

**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“DISEÑO DE OBJETOS PARA LA AMBIENTACIÓN
DE LA CAFETERÍA: COFFEE BLUES”

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

ENRÍQUE RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ

ASESOR: EFRAÍN PARADA RODRÍGUEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE



Introducción

1. Diseño para producción en multimedios

2. Diseño de ambientación

3. Proceso de Diseño

3.1 Ruta critica

3.2 Brief

3.3 Moodboard

3.4 Bocetaje

3.5 Técnicas y materiales

3.6 Propuestas alternativas

3.7 Materialización

3.8 Diseño final

Conclusión

Fuentes

INTRODUCCIÓN



La presente memoria gráfica toma como tema principal el diseño de mobiliario, ya que éste ayuda a fusionar lo artesanal con lo industrial, siempre bajo una visión estética. Hoy en día las tendencias ecológicas crecen con mayor interés, lo que ha llevado al Diseño y la Comunicación Visual a recorrer caminos para vincularse directamente con el desarrollo de proyectos ecológicos sustentables.

Hablando en términos de origen, producción y distribución, el mobiliario sustentable está diseñado para provocar un impacto mínimo en el ambiente. Los procesos de producción están concebidos para conservar la energía y evitar el desgaste; además de utilizar materiales amigables al ambiente, sus componentes de construcción –como adhesivos– son naturales y libres de emisiones de Compuestos Orgánicos Volátiles (VOC).

Este proyecto se realizará a partir del interés por cursar el diplomado *Diseño de objetos para la producción en multimedios*. En este diplomado se abordó el diseño de objeto desde el papel (boceto) hasta obtener el objeto físico, conociendo diferentes materiales y sus usos para un mejor resultado dependiendo de lo que se diseñará y para qué se diseñará.

Se trabajaron 5 módulos en este diplomado:

1. Historia y conceptualización. Se conoce sobre la escenografía, la ambientación, la utilería, el mobiliario, el maquillaje y la caracterización, y cómo todo esto se relaciona con el personaje.
2. La definición del proyecto. Se hace una investigación sobre el cliente al que se le trabajará, investigando el mercado directo e indirecto, así como una justificación del porqué se está haciendo el proyecto.
3. Proceso de diseño. Se comienza con el bocetaje, a partir del cual se reducen la posibilidad del material que se utilizará y las técnicas apropiadas para dicho material, eligiendo junto con el cliente la propuesta

final para su realización.

4. Realización del proyecto. La construcción del objeto, es decir, la materialización de la propuesta.

5. Memoria gráfica. La redacción de todo el proceso, en la cual hablaremos de los materiales y los bocetos hasta cómo terminó la propuesta y su construcción.

Cursar este diplomado es importante para un Diseñador y Comunicador Visual porque ayuda a aterrizar más rápidamente una idea funcional, ya sea para un establecimiento o evento; te enseña a agilizar el proceso de diseño para pensar, a la vez que se trabaja el diseño, en los materiales más adecuados para dicha tarea; te permite conocer por qué el diseño sustentable ha llegado a ser tan importante dentro de algunos negocios como estrategia para atraer a sus clientes.

Para lograr un diseño se debe utilizar un proceso que ayudará a llevar un orden de trabajo, una cronología y un esquema que indicará el avance del proyecto. Cada proceso de diseño es diferente; se debe escoger uno adecuado al proyecto a realizar.

Este documento contiene los siguientes puntos: en el primer punto se conocerán algunos de los elementos necesarios para la producción de multimedios, hablando específicamente de diseño de objetos. En el punto 2 se abarcará el diseño de mobiliario como parte importante de la ambientación de una cafetería, mientras que en el punto 3 se trata el proceso que se llevó a cabo para la realización del diseño.

1. DISEÑO PARA PRODUCCIÓN EN



MULTIMEDIOS

La formación profesional de un diseñador y comunicador visual abarca el estudio de los conocimientos y las técnicas necesarias para el diseño de escenografía, ambientación y caracterización, que a su vez se compone de elementos como: utilería, vestuario, iluminación, mobiliario, decoración, efectos especiales y sonido, que corresponden a la dirección de arte.

Entre los diseños de objetos para la producción en multimedia se encuentran: escenografías para teatro, cine, televisión, museo, montaje fotográfico, presentación de productos y eventos especiales, así como la creación de ambientación para diversos lugares, con un estilo, tiempo y espacio definidos, como lo son: restaurantes, bares, antros, cafeterías, entre otros.

Francisco Nieva, en *El tratado de la escenografía*, define al diseño de escenografía como todos los elementos visuales que conforman una escenificación. La escenografía es aquella que se encarga de realizar ciertas decoraciones en un espacio para transportar al usuario a cierto tiempo, o un cierto lugar.

Fue en la época de los griegos cuando se empezaron a hacer representaciones escénicas trágicas y de comedia para las que necesitaban transformar el espacio. Posteriormente, en la Edad Media se hacían representaciones religiosas. Desde entonces, en la escenografía se incluyen elementos como: la ambientación y la utilería. Por un lado, la ambientación ayuda a que el receptor se adentre en la historia, y requiere de iluminación y música; por el otro, la utilería se compone por los objetos con los cuales el actor o los receptores tienen contacto.

Otra parte importante de las artes escénicas son el maquillaje y la caracterización –que se encargan de adecuar los rasgos físicos del actor para la representación de un personaje– y el vestuario –que es el complemento del maquillaje– o los conjuntos de trajes que se van a utilizar.

En la realización de cualquier proyecto de diseño se debe tomar en cuenta la teoría del color, pues definirá el tono de la escenografía. El color tiene diferentes significados; por ejemplo, si usamos colores cálidos, podemos hacer referencia a un desierto de día, una playa o un lugar violento. Según la teoría del color, éste se divide en 3 niveles: denotativo, connotativo y esquemático.

El color denotativo es utilizado en las imágenes realistas, fotografías e ilustración. El color connotativo está enfocado a la psicología y afecta la percepción. Finalmente, el color esquemático es el que nos remonta a una marca, a alguna señalización o empresa.

Para realizar una escenografía con todos sus elementos, también debemos tener en cuenta el espacio y el tiempo para realizarla, es decir, cuando hablamos de espacio nos referimos exactamente a qué cosas vamos a hacer para adecuar nuestro proyecto, tomando en cuenta el tamaño del mismo; si se va a interactuar con el receptor, cómo se va a interactuar, de qué manera hacer profundidad de campo (de ser necesario) y en qué tiempo se sitúa nuestro proyecto. La utilería que usaremos tiene que ser de la época en la cual estamos situando el proyecto y, sobretodo, cuánto tiempo vamos a tardar en realizarlo, porque todos los elementos que integren el diseño deben ser los correctos de acuerdo con lo que se quiere proyectar.

2. DISEÑO DE MOBILIARIO PARA



AMBIENTACIÓN

Al hablar de diseño de ambientación se hace referencia a todos aquellos aspectos que van a llevar a un público a ubicarse en un determinado tiempo, espacio o entorno específico, en congruencia con los elementos disponibles. Por lo anterior, es que se necesita realizar una investigación a fondo acerca de la temática o estilo que se va a abordar.

Los aspectos que forman parte de la ambientación son:

Iluminación (que puede ser natural o artificial)

Utilería

Efectos especiales

Musicalización (sólo en el caso de cine o artes escénicas)

Como complemento de una ambientación está el diseño de mobiliario. “El mobiliario determina un estilo propio de diseño sumado al desarrollo de una personalidad clara y original” (Arola, 1966).

El mobiliario se compone por objetos que facilitan los usos y actividades habituales, ya sea en casas, oficinas y otros tipo de locales. Normalmente la palabra mobiliario alude a objetos que facilitan las actividades humanas como dormir, comer, cocinar o descansar mediante sillas, mesas, camas, estanterías, muebles, etc.

Existen varios tipos de mobiliario, muebles que poseen una superficie horizontal separada del suelo, como las sillas y las mesas, o bien, muebles para el almacenaje o archivado de libros, revistas, ropa, etc. El mobiliario puede ser el producto del diseño, considerado una forma de

arte decorativa. A parte del fin funcional del mobiliario, éste puede servir con un propósito simbólico o religioso.

MOBILIARIO EGIPCIO

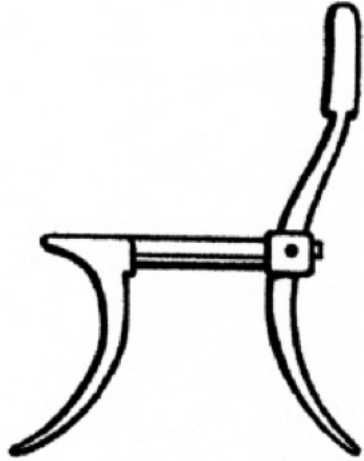
El mobiliario del antiguo Egipto ofrece una estructura sencilla, completamente cúbico y liso, dejando un diseño sobrio y con un gran sentido de la estilización para la copia de formas naturalistas. La madera es el material principal para su construcción; algunos tipos de madera que se utilizaban eran el cedro, el ciprés y el fresno. Además, se utilizaban materiales como el oro, la plata, el hueso y el marfil para los muebles lujosos. La decoración en relieve muestra símbolos de dioses o escenas con significado religioso.



MOBILIARIO GRIEGO

Grecia produjo una gran variedad de muebles decorativos, en los cuales se nota una influencia de los primeros diseños egipcios, aunque las patas de animales de los asientos fueron desapareciendo gradualmente para ser reemplazadas por formas rectangulares y torneadas. Para los

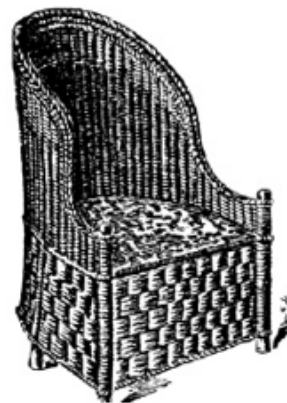
muebles se usaba principalmente la madera, sin embargo la vida al aire libre obligaba a buscar materiales de mayor resistencia como la piedra, el mármol o el bronce.



La estructura de los muebles griegos, a diferencia de la egipcia, era más sencilla y mejor adaptada al cuerpo humano. Los soportes y elementos verticales suelen ser tallados o torneados, dando la apariencia de ligereza al mueble. Aquí se conoció la técnica para curvar la madera utilizando el calor. La innovación de los diseñadores griegos fue la silla conocida como *Klismos*, que era muy ligera y tenía respaldo.

MOBILIARIO ROMANO

En el mobiliario romano la influencia de Grecia es tan extraordinaria que se llegan a repetir algunos prototipos, pero el empleo del bronce da lugar a una nueva técnica que produce como resultado ejemplares con detalle. El mobiliario de bronce se vuelve tan importante que de este material se hace casi todo lo que relacionado con lujo. Además de usar el bronce, construyen muebles de piedra y mármol, materiales correspondientes a la vida pública, para usarlo en foros y coliseos.



MOBILIARIO BIZANTINO

La civilización cristiana no sólo influye en las artes mayores, sino también en las industriales y, por ende, en el desarrollo y trayectoria del mobiliario. El estilo bizantino fue esencialmente una mezcla de elementos orientales y grecorromanos que eran usados para la realeza.

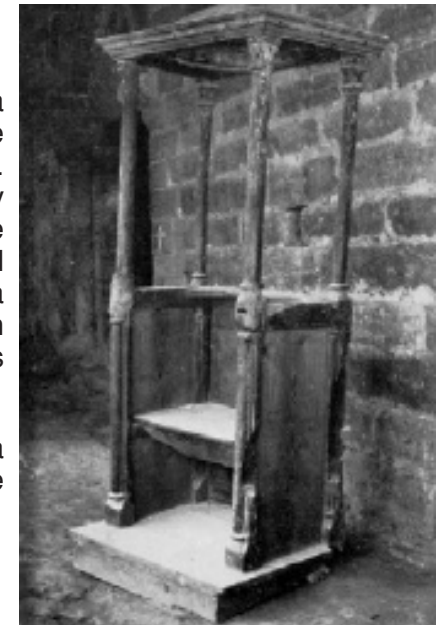


El marfil fue el material más usado para los muebles de importancia, aunque muchos muebles eran totalmente metálicos o enriquecidos con aplicaciones de metal y cubiertos luego con tapicería. A diferencia del estilo romano, las figuras humanas fueron incorporadas con menor frecuencia; aun así, el mobiliario bizantino se caracteriza por asimilar los modelos romanos revestidos de lujo oriental.

MOBILIARIO MEDIEVAL ROMÁNICO

Mobiliario fuerte y pesado. Usa una decoración a base de condicionales de flora y fauna, incluyendo figuras fantástica. La madera es el material imprescindible y característico de este mobiliario. Lo que caracteriza el diseño románico es la variedad de representaciones de muebles en la escultura francesa del siglo XII, en la que se utilizaban interpretaciones esquemáticas y simplificadas de la ornamentación grecorromana.

Como consecuencia del espíritu nómada de la época, muchos muebles eran fáciles de desarmar para simplificar su transporte .



MOBILIARIO MEDIEVAL GÓTICO

El arte gótico es esencialmente religioso, por lo que fue desarrollado en los muebles para monasterios e iglesias. El material que se empleaba para la construcción del mobiliario era exclusivamente la madera (destacan el roble y el nogal), cuyas diversas variedades dan lugar a distintos tipos de decoración.



El mobiliario era funcional y sencillo, de madera cubierto con tapicería. Los muebles siguen las características arquitectónicas de sus grandes edificios, de aspecto severo, líneas simples y continuadas como en el período románico.

MOBILIARIO DEL RENACIMIENTO

Una mezcla de formas grecorromanas nativas e ideas orientales derivadas de Constantinopla, el mueble era eminentemente religioso. En este momento nace el mueble civil, que son los procedimientos decorativos de los muebles góticos.

En esta etapa el boceto se convierte en algo sumamente importante, no sólo como forma artística, sino también como documento en donde se aprecia la invención artística en su punto de origen. El principio estético es siempre el mismo: una acentuación del relieve causando un juego con las luces y sombras, buscando siempre el movimiento. Toman como modelo la arquitectura clásica, rigurosamente equilibrada. El mueble se construía a base de armazón o vigueta con piezas de madera, ya sea de roble o pino, con un armazón cubierto de paneles de madera más ligeros, preferentemente hechos de nogal. El ensamblaje es más complicado.



MOBILIARIO BARROCO

El barroco dio una nueva vida al mobiliario, una forma impetuosa y exuberante, desbordando normas clásicas y rompiendo estructuras tradicionales. Este estilo se considera como un ordenador de masas y conjuntos de accesorios y detalles para lograr una obra armoniosamente completa.



Este tipo de mobiliario combina la curva con los elementos rectilíneos, marcando los ángulos rectos. Este nuevo estilo marca la plenitud formal y la magnificencia debida a los detalles, el uso del dorado y la riqueza de los materiales. Abundan las aplicaciones de bronce para reforzar los ángulos y las molduras para ocultar muchas veces la madera. Es importante mencionar que gracias a la línea curva, los

asientos pierden rigidez y toman un aspecto más grato y familiar.

MOBILIARIO ROCOCÓ

Usa como características principales la reducción de proporciones, adaptando el mobiliario a las estancias más pequeñas y más acogedoras; el empleo de la línea curva, tanto en estructuras como en la ornamentación, así como la estilización de la forma.

Se aprecian grandes innovaciones en la técnica y una transformación en las estructuras. Se disimulan los elementos constructivos verticales y horizontales, haciendo que los respaldos y asientos que antes eran rígidos ahora sean redondeados; las patas, que eran firmes y sólidas, ahora se arquean de forma que parecen doblarse y las telas cubren por completo paredes y asiento del mueble.

Los muebles formaban parte importante de la decoración. Si un mueble llevaba un especie de tallado, éste se repetía en el entrepaño de la pared a la que estaba adosado.



MOBILIARIO DEL SIGLO XIX

Los métodos constructivos y técnicas que han llegado a su máximo desarrollo y perfección se industrializan y, con la fabricación en serie de modelos económicos, se pierde la mano de obra y la perfección del acabado. La máquina convierte la delicada artesanía del mueble en una industria que repite sin interrupción los modelos de los estilos históricos.

El rápido empleo del hierro, y más tarde del acero, influyó en la construcción del mueble por su resistencia a la interperie. Se construyeron sillas de jardín hechas de piezas de hierro fundidas y de hierro curvado. La artesanía del mueble se va perdiendo y es sustituida por nuevos sistemas que sólo emplean la máquina.



MOBILIARIO ART NOUVEAU

Un grupo de arquitectos inicia este movimiento, que no sólo se refiere a la arquitectura, sino a su colaboración con la industria y con las artes plásticas, unido a los nuevos conceptos de volúmenes y espacios de los exteriores como prologación del interior, dando nuevos materiales para su aplicación a los objetos de uso y por consiguiente al mobiliario.



El Art Nouveau es un estilo orgánico derivado de formas naturales que transmiten una sensación de movimiento, ejemplificada por la curva de "latigazo" que se encuentra en muchos trabajos de este estilo. Las líneas son sencillas con una ornamentación especial, las superficies y formas son fuertes pero simples, los colores son claros y la construcción en general es más racional, mientras que la técnica se perfecciona.

MOBILIARIO DEL SIGLO XX

La revolución en las artes también afectó al diseño de muebles. En Viena comenzaron a construir un mobiliario de formas cúbicas que contrastaban de modo radical con la obsesión por las formas curvilíneas del art nouveau; el ángulo recto se utilizaba de forma constante y los detalles eran austeros.

En la silla se tiene una gran influencia de los adelantos técnicos y el empleo de los nuevos materiales como lo son los metálicos: el hierro, el acero y el aluminio; la aplicación de los plásticos no sólo como elementos estructurales, sino como revestimiento rígido o elástico, así como la goma y los nuevos sistemas de resorte; el empleo de las maderas aglomeradas y de fibra; los tratamientos de secado e impermeabilización de la madera,



3. PROCESO DE DISEÑO



Un proceso en el contexto del Diseño y la Comunicación Visual es una serie de pasos a seguir para la realización de un proyecto; éstos varían dependiendo de diversos factores, como el tipo de proyecto o hacia quién va dirigido. El proceso que se debe seguir para diseñar una ambientación consta de los siguientes pasos:

1. RUTA CRÍTICA

Sirve para la planeación de un proyecto. En ella se mencionan las actividades que se realizarán para la configuración del mismo.

2. BRIEF

En él se determina cuál es el producto a realizar, el usuario, y la competencia (contexto). Para establecer estos puntos se debe llevar a cabo una investigación, con la cual comienza el proceso de diseño. Casi todos los proyectos requieren la formulación de una serie de preguntas, a los clientes, sobre el propósito del proyecto y las necesidades a satisfacer.

3. MOODBOARD

Es un collage para tener referencias y poder aterrizar mejor una idea.

4. BOCETAJE

Se establecen propuestas para la resolución del problema en papel o por computadora, abarcando todos los requisitos y características del proyecto.

5. TÉCNICAS Y MATERIALES

Posibilitan recuperar objetos, paredes o muebles en mal estado para el arreglo y embellecimiento de las mismas. Las diferentes técnicas que se pueden realizar con los materiales nos ayudan a dar un efecto de envejecido, estucado, enyesado, imitación de madera, imitación de piedra, etc.

6. PROPUESTAS ALTERNATIVAS

Los diseñadores pueden tener diversas propuestas con características o requisitos que se incluirán en el proyecto. El desarrollo del diseño permite una retroalimentación adicional de parte de los clientes y la posibilidad de realizar cambios de último minuto.

7. MATERIALIZACIÓN

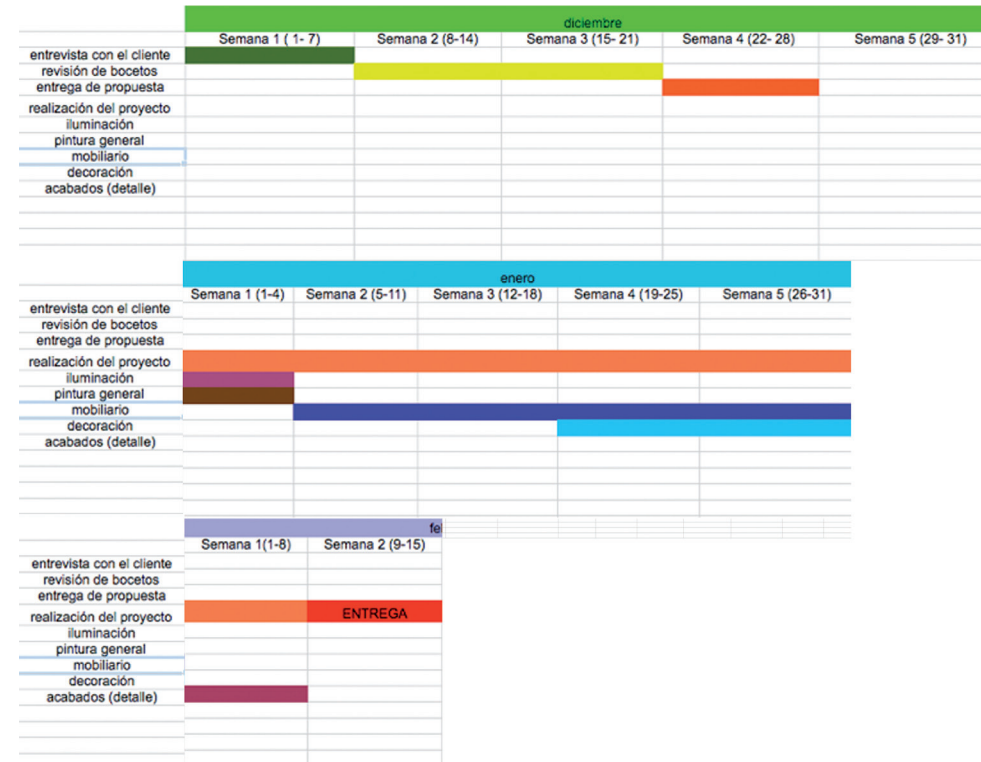
Es la producción del proyecto; se debe pasar al plano digital todo lo logrado en el bocetaje. El diseñador debe reunir los suministros para completar el proyecto. Cuando el desarrollo se haya completado, el diseñador evalúa el proyecto y muestra el resultado a sus clientes.

8. DISEÑO FINAL

Es el conjunto de todo el armado del mobiliario.

3.1 RUTA CRITICA

La ruta crítica es un elemento de planeación en el cual se mencionan las actividades que se van a realizar para la configuración de un proyecto. Dichas actividades van sujetas a tiempos determinados, congruentes con un calendario acordado para la entrega final del proyecto. De igual manera debe contener fechas de revisiones con el cliente.



La ruta crítica del mobiliario se comenzó a principios de enero con la búsqueda del diseño de mesas y sillas que mejor se acomodaran al lugar. Se planeó colocar 6 mesas dentro de la cafetería y 4 en la terraza. Una vez seleccionado el diseño de las mesas y las sillas, se buscó una distribuidora especializada en mobiliario sustentable sobre diseño.

3.2 BRIEF

El brief contiene el resumen de la investigación, es decir los parámetros establecidos por el cliente y los propios del diseñador, en este caso de ambientación para el Coffee Blues.

CLIENTE

COFFEE BLUES

Es una pequeña empresa con un nuevo concepto de cafetería creado por Hugo Fernando Fernández Díaz en asociación con Pablo Corona Martínez, con el gusto por el café y la ecología. Es un espacio con temática y filosofía ecológica que interesa a la mayoría de los miembros de la comunidad. Este establecimiento comenzó como un puesto de churros rellenos; debido a su éxito se empezaron a poner algunas mesas y amenizaron con música en vivo. Más tarde, con el éxito que tuvieron, se planea adaptar el garaje como local comercial para formalizar el negocio.

MERCADO META

Coffee Blues está dirigido a jóvenes y adultos.

Nivel Socioeconómico

A/B, C+ y C (alto, medio alto y nivel medio).

Rango de edad y género

Hombres y Mujeres de 20 a 60 años de edad.



COMPETENCIA

La competencia directa radica principalmente en tres cafeterías que se encuentran en la zona: La Casa del Chorro, Calle Qatro y Starbucks. Analizando la ambientación, coinciden en transmitir un entorno acogedor para el cliente, la paleta de colores se compone de colores cálidos, diferentes tonalidades de anaranjado, café y amarillo. También se observa el uso del color verde, que a pesar de ser un color frío crea armonía con los anteriores y, según la psicología del color, nos remite a la naturaleza, tranquilidad, salud, y vida.

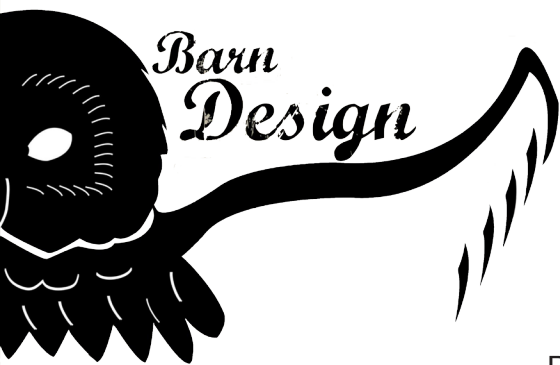
CALLE QATRO STARBUCKS



Por otro lado, la competencia indirecta se da con las tiendas de conveniencia, las cuales también ofrecen el café como uno de sus productos. Entre ellas se encuentran 7eleven, OXXO, Súper K, Go Mart, Extra, etc.

EL PROYECTO

Trata de la ambientación completa del local, usando el estilo minimalista sin perder una expresión rústica y a la vez ecológica, es decir, apegada a la naturaleza. Además se incluirán tonos y colores que remitan a la tierra. La idea es también crear un ambiente cómodo, agradable y acogedor para el cliente.



PARAMETROS DE DISEÑO

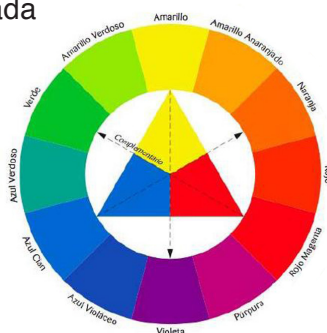
Para lograr el objetivo del proyecto, aparte de la investigación, se recurre al uso de diversos conceptos propios de Diseño y Comunicación Visual, enfocados principalmente a la Dirección de Arte, la cual se encamina a la ambientación, mobiliario, decoración e iluminación.

TEORÍA DEL COLOR

Entendemos por teoría del color a las reglas básicas de la mezcla y uso de colores, ya sean colores luz o colores pigmento.

Johann Wolfgang Von Goethe fue el precursor del círculo cromático, donde trata de darle una definición a los colores, y también comenta que el significado depende mucho de la percepción de cada persona, teniendo sus propias preferencias y gustos, ya que las reacciones físicas al color son diferentes en cada persona.

El círculo cromático tiene los tres colores básicos, que son rojo, amarillo y azul; y sus complementarios, que son naranja, verde y violeta.



Dentro del círculo cromático tenemos las divisiones de los colores cálidos y los colores fríos; los colores cálidos son los que estimulan la mente y provocan alegría, la sensación de calor, precaución e incluso llegan a darte hambre; dentro de esta gama tenemos al color rojo, naranja, café y amarillo. Los colores fríos son aquellos que provocan sensaciones de paz, temor, tristeza; dentro de la gama de los colores fríos tenemos el azul (todas las gamas de azul) y violeta.

En el proyecto se aplicarán colores cálidos para dar el confort necesario para el usuario dentro de la cafetería. En la fachada aprovecharemos los ladrillos que son de un tono naranja; esto le dará un toque rústico, que es lo que desea el cliente. Se elegirán las mejores opciones de árboles y/o plantas para emplearlas como parte de la decoración; parte del concepto es dar la sensación de estar conviviendo con la naturaleza.

Para el interior del establecimiento utilizaremos también colores cálidos; se habla de naranja y café. El naranja, según la teoría del color, abre el apetito; el café para complementar el sentimiento de naturaleza, de tierra. Debido a que el espacio no es tan amplio, se considera no saturar el interior de colores oscuros. En consecuencia, el techo irá de un tono crema para no desentonar con la armonía de los demás colores.

AMBIENTACIÓN, DECORACIÓN ECOLÓGICA

No necesariamente trata de un ambiente rodeado de vegetación, al aire libre, sino de extraer una parte de naturaleza (plantas, árboles, piedras, acuarios, madera) y adaptarlo armoniosa y estéticamente a interiores. De igual manera se puede recurrir a intervenciones gráficas como pinturas en las paredes. Este estilo rechaza el uso de plásticos y metales.



AMBIENTACIÓN, DECORACIÓN RÚSTICA

El estilo rústico se complementa bien con el ecológico. Se hace uso de madera, plantas y/o árboles (pino, bambú), fibras naturales (hilo, algodón, la lana o el lino), piedras que pueden formar parte de muros o piso; predominan los colores cálidos. El objetivo de tal estilo es lograr un ambiente relajado, tradicional y que gire en torno a la naturaleza.



MINIMALISMO

El movimiento artístico minimalista surgió en 1960. Es una corriente artística que utiliza elementos mínimos y básicos, es decir, el color puro, formas geométricas, etc. Sus características principales son la abstracción, el uso literal de los materiales, conservar la estructura y funcionalidad, la síntesis, el orden y la sencillez.

En términos de diseño, el minimalismo se reduce a los elementos meramente necesarios, sin sobrecargar el diseño. Ha sido muy influenciado por el diseño y arquitectura japonesa y sueca.



En este proyecto se adaptará a los principios del minimalismo conservando la idea de un entorno rústico y temática ecológica.

3.3 MOODBOARD

El moodboard es un collage compuesto de imágenes y/o fotografías, telas, muestras de color, texturas y todo aquello que ayude a desarrollar propuestas. De esta manera el cliente podrá entender de qué trata el diseño. Es importante no saturar de imágenes el moodboard porque se volvería un caos y dificultaría su comprensión.

Para un tener un moodboard funcional, es preferible seleccionar las mejores imágenes que puedan servir como referencia para el proyecto.

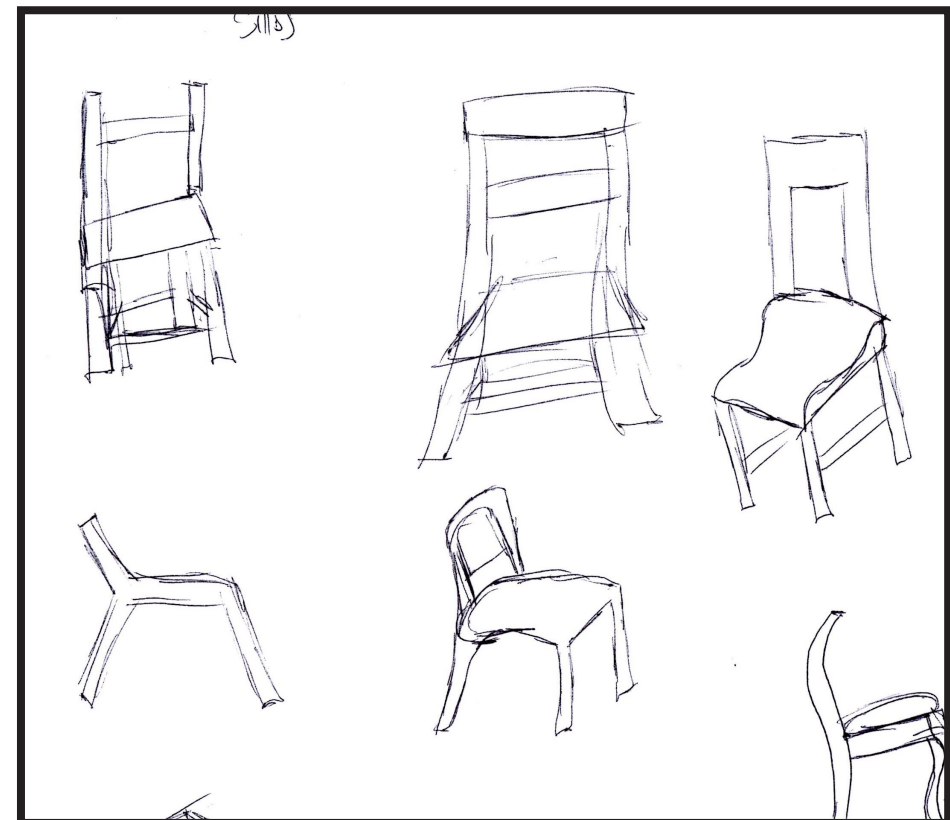
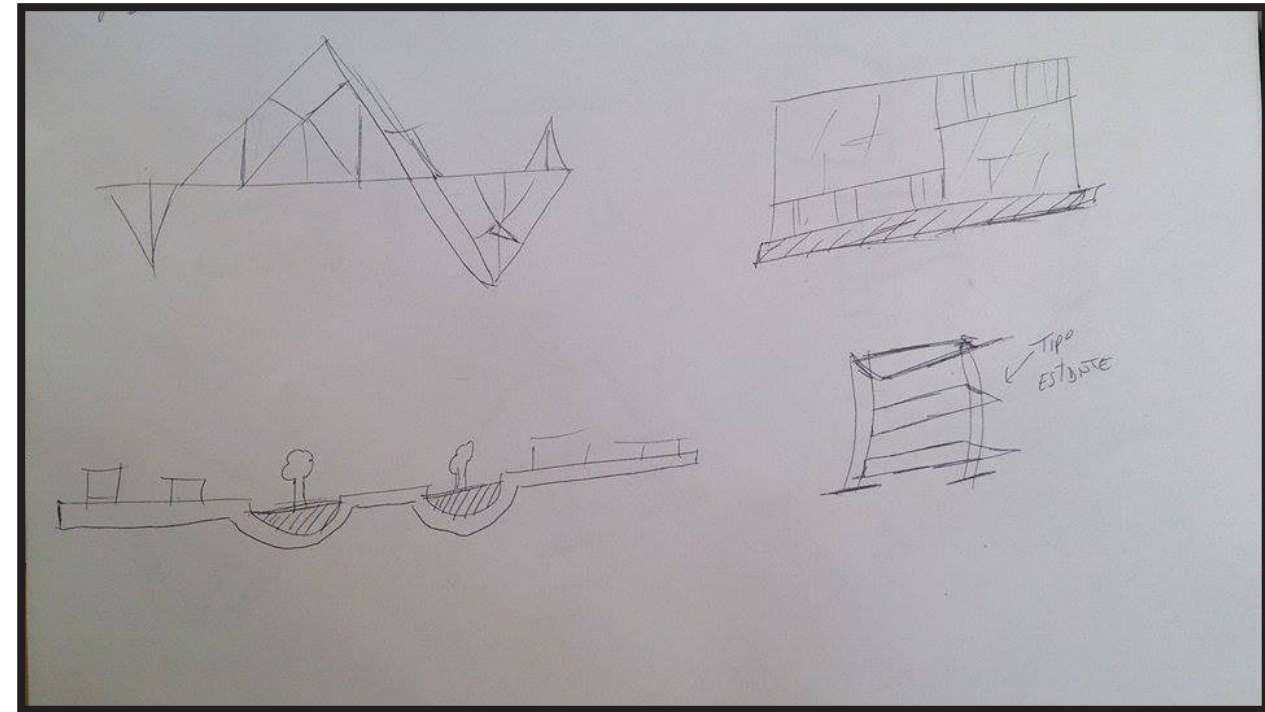
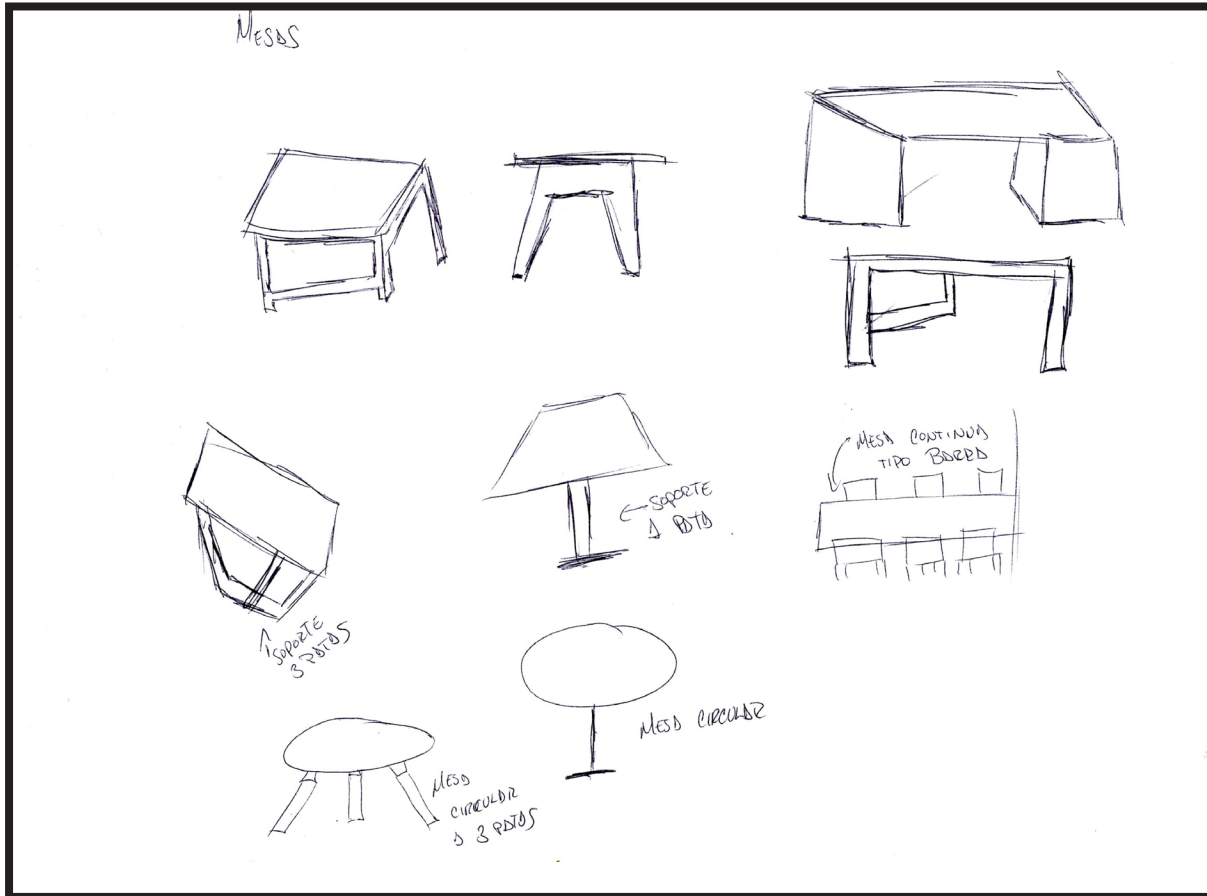


Imágenes tomadas de la página web de Pinterest.

Para la realización del mobiliario de la cafetería Coffee Blues se buscaron imágenes en internet sobre muebles simples para reflejar lo minimalista. También era importante que en su mayoría fueran sustentables, ya que la idea principal de la cafetería es la ecología. La mayoría de los muebles que se planean ocupar son de madera para rescatar la parte rústica en la ambientación. La idea principal es salir de lo convencional para lograr un atractivo visual hacia los clientes y así obtener la preferencia local.

3.4 BOCETAJE

El bocetaje es la parte del proceso de diseño donde se plasman las ideas gráficamente para empezar a materializar el diseño. Existen diversos tipos de bocetaje:



ROUGH:

Son hechos en papel y lápiz sin entrar en detalles, sólo para dar una idea general.

Se hicieron varios bocetos, abarcando desde lo general a lo particular; reflejando cualquier idea por pequeña que fuera.

COMPENSIVO:

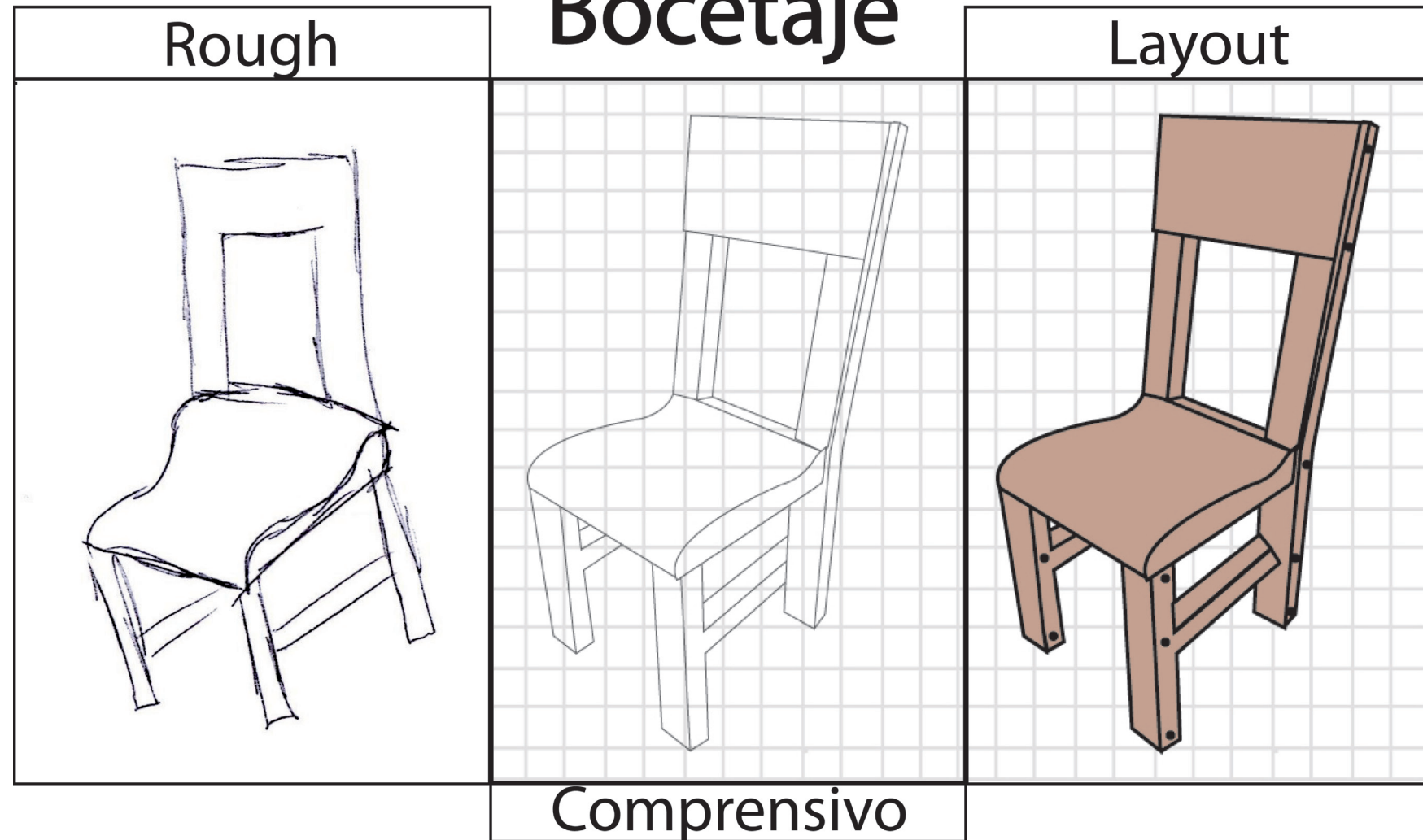
Es aquel en el cual se empieza a usar la proporción para que el objeto a diseñar sea coherente con el espacio donde estará. Para esto se utilizan retículas, las cuales pueden ser rectángulos áureos, modulares, diagonales, entre otros.

Después de tener todas los bocetos rough se comienza a depurar la información, es decir, discriminar las ideas funcionales para la cafetería y aquellas que realmente no funcionan.

Para el proceso de bocetaje definimos que la retícula a utilizar será una modular, pues es más sencilla para la ubicación de objetos sin perder la armonía. Finalmente se eligieron las siguientes tres propuestas para mostrar al cliente:

LAYOUT:

Que es un bocetaje final, reticulado, con color y con detalles del objeto a diseñar.



3.5 TÉCNICAS Y MATERIALES

Para la realización del mobiliario para la cafetería Coffee Blues se utilizará madera reciclada. Este material es primordial, pues brinda la sensación de rústico, y al ser reciclado remite a lo ecológico.

Una de las técnicas para rescatar la madera es la siguiente:

CEPILLAR LA MADERA.

Un cepillo de carpintero es una herramienta que sirve para suavizar y dar forma a la madera. Se usan para “afeitar” listones delgados y uniformes de un pedazo de madera. Originalmente este proceso se hacía a mano; hoy en día las máquinas cepilladoras eléctricas permiten trabajar con rapidez y mayor eficiencia.

Hay diferentes tipos de cepillo, según lo que se necesite cepillar:

Juntera. Tiene un cuerpo de 55 cm de largo. Estos cepillos de mano larga son útiles para recortar o alisar largas piezas de madera, como tablas o puertas.

Cepillo desbastador. Es ligeramente más corto que la juntera, con una longitud de 30 a 45 cm. Es más versátil que la juntera debido a que es más corto; por esto se puede utilizar para cuadrar tanto tablas largas como piezas más cortas de madera aserrada.

Cepillo de alisar. Mide aproximadamente 25 cm de largo y es el más versátil de todos los cepillos de mano. Se puede usar para el alisado y el emparejamiento general de todos los proyectos.

Garlopín. Es el tipo más pequeño de cepillos. Este tipo de cepillo es demasiado pequeño para alisar efectivamente tablas de madera largas,

pero es ideal para afeitar pedazos muy delgados de una superficie o trabajar en una esquina muy reducida.

Lijar la madera. Las lijas tienen diferente tipo de grano; mientras más fino es el grano, permite dar un mejor acabado a la madera. Es importante usar un taco de madera para sostener la lija, de esta forma es más sencillo lijar y menos cansado hacerlo. Además el lijado se vuelve más uniforme, lo cual garantiza mejores resultados.

EMPAREJAR LA MADERA.

Esto quiere decir que se van a lijar los cantos de la madera para que, a la hora de pegar o clavar una madera con otra, cuadren perfectamente.

CORTAR LA MADERA.

Se hacen los cortes necesarios para poder formar el banco, mesa o librero.

PINTAR LA MADERA.

Como se mencionó anteriormente, para pintar podemos usar pintura de agua o aceite y un esmalte para darle un buen acabado.



3.6 PROPUESTAS ALTERNATIVAS

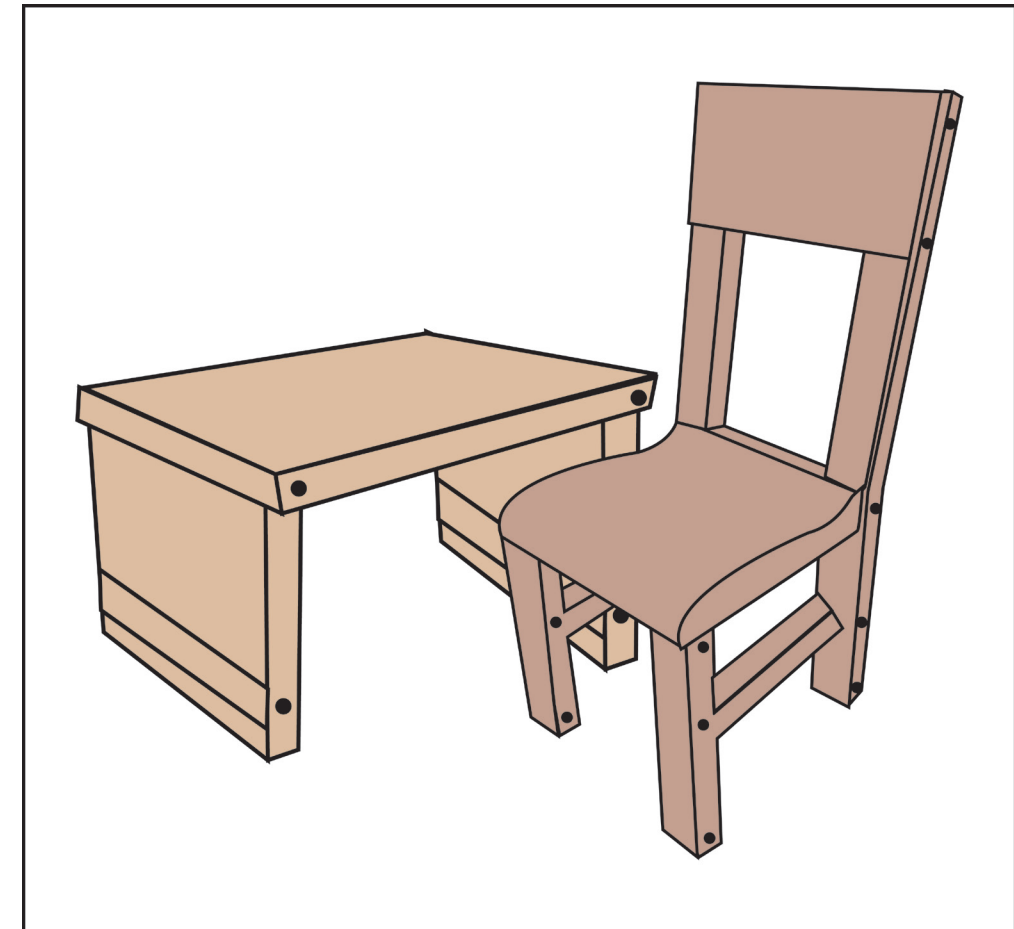
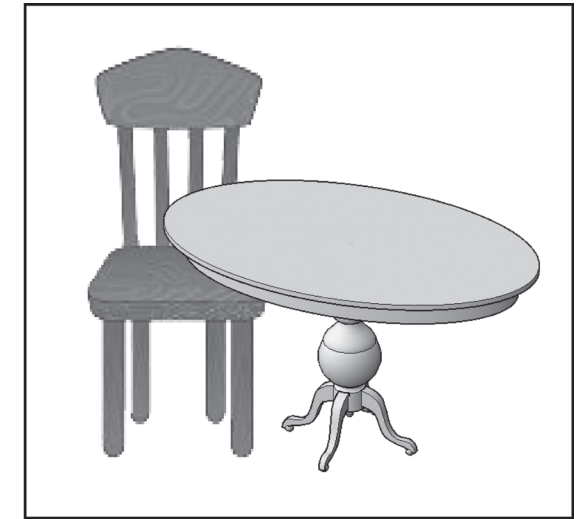
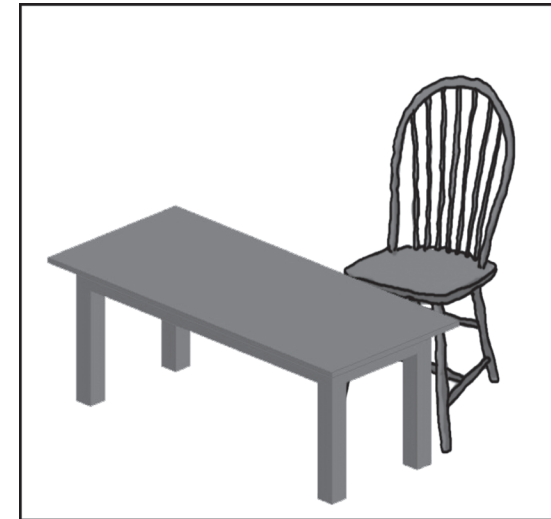
La propuesta inicial para este proyecto es usar lo rústico aplicado de forma minimalista para tener un óptimo uso del espacio y mantener así el espacio ordenado de forma simple, volviéndolo elegante, acogedor y armónico. Es importante que los materiales sean reutilizados para que sea congruente con la idea ecológica.

1. En la primera propuesta serán 3 mesas cuadradas y alargadas, que estarán repartidas en el espacio. En una esquina se pondrá un mueble empotrado a la pared con orientación vertical para dejar libros y juegos de mesa. Las sillas serán de asiento plano y respaldo curvo.

2. En la segunda propuesta serán 6 mesas redondas de madera con gancho para mochilas o bolsas. En una esquina se pondrá un mueble tipo estante con orientación vertical para dejar libros y juegos de mesa. Las sillas serán de asiento y respaldo planos.

3. En la tercera propuesta las mesas serán 6 mesas cuadradas de 4 patas, repartidas en el espacio para lograr un aspecto geométrico. En una esquina se pondrá un mueble empotrado a la pared con orientación horizontal para dejar libros y juegos de mesa. Las sillas igualmente serán de madera, pero de diseño más ergonómico para permitir más comodidad al sentarse.

Junto con el cliente discutimos las propuestas seleccionadas, optando por la propuesta 3 ya que esta es la que refleja mejor la idea que se tiene para la ambientación de la cafetería.



3.7 MATERIALIZACIÓN

La realización del mobiliario de la cafetería se hará de la siguiente manera: primero se conseguirán las mesas, acorde al diseño y tamaño, seguidas por las sillas; posteriormente se empotrará el librero a la pared, se colocarán las repisas flotantes en la cocina y se terminará con los arreglos de las mesas.

Para el mobiliario se utilizó lo siguiente:

Mesas de madera reciclada. 1 mesa \$1,500.00

Se necesitaron en total 10 mesas - \$15,000.00

Sillas de madera recicladas. 1 silla \$350.00

Se necesitaron 40 sillas - \$14,000.00

Librero de madera reciclada (flotante). \$850.00

Repisas flotantes. 1 repisa \$350.00

Se necesitaron en total 5 repisas - \$1,750.00

3.8 DISEÑO FINAL



Para el diseño final se optó por mesas cuadradas con un compartimiento justo debajo, ya que así se ocupa mejor el espacio. El compartimiento no quita espacio a los clientes y es más cómodo y útil para poner bolsas o mochilas.

Se utilizaron sillas con diseño ergonómico para mayor comodidad de los clientes, quienes podrán permanecer más tiempo en el lugar.





En cuanto al librero, para un mejor aprovechamiento del espacio se optó por empotrarlo a la pared con la finalidad de que el interior del lugar no se viera tan amontonado, dando así una apariencia moderna.

Una vez colocadas las piezas diseñadas, podemos observar la estética y la armonía en la interacción de los elementos (mesa, silla, centro de mesa, repisas y librero).





CONCLUSIÓN

Esta memoria gráfica deja como resultado una serie de experiencias. Recalca la importancia de llevar una estructura que marque el orden en un proyecto y facilite la aplicación de un proceso de diseño, siguiendo los pasos y respetando fechas preestablecidas con el cliente.

También resalta la eficacia de realizar una investigación sobre el tema o idea que se quiere dar a entender para el diseño del mobiliario, así como la aplicación de los diferentes materiales y las respectivas técnicas para transmitir al público la idea que el cliente busca.

Igualmente sobresale el valor de hacer un moodboard para partir de una referencia, con la finalidad de aterrizar la idea que se tiene para el diseño. Éste debe ser creado a partir de una búsqueda meticulosa de imágenes para seleccionar sólo aquellas que se acerquen más a la idea pensada.

FUENTES

Gustavo Gili De Haro, F., (2012) Minimalismo: minimalism. Barcelona.
Numen Elam, K., (2014)

Ferrer, E., (2007). *Los Lenguajes del color*. 2ª edición. México, FCE.

Munari, B., (2013). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.

Nievas, F., (2000). *Tratados de la escenografía*. Barcelona, Fundamentos.

Nutsch, W., (2000). *Tecnología de la madera y el mueble*. Barcelona, Reverté

Rams, D., (2015). [En línea] <http://imaginariastudio.com/board-10-principios-buendiseno-dieter-rams.html>. [Consultado el 3 de enero de 2015].

Villalba, I., (2012). *Herramientas para trabajar la madera*. Editorial AITIM