdinPartekatu 3.0. lizentziapean dago. Ilustrazioak Naia Querejetak egin ditu eta lizentzia berdina dute.

Los nuevos artesanos que rodean Hirikilabs se encuentran bajo el formato HOW TO MAKE, un proyecto pensado y coordinado Paola Guimeráns bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 3.0. Las ilustraciones creadas por Naia Querejeta tienen la misma licencia.



hirikilabs.tabakalera.eu
tabakalera.eu