

**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño de Objetos**

**El Steampunk como estética aplicada
al diseño de mobiliario doméstico**

**Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:
Diseñador de Objetos**

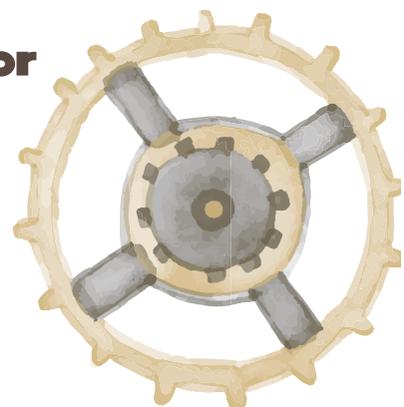
Autor

Jorge Oswaldo Aucapiña Gordillo

Tutor

Dis. Alfredo Cabrera Chiriboga

**Cuenca - Ecuador
2018**



Dedicatoria

Quiero dedicar esta tesis a mi familia y de manera especial a mis padres los que fomentaron un sentimiento de superación y responsabilidad enseñándome a nunca rendirme ante los obstáculos que se presentan, tomando decisiones sabias y éticas.

A mis hermanos por haber estado en el transcurso de mi vida y por el apoyo incondicional que me brindan.

Agradecimientos

A Dios por haberme brindado la oportunidad de formarme como persona y como profesional.

A mis amigos por haber compartido momentos dentro y fuera de la universidad, siendo parte de este proyecto.

A la universidad, en especial al Dis. Alfredo Cabrera por el apoyo y conocimiento en el transcurso de esta tesis.

Resumen

Este proyecto se enfocó en la aplicación del Steampunk al diseño de mobiliario doméstico, se optó por esta estética, para plantear nuevas propuestas de diseño, considerando que existen personas que gustan de este tipo de productos, pero que no han llegado a nuestro país.

Según estudios sobre espacios habitacionales, manifiestan que la sala es el punto de sociabilización más significativo, considerando que este espacio tiene gran potencial para lograr el aprovechamiento máximo de esta estética.

Con los estudios realizados previamente, el mobiliario que se vio factible para la aplicación del Steampunk, dentro de la sala fue: una chimenea, una mesa licorera y un centro de entretenimiento.

Palabras clave

Retro futurismo, reciclaje, reutilización, plegabilidad, diseño sustentable, mobiliario, sala, departamento.

Abstract

Title: Steampunk aesthetic applied to household furniture

This project focused on the application of Steampunk to the design of household furniture.

This type of aesthetic was chosen to offer new design proposals since there are people who like this type of products, but cannot have them since they have not arrived to our country.

Studies about housing spaces show that the living room is the most meaningful meeting point. This space has great potential to make the most of this aesthetic. Based on previous studies, the furniture chosen for the application of Steampunk in the living room was a chimney, a liquor table, and an entertainment center

Key words: Retro futurism, recycle, reuse, bendability, feasible design, furniture, living room, apartment

Problemática

El Steampunk nació en los años 1980, este movimiento surgió tomando los rasgos de la época victoriana y modernizándolos con un estilo retro futurista dentro de la ciencia ficción, se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue sobresaliendo, estas obras por lo general muestran tecnologías anacrónicas o invenciones futuristas que los inventores de la época imaginaban. Este movimiento se inspira principalmente en dos inventores famosos: H. G. Wells y Julio Verne los cuales utilizaban engranes, bielas, manivelas para sus diseños.

La forma como un objeto físico da a entender que se trata de un objeto que ocupa un lugar en el espacio, sin dejar de tomar en cuenta el tamaño, el color, la textura. Por otro lado, la estética en el lenguaje coloquial se refiere a aquello que es bello o mejor. Los objetos de diseño ya que tienen un estudio previo de ergonomía, cromática, morfología, presentan una mayor sencillez de uso y además crean un sentimiento de empatía con el usuario, además de generar actitudes positivas en cuanto al funcionamiento y su continuidad en el tiempo, así mismo estos forjan sentimientos de lealtad, agrado y fidelidad hacia el producto y la marca.

Lo que se propone en este proyecto de tesis es diseñar mobiliario para el hogar y que estén apegadas a la estética del Steampunk ya que si es que un objeto está inspirado o ha tomado rasgos de una estética en particular esta les da más valor a los mismos.

Alcances

Resultados esperados

Lo que se espera con este proyecto de tesis es desarrollar mobiliario domestico que utilice el Steampunk como un esquema para así dar un valor agregado al producto final.

Alcances y formas de presentación esperadas

El alcance que se desea lograr es diseñar prototipos para el hogar basado en el Steampunk.

Índice de imágenes

Objetivos

Objetivo General

Generar mobiliario de hogar, en función de la estética del Steampunk, que estén dirigidos hacia un público actual.

Objetivos Específicos

- Conocer los fundamentos y bases del Steampunk, como estética para determinar cuáles son sus características básicas.
- Definir los materiales y las texturas que sean aplicables al diseño de mobiliario doméstico, mediante la investigación previa.
- Desarrollar prototipos con la estética del Steampunk. para que se apliquen en los hogares.

Imagen 1: Estéticas aplicadas al mobiliario

Imagen 2: Steam Gauge / mesa n. 1973

Imagen 3: Mesa Industrial Steampunk

Imagen 4: La Invención de Hugo Cabret

Imagen 5: División de un departamento

Imagen 6: División de una sala

Imagen 7: Juego de sala

Imagen 8: Chimenea Francesa

Imagen 9: Centro de Entretenimiento

Imagen 10: Consola

Imagen 11: Repisas

Imagen 12: Mesa plegable

Imagen 13: Silla con materiales sustentables

Imagen 14: Barnwood Steam Gauge

Imagen 15: Obras-Ferroluar

Imagen 16: Mesa cigüeñal

Imagen 17: Antropometría de una casa

Imagen 18: Medidas antropométricas

Imagen 19: Antropometría

Imagen 20: Medidas chimenea

Imagen 21: Tipos de Madera

Imagen 22: Pallets

Imagen 23: Madera de pino.

Imagen 24: Tinte Condor TAN

Imagen 25: Acabado de la madera

Imagen 26: Proceso de tinturado

Imagen 27: Planchas de metal

Imagen 28: Platinas

Imagen 29: Varillas

Imagen 30: Mármol Cultivado

Imagen 31: Chatarra

Imagen 32: Pintura Condor TAN

Imagen 33: Acabado en metal

Imagen 34: Proceso de pintado

Imagen 35: Cuadro

Imagen 36: Bar partes reutilizadas

Imagen 37: Mesa multifuncional

Imagen 38: Mesa con opción de nivelación

Imagen 39: Mesa con extensiones

Imagen 40: Mecanismo a base de engranajes

Imagen 41: Silla revolución industrial

Imagen 42: Armario Victoriano

Imagen 43: Sketch mesa licorera

Imagen 44: Sketch chimenea francesa

Imagen 45: Sketch Centro de entretenimiento

Imagen 46: Maqueta mesa licorera

Imagen 47: Maqueta chimenea francesa

Imagen 48: Acabado en cuero

Imagen 49: Ambientación

Imagen 50: Chimenea francesa

Imagen 51: Chimenea francesa mecanismo

Imagen 52: Ambientación

Imagen 53: Mesa licorera

Imagen 54: Mesa licorera función

Imagen 55: Centro de entretenimiento mecanismo

Imagen 55: Centro de entretenimiento

Índice

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Resumen	4
Abstract	5
Problemática	6
Alcances	7
Objetivos	8
Índice de imágenes	9

Capítulo I - Estética

1.1 ¿Qué es la estética dentro del diseño de objetos?	12
1.2. El Steampunk	13
1.2.1 El Steampunk como Estética.	14
1.3 Espacios habitacionales	16
1.3.1 Distribución del espacio en la sala y comedor.	16
1.4 Mobiliario	17
1.4.1 Tipos de mobiliario dentro de la sala de estar	17
1.4.2 Juego de sala	17
1.4.3 chimenea francesa	17
1.4.4 centro de entretenimiento	18
1.4.5 Consola	18
1.4.6 Repisa	18
1.5 La plegabilidad	19
1.6 Diseño Sustentable	20
1.7 Homólogos	21
1.7.1 Machine Age	21
1.7.2 Ferroluar Lamps	22
1.7.3 Mesa Cigüeñal	23
Conclusión	24

Capítulo II - Planificación

2. Definición de usuario	27
2.1 Entrevistas	28
2.2 Antropometría	31
2.2.1 Mesa licorera	32
2.2.2 Centro de entretenimiento	32
2.2.3 Chimenea Francesa	32
2.3 Materialidad.	33
2.3.1 Madera	33
2.3.2 Pallets	33
2.3.3 Madera de pino	33
2.3.4 Tintes	33
2.3.5 Acabados:	34
2.3.5.1 Procesos	34
2.3.6 Metales.	35
2.3.7 Platinas	35
2.3.8 Varillas	35
2.3.9 Mármol	36
2.3.10 Piezas reutilizadas	36
2.3.11 Pintura	36
2.3.12 Acabados	37
2.3.13 Proceso	37
Conclusión	

Capítulo III - Ideación

3. Conceptos	40
3.1 Diseño sustentable.	41
3.1.2 Proceso constructivo	41
3.1.3 Reutilización	41
3.1.4 Plegabilidad	42
3.1.5 Multifuncionalidad.	42
3.1.6 Nivelación	43
3.1.7 Extensiones	43
3.1.8 Steampunk	44
3.1.9 Mecanismos	44
3.1.10 Lineal	44
3.1.11 Orgánico	44
3.1.12 Bocetos	45
3.1.13 Experimentación	48
3.2.1 Maquetación.	48
3.2.2 Chimenea Francesa	48
3.2.3 Mesa licorera	49
3.2.4 Acabado en cuero	50
Conclusión	51

Capítulo IV - Resultados

4 Resultados	53
4.1 Planos técnicos	54
4.1.2 Chimenea francesa	54
Lámina 1	54
Lámina 2	55
Lámina 3	56
Lámina 4	57
Lámina 5	58
Lámina 6	59
Lámina 7	60
4.1.3 Mecanismo	61
Lámina 1	61
Lámina 2	62
Lámina 3	63
Lámina 4	64
Lámina 5	65
Lámina 6	66
Lámina 7	67
4.1.4 Mesa licorera	68
Lámina 1	68
Lámina 2	69
Lámina 3	70
Lámina 4	72
Lámina 5	72
Lámina 6	73
Lámina 7	74
Lámina 8	75
Lámina 9	76
4.1.5 Centro de entretenimiento	77
Lámina 1	77
Lámina 2	78
Lámina 3	79
Lámina 4	80
Lámina 5	81
Lámina 6	82
Lámina 7	83
Lámina 8	84
4.2 Renders	85
4.3 fotografías	90

CAPÍTULO I

I. Estética

1.1 ¿Qué es la estética dentro del diseño de objetos?

Verónica Pons

licenciada en artes visuales y master en teoría y filosofía del arte

Docente de la Universidad del Azuay

La magister comenta que la estética va mucho más allá de la mera apariencia en los objetos, es todo un proceso de carácter filosófico a través del cual se intenta encontrar un sentido al objeto cuando es otorgada una cierta apariencia.

Partiendo de esto la estética es fundamental para el desarrollo de objetos por que es parte de la conceptualización y a la que atreves terminara materializando un objeto.

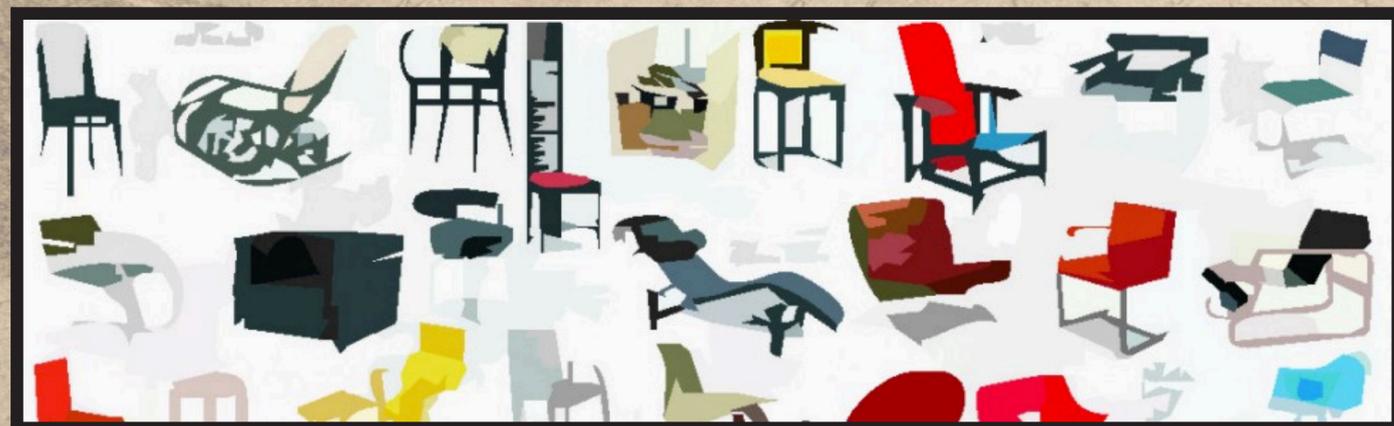


Imagen 1: Estéticas aplicadas al mobiliario

1.2. El Steampunk

El Steampunk, en la actualidad, no es un movimiento estético que sea reconocido por el consumidor, e incluso, los usuarios de nuestro contexto no estarían dispuestos a adquirir mobiliario con este estilo, debido a que su cadena de valores es muy extensa y además los materiales que son usados no son económicos. Estos objetos estarían destinados a personas que tengan un ingreso económico estable ya que el diseño y la construcción de estos productos son elevados. Esta subcultura tiene un gran potencial en el ámbito del diseño industrial, moda e incluso

en el diseño de interiores, este movimiento tiene gran popularidad en países como: España especialmente en Barcelona y Cataluña, Inglaterra Londres y en Nueva Zelanda la cual tiene el récord Guinness de la mayor congregación mundial de "Steampunks" con la sede en Oamaru, este movimiento se va expandiendo poco a poco en diferentes países del mundo. Engranajes, motores de zumido y el calor de vapor, son algunos de los elementos utilizados para rescatar este estilo, además, junto con la



Imagen 2: Steam Gauge / mesa n. 1973

tecnología moderna ha permitido que los consumidores tomen interés en vincular el Steampunk en la moda, arquitectura y diseño, y que poco a poco ha ido revolucionando el modo de ver los productos. Un ejemplo se puede apreciar en los artículos creados por aficionados para uso personal, doméstico o comercialización, como lámparas expuestas del bulbo de Edison, globo del aire caliente, sillas, engranajes expuestos, relojes dentados, entre otros. Permitiendo así a los usuarios denotar su identidad subcultural Steampunk.

(Strubel, 2016)

Los estilos únicos de subculturas ya sea del Steampunk o de otro tipo de estética, son admirados por la población por sus cualidades artísticas o su relevancia para la actualidad. Este movimiento ha sido utilizado para describir un flujo ascendente de la moda a las clases sociales medias y altas, grupos étnicos, culturas callejeras, y juventud. Este movimiento se apropia de los motivos de la época victoriana, siguiendo el precedente de diseño para producir una amalgama de varios estilos, por lo tanto, creando su propia estética nueva. Muchas personas están motivadas para comprar productos que sienten que elevarán o mantendrán su auto concepto e imagen social (Lynn & Snyder, 2002).

Esta frase en nuestra actualidad y contexto es muy notoria ya que las personas que tienen un gran éxito laboral tienen la necesidad de demostrar su éxito a las demás personas y lo hacen mediante la adquisición de objetos, vestimenta, viajes, joyas, etc. De acuerdo con un análisis métrico, más de medio millón de publicaciones y discusiones sobre el Steampunk en fuentes de noticias y mensajes, aumentaron 11 veces de 2009 a 2012 (Skarda, 2013). Como resultado, más de 20 nuevos minoristas y los grandes almacenes se han vuelto muy conscientes

de la tendencia de Steampunk (Skarda, 2013). Este fenómeno que comenzó como de bajo costo se predice que la producción artesanal (es decir, modding) llegue a convertirse en una fabricación masiva de alto precio. Los analistas apuntan al Steampunk como influencia en la moda de alta gama y como evidencia de su creciente popularidad en la corriente principal. (Pinchefs-ky 2013; Skarda 2013). (Blanco, 2016)



Machine Age
Lamp Company
#1750



Imagen 4: La Invención de Hugo Cabret

1.2.1 El Steampunk como Estética.

Esta estética a trascendido hasta llegar a convertirse en un movimiento de respuesta cultural, pese a su reducido número de componentes, este presenta un gran crecimiento en países como: España, Nueva Zelanda y Londres gracias a que la tecnología que ha ido evolucionando hasta llegar a las redes sociales y aportado en la difusión de este subgénero. El Steampunk es un movimiento el cual se basa en lo retrofuturista, que mezcla las estéticas

de la época Victoriana y Eduardiana aplicando además la tecnología que estaba en auge en dichas épocas, como fue la máquina a vapor. Con el pasar del tiempo, el retro futurismo se convierte en subjetivo. Lo lineal de la historia entre el pasado y el futuro se pliega en un punto donde lo viejo y lo nuevo conviven, donde la memoria del pasado y la expectativa del futuro se convierte en el presente. Elementos como el acero, los relojes de mesa y de bolsillo,

la vestimenta propia de la época, sin dejar de lado la vida de la revolución industrial, son vistas desde una distinta perspectiva al diseñar algo que no se ha visto antes, y hasta llegar a un punto donde son vinculadas con la robótica, electrónica. Además de crear un sin número de posibilidades en el mundo del diseño. (Casas, 2013)



1.3 Espacios habitacionales 1.3.1 Distribución del espacio en la sala y comedor.

Se define espacios habitacionales a las áreas de la vivienda y como deben garantizar el bienestar de los habitantes de la misma, desde el punto de vista formal y funcional, sin dejar de lado la ergonomía de los espacios y del mobiliario, para así lograr la comodidad máxima de los individuos.



Imagen 5: División de un departamento

Según Fonseca (1994), entre los diferentes espacios que conforman una vivienda, la estancia ocupa un lugar importante para las actividades que se desarrollan en este espacio. Esta habitación representa el espacio de reunión social y familiar especialmente en la tarde y en la noche, las actividades más comunes que se realizan en la sala de estar son: conversar, leer, escuchar música, ver televisión y descansar.

Además, el autor también menciona que la disposición de los muebles en una sala de estar es muy importante, ya que gracias a estos propician la conversación de los individuos que se encuentran en esta habitación, por lo general la dirección de la conversación es centrífuga, esto quiere

decir que siempre van a estar en torno a un foco de atracción visual que puede ser una mesa de centro, una chimenea, una ventana, etc. Tomando en cuenta esto se puede lograr las combinaciones deseadas entre dos o más grupos de conversación y anejar accesorios como: pianos, consolas, radios, tocadiscos, mesas de juego, etc. Este lugar debe tener como mínimo 3.70m * 4.70 m para que la organización de los muebles sea óptima.



Imagen 6: División de una sala

1.4 Mobiliario

El mobiliario doméstico está clasificado en dos categorías: Muebles funcionales y accesorios decorativos. Pero cada una de estas categorías contienen distintos tipos de productos que los consumidores desean o necesitan. Los muebles funcionales consisten en: cofres, mesas, estanterías, comedor y muebles de dormitorio, oficina, entretenimiento y muebles casuales o al aire libre. En la categoría de accesorios decorativos se puede encontrar: alfombras, decoración de paredes, artesanías, obras de arte, espejos. Los usuarios que adquieren mobiliario para su hogar lo que buscan es, estilo, calidad, velocidad de entrega y precios bajos, aunque algunas de las personas están dispuestas a pagar más dinero por un mobiliario de mayor calidad.

1.4.1 Tipos de mobiliario dentro de la sala de estar

1.4.2 Juego de sala

Es un juego de muebles en el que por lo general se utiliza para socializar, este espacio consta principalmente de: sillón individual, sillón doble, sillón triple y una mesa de centro.



Imagen 7: Juego de sala

1.4.3 Chimenea Francesa

Según la real academia de la lengua (RAE), la chimenea francesa sirve solo para calentarse, y se guarnece con un marco y una repisa en su parte superior.



Imagen 8: Chimenea Francesa

1.4.4 Centro de entretenimiento para TV

Se entiende por mueble para TV a todo elemento que esté pensado, diseñado y construido a fin de ser utilizado para el entreteniendo mediante el uso de una TV.
(Bembibre, 2009)



Imagen 9: Centro de Entretenimiento

1.4.5 Consola

Mesa de adorno, construida para ser colocada arrimada a la pared, por lo general colocada en los recibidores de la vivienda.



Imagen 10: Consola

1.4.6 Repisas

Elemento de diseño que sirve como soporte de algo. Estante alargado en forma horizontal que se fija a la pared.
(Asensio, 2001)



Imagen 11: Repisas

1.5 La plegabilidad

En la antigüedad la silla plegable era considerada una de las piezas más importantes de los muebles, esta representaba un símbolo de estatus, además, en las civilizaciones antiguas se utilizaron taburetes plegables los cuales no eran usados simplemente para sentarse sino también para uso ceremonial. La plegabilidad es un medio para modificar la forma de un armazón, estructura u objeto, para que una estructura sea plegable esta debe tener la posibilidad de realizar movimientos de sus articulaciones, manipulando de manera intencional las mismas. La secuencia de plegado incluye movimientos rígidos que son combinaciones de traslación o rotaciones de la estructura, estos son

mecanismos que al finalizar la transformación volverán a ser estructuras estables al momento de que las articulaciones se frenen.
(Medrano, 2013)



Imagen 12: Mesa plegable

1.6 Diseño Sustentable

El mundo del diseño de objetos, no solo se centra en el usuario sino en las consecuencias con el medioambiente, a la hora de usar materiales contaminantes, su calidad de vida futura y el impacto económico, social y cultural. El diseño sustentable afecta directamente hacia el futuro del planeta. El diseñador de objetos juega un rol muy importante en este aspecto, ya que esta industria trata de dar una nueva mirada a este problema creando soluciones que ayuden a la misma y que al mismo tiempo sea llamativa para los usuarios.

Pero al intentar resolver todo esto, no es fácil ya que se necesita diseñar bajo requerimientos medioambientales, pero al mismo tiempo esta restricción ofrece muchas oportunidades por descubrir, esta nos da desarrollo de nuevos materiales y nuevas tecnologías, con las que se puede innovar. (Alvarez)



Imagen 13: Silla con materiales sustentables

1.7 Homólogos

1.7.1 Machine Age

Esta es una empresa ubicada en los Estados Unidos, la cual se dedica a la comercialización de muebles con estética Steampunk. Lo que busca es mezclar cuidadosamente el pasado con el presente y el futuro, para contar una historia tan compleja y misteriosa como bella. e esta empresa se puede notar claramente el uso de materiales reciclados tales como: radiadores, estufas, hierro, partes de automóviles, parrillas, entre otras.

Por otro lado, el costo de los productos que ofrece esta marca, es elevado esto se debe a que, al uso de materiales reciclados, volviéndose más complicado que usar materiales "vírgenes" para la construcción de los mismos. Tomando en cuenta esto se puede notar que en otros países esta estética junto con el reciclaje ya ha llegado y ha sido aceptado por el público, han logrado abrir un nuevo mercado con un público específico. (Carling, 2018)



Imagen 14: Barnwood Steam Gauge

1.7.2 FERROLUAR

Raül Martínez es un artista el cual desde niño sentía fascinación por crear objetos nuevos con materiales reciclados de sus propios juguetes, electrodomésticos y chatarra.

Este diseñador al igual que el anterior homólogo, utilizan materiales reciclados para la construcción de sus obras. (SEGOVIA, 2013)

En 2009 tuvo su primera exposición, de cinco animales acuáticos, “Ahí empezó más o menos todo. Tuve una gran acogida y la exposición comenzó a rotar por Cataluña y fuera”, dice Raül. El nombre artístico Ferroluar es un homenaje a un famoso inventor, Leonardo da Vinci, al igual que el italiano daba vuelta a su nombre, Raül hizo lo mismo: Fusiono ‘ferro’ (hierro en italiano) y le dio la vuelta a su nombre de pila.



Imagen 15: Obras-Ferroluar

1.7.3 Mesa Cigüeñal

Fernando Guerra es un mecánico de profesión oriundo de Andalucía (España), este “diseñador” amante del motor, realizó creaciones con motores y partes de coches al final de su vida útil.

Fernando inició este proyecto en el garaje de su casa, el proceso de creación y diseño es tardado ya que el mismo cuenta que pasaba horas y horas sentado una llanta mientras modificaba los motores para que vayan tomando forma de su diseño.

Una de sus obras es una mesa creada con volante de inercia y cigüeña de un BMW, que pertenecen al propulsor M52. Este motor se fabricó con bloque y culata de aluminio. A la reducción de peso hay que sumar las mejoras mecánicas. Contaba con doble distribución variable, y una admisión de doble recorrido.

(Guerra, 2018)



Imagen 16: Mesa cigüeñal

Conclusión

El Steampunk se puede ver que tiene un gran potencial para el diseño y fabricación de mobiliario, ya que es una estética que está cargada de detalles, historia, distintas interpretaciones, etc. Sin dejar de lado la reutilización de elementos o piezas.

Por otro lado, en el espacio habitacional se puede evidenciar que es un área donde se puede trabajar desde distintos ángulos del diseño tanto en habitaciones, sala, cocina o comedor. Además, se escogieron 3 tipos de muebles.

Una chimenea, este mueble se escogió porque en un departamento el espacio que dispone en sala no es muy amplio para instalar una chimenea, una mesa licorera, tomando en cuenta también el punto anterior, se escogió este mueble para dar multifuncionalidad al mismo y que sirva como licorera, un centro de entretenimiento, este mueble es uno de los más importantes de la sala.

Se decidió dirigir este proyecto hacia la sala de estar, ya que es un punto donde se pueden mostrar el mobiliario a diseñar, a las personas invitadas a la vivienda.



CAPÍTULO II

Planificación

En este capítulo se van a tomar todos los conceptos y homólogos antes mencionados, los cuales se utilizarán como punto de partida. Además de fusionarlos para poder buscar el espacio habitacional ideal para diseñar el mobiliario. Así mismo se definirán los materiales a usar en los prototipos.

2. Definición del usuario

En la actualidad existe una tendencia del reciclaje de partes de autos, chatarra, hojalatería, entre otros tipos de elementos metálicos, los cuales llama mucho la atención de los usuarios. Este tipo de productos, aunque no son Stempunks tiene una característica que los complementa y es el hecho de dar una segunda vida a las piezas que son desechadas.

Este tipo de estilo no ha llegado a nuestro país, esto no quiere decir que no se puede abrir un nuevo mercado que este dirigido hacia un público objetivo diferente.

2.1 Entrevistas

Geovanny Calle

Docente de la facultad de artes en el área de esculturas y dibujo de la Universidad de Cuenca

Magíster en artes con mención en escultura pintura y dibujo

EL magister, comenta que esta estética se convirtió en un “tipo” de moda ya que busca el reciclaje, pero al mismo tiempo quiere fusionar y dar un concepto a los objetos que el realiza, así mismo cuenta que este criterio de reciclaje, va apegado a la mayoría del público joven y adulto, los cuales buscan esta tendencia no solo en cuestión de objetos sino en vestimenta, joyas, entre otras.

Geovanny Calle afirma que este tipo de objetos más que un diseño de productos es una obra artística “crítica” ya que se fusionan dos cosas, lo artístico y lo funcional. Explica que al momento que esto ocurre se genera una diseminación de ideas que se esparcen y generan varias subjetividades. Esto nos quiere decir que una persona joven o una persona adulta no va a ver lo mismo, sino que cada uno va a ver desde su punto de vista subjetivo y generan varias interpretaciones.

Cecilia Suarez

Docente de la facultad de artes de la universidad de Cuenca, en el área de Estéticas y Escultura

La magister Cecilia Suarez comenta que esta subcultura no está destinada hacia un target específico, sino que es un “arte” que ha trascendido desde la época victoriana hasta la contemporaneidad, este tipo de arte puede ser funcional o meramente decorativo en lugares como: museos, viviendas, oficinas, entre otras.

Además, comenta que son artefactos que no tienen un significado específico, sino que depende del punto de vista del espectador y por ende causan subjetividades en el público ya sean personas jóvenes o adultas.

Verónica Pons

Docente de Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte.

La licenciada comenta, que esta estética está apegada al Rococó, por su manera de recargar en la ornamentación del objeto, desde esa perspectiva tenía un enfoque hacia un público objetivo de nivel socioeconómico alto, enfocado en la corte y los que le rodea.

Tomando en cuenta todo esto, se puede decir que este tipo de objetos estaría desinado hacia un publico que tengan ingresos económicos elevado, y que le guste este tipo de mobiliario.

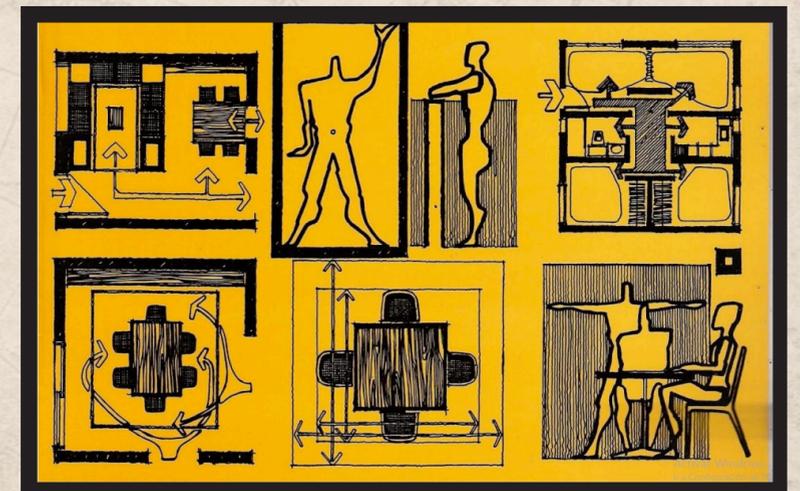
2.2 Antropometría

Para un diseñador es importante conocer sobre la relación de las dimensiones de una persona y cuál es el espacio que necesita para desplazarse y estar cómodo en distintas posiciones.

La antropometría es el estudio de las medidas y alcances del cuerpo humano, en todas las actividades: sentarse, alcanzar objetos, correr, subir y bajar escaleras, descansar .

Xavier Fonseca autor del libro "Las medidas de una casa Antropometría de la vivienda" dice que el proceso arquitectónico es un proceso complejo ya que cada genero de construcción posee diferentes estructuras funcionales y espaciales. De igual manera, cada proyecto es diferente y debido a esto no es posible establecer una norma para solucionar un solo tipo de proyecto, pues cada genero posee

características únicas en su estructura espacio funcional.



2.2.1 Mesa licorera

Las medidas básicas de una mesa de centro, según el libro "Las medidas de una casa Antropometría de la vivienda" en el cual manifiesta que las medidas más comunes son: 60mm*40mm h = 60mm, 50mm*50mm h = 60mm, 90mm*60mm h = 45mm

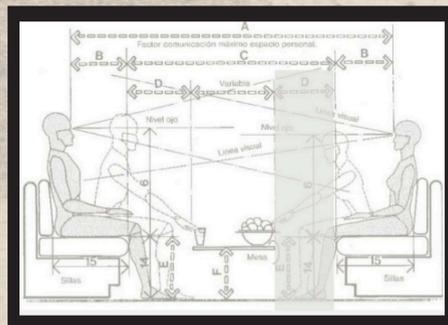


Imagen 18: Medidas antropométricas

2.2.2 Centro de entretenimiento

La medida más importante que se debe tomar en cuenta para el diseño de este centro de entretenimiento, es la altura adecuada para la TV, para que esta se encuentre en un ángulo de 30° debajo de los ojos.

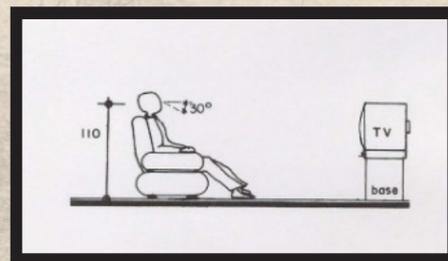


Imagen 19: Antropometría

2.2.3 Chimenea Francesa

Según la real academia de la lengua la chimenea es Hogar o fogón para guisar o calentarse, este artefacto como ya lo dice es utilizado principalmente para calentar la habitación donde este ubicada.

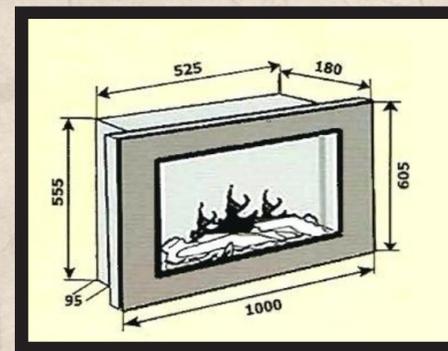


Imagen 20: medidas chimenea

2.3 Materialidad.

2.3.1 Madera

Este es un material que se usaba mucho en la época victoriana y se decidió apropiarse de esta materialidad para el mobiliario que se diseñara.



Imagen 21: Tipos de madera

2.3.2 Pallets

Este material se conseguirá mediante la reutilización del mismo, la madera proveniente de los pallets sera aplicada en el recubrimiento de la estructura del mobiliario.



Imagen 22: Pallets

2.3.3 Madera de pino

Se escogió este material, porque en el Ecuador existen bosques cultivados los cuales son creados como materia prima. Este material será utilizado

para el tallado y aplicación en los tableros y en las bases de los prototipos.

El espesor de los tableros es: 12 mm.

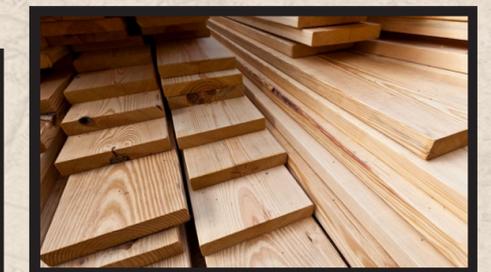


Imagen 23: Madera de pino.

2.3.4 Tintes

Los tintes que se usarán para los acabados de la madera serán eco amigables, el tipo de tinte es



Imagen 24: Tinte condor TAN

2.3.5 Acabados:

El acabado que se dará a la madera reciclada será un acabado envejecido, este tipo de acabados se escogió ya que la estética que se está usando tiene una cromática de tonos envejecidos y esta es una de las características más importantes del Steampunk.



Imagen 25: Acabado de la madera

2.3.5.1 Procesos

1. Lijado y limpieza de la madera
2. Pasar una mano de sello
3. Lijar la pieza de madera
4. Pasar betún de Judea.
5. Limpieza de la pieza.
6. Pasar una mano de laca mate

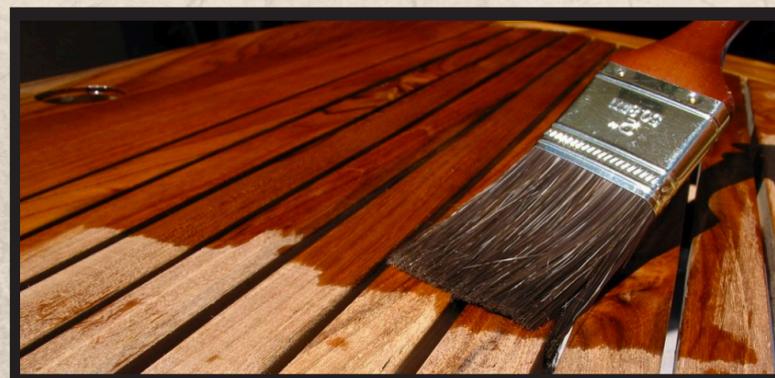


Imagen 26: Proceso de tinturado

2.3.6 Metales.

Se optó por este material porque su grado de durabilidad es elevado y así la vida útil del producto se extendería y al igual que la madera este material no es contaminante.

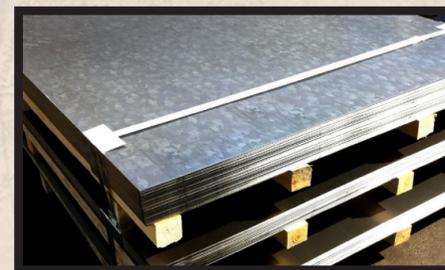


Imagen 27: Planchas de metal

2.3.7 Platinas

Las platinas ya que son hechos de un material duro y rígido no aporta a la contaminación del medio ambiente si es que estos son bien desechados, pueden ser utilizados como materia prima una vez termine su vida útil o simplemente

pueden ser reciclado para darles un nuevo uso, tomando en cuenta esto las platinas son un buen material a usar en el mobiliario. Este material será utilizado en las estructuras del mobiliario, se lo escogió ya que en el Steampunk lo que predomina son las estructuras y mecanismos construidos en metal, además este dará resistencia y rigidez al mobiliario.



Imagen 28: Platinas

Las dimensiones de las platinas serán: 40 mm x 6 m x 1.5 mm.

2.3.8 Varillas

Las varillas al igual que las platinas tienen las mismas características y por ende se optó por este material.

Las varillas serán utilizadas principalmente como ejes.

El diámetro de las varillas varía entre: 5.5 mm y 10.5 mm.



Imagen 29: Varillas

2.3.9 Mármol

Este material se incorporó al diseño de este mobiliario ya que en la época victoriana el uso de este material representaba estatus y poderío, por esta razón se decidió utilizarlo.

El mármol que se usará será cultivado, esto quiere decir que es eco amigable.



Imagen 30: Mármol Cultivado

2.3.10 Piezas reutilizadas 2.3.11 Pintura

Las piezas reutilizadas varían según las partes que se necesitara para la construcción del mobiliario.

Estas partes se obtendrán en chatarrerías y mecánicas automotrices.



Imagen 31: Chatarra

Las piezas reutilizadas varían también es eco amigable es decir a base de agua.

Condor TAN



Imagen 32: Pintura Condor TAN

2.3.12 Acabados

Al igual que la madera, a los diferentes tipos de metales, pasaran por un proceso de envejecido, para que se asemeje lo máximo posible al estilo Steampunk.



Imagen 33: Acabado en metal

2.3.13 Proceso

1. Pasar fondo automotriz
2. Pasar pintura de color dorado
3. Pasar pintura de color oscuro
4. Pasar con un lustre para que la pintura se asemeje al envejecido
5. Pasar clear mate.



Imagen 34: Proceso de pintado

Conclusión

Como se vio en este capítulo el espacio habitacional ya está definido, tomando en cuenta que es uno de los puntos donde los anfitriones reciben a sus amigos, familiares, entre otras, para sociabilizar y tener un momento ameno. Se vio ideal este espacio ya que es un punto donde las personas demuestran su calidad de vida y principalmente sus gustos en general. Por otra parte, se definió los materiales y los acabados a usar para el diseño y construcción del mobiliario, sin dejar de lado el diseño sustentable, ya que es uno de los conceptos del marco teórico, se realizó una investigación sobre los materiales más idóneos y que sean afines con el Steampunk.



CAPÍTULO III

Ideación.

En este capítulo se realizará la definición de conceptos que se utilizará para el diseño del mobiliario. Estos conceptos se sacaron de la investigación previa realizada en el primer capítulo de esta tesis, para posteriormente aplicar estos conceptos en el proceso de diseño.

3. Conceptos

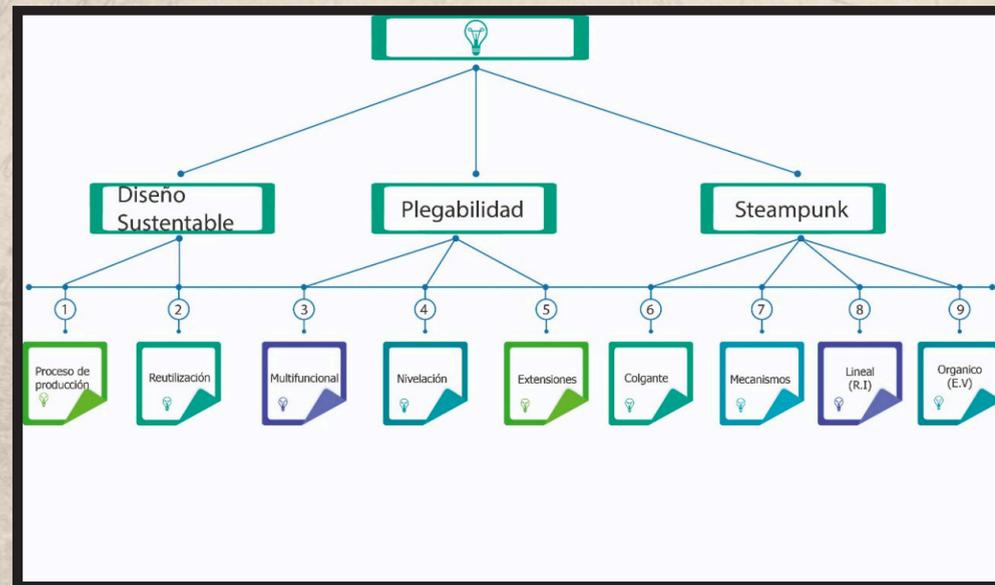


Imagen 35: Cuadro

En cuanto a los conceptos que se usaron fueron sacados del marco teórico y de la estética que se está usando.

3.1 Diseño sustentable.

3.1.2 Proceso constructivo 3.1.3 Reutilización

En este concepto lo que se tomo fue como hacer que el proceso constructivo y la obtención de los materiales sean eco amigables y que el mobiliario tenga una larga vida útil.

Se escogió este concepto ya que ayuda mucho para el diseño sustentable, tomando en cuenta que las piezas y partes que han llegado al fin de su vida útil, tengan otra función y que su vida se alargue mucho más y no contamine el ambiente.



3.1.4 Plegabilidad

3.1.5 Multifuncionalidad.

Este concepto se tomó ya que el público objetivo es un usuario que vive en un departamento pequeño y debido a esto no consta de suficiente espacio para colocar diferentes muebles.

Esto se resolverá mediante rotaciones y traslaciones de los mecanismos.



Imagen 37: Mesa multifuncional

3.1.6 Nivelación

Este concepto se aplicará en el mobiliario para que este se nivele, cumpliendo con el anterior concepto de multifuncionalidad.



Imagen 38: mesa con opción de nivelación

3.1.7 Extensiones

Se vio idóneo incorporar este concepto ya que el mobiliario a diseñar tiene que ser multifuncional.

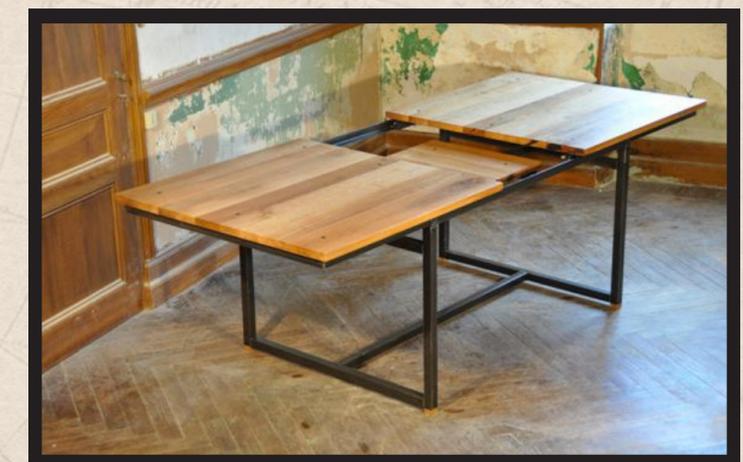


Imagen 39: Mesa con extensiones

3.1.8 Steampunk

3.1.9 Mecanismos

Los mecanismos son un punto importante dentro del Steampunk, ya que es una de las características más sobresalientes de esta estética.

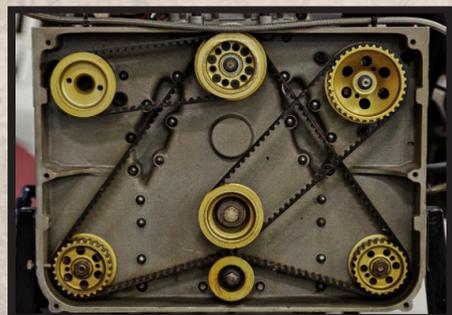


Imagen 40: Mecanismo a base de engranajes

3.1.10 Lineal

Este concepto se desarrolló gracias al estudio previo, que nos dice, que el Steampunk sobresalió gracias a la llegada de la revolución industrial y en esta época la forma del mobiliario era lineal para que puedan ser construidos en serie.



Imagen 41: silla revolución industrial

3.1.11 Orgánico

Este concepto al igual que el anterior, se obtuvo mediante la investigación del Steampunk y dice que esta subcultura inicio en la época Victorina y lo que se va a utilizar de esta época es la madera tallada.



Imagen 42: armario victoriano

3.1.12 Bocetos

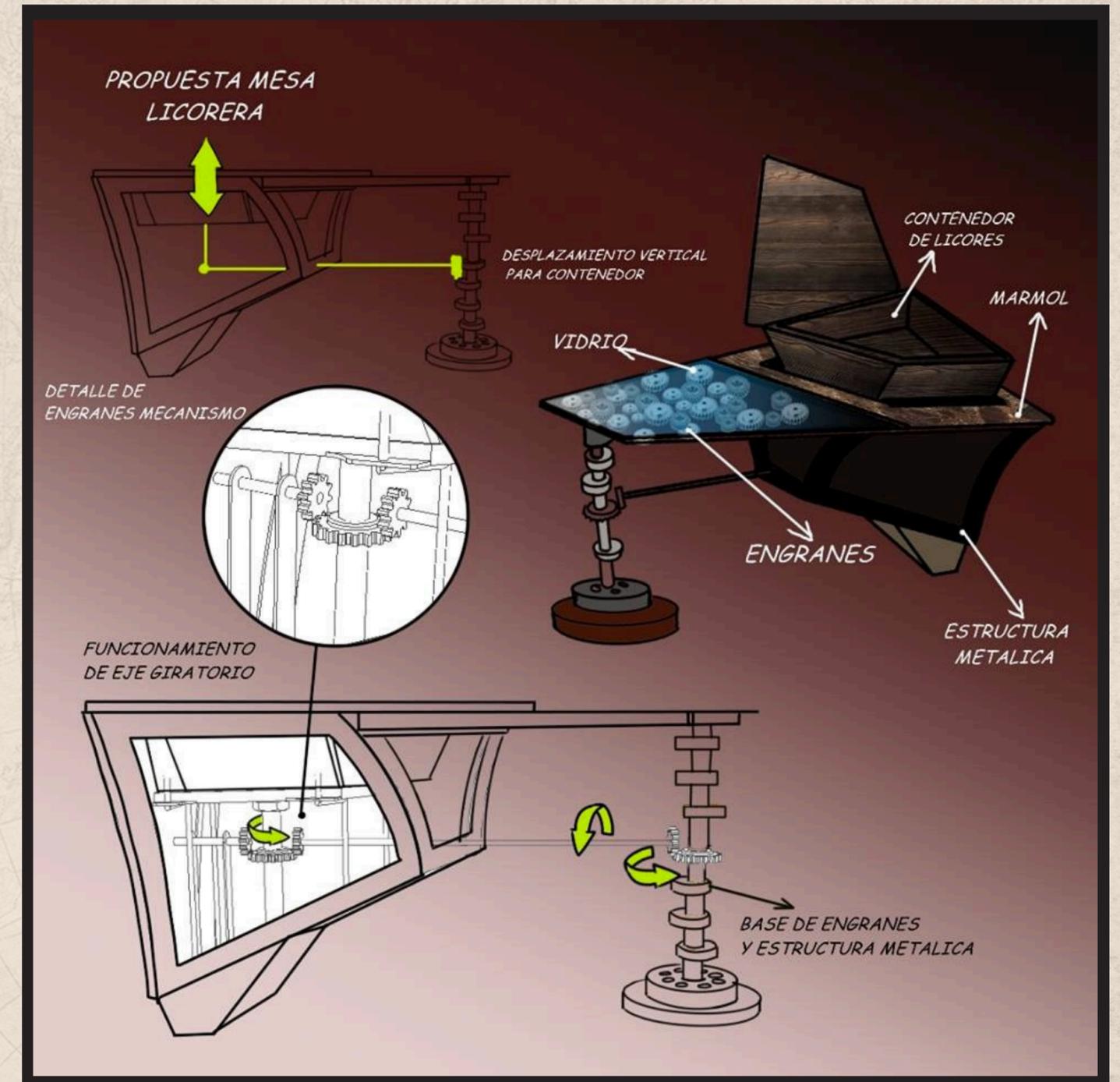


Imagen 43: Sketch Mesa licorera

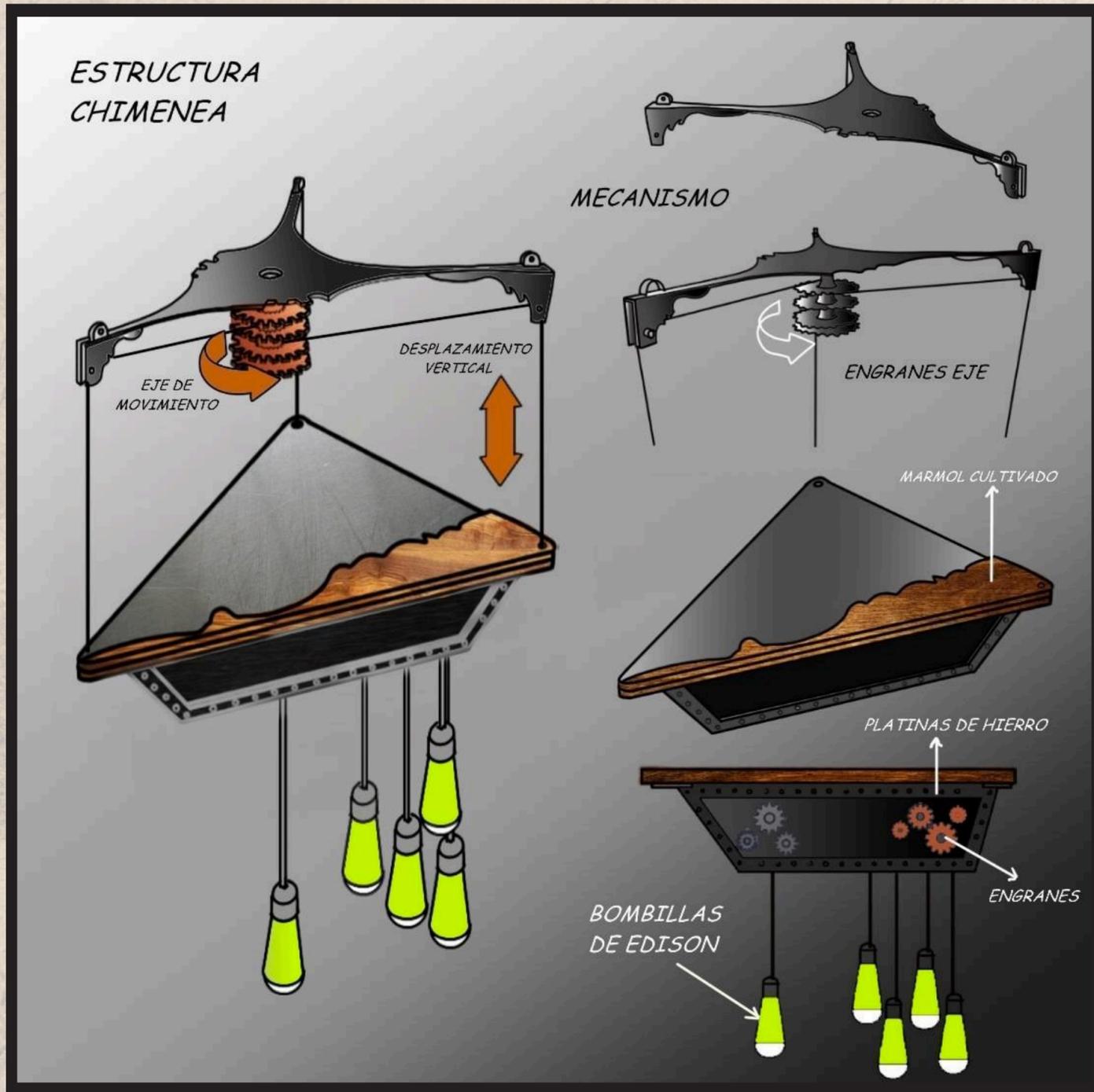


Imagen 44: Sketch Chimenea Francesa

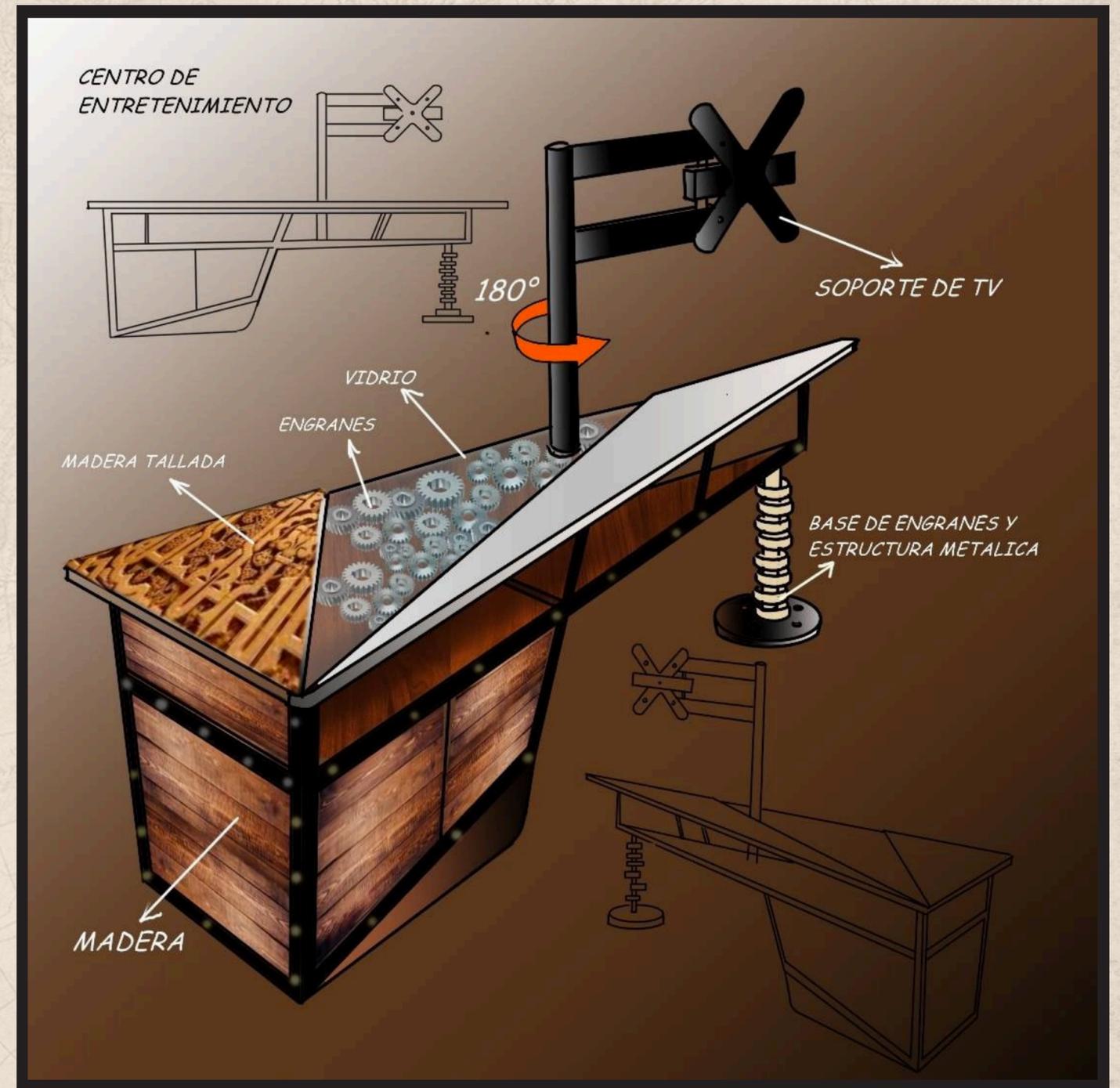


Imagen 45: Sketch Centro de entretenimiento

3.2. Experimentación

Se optó por hacer una experimentación tanto de materiales, como de los distintos mecanismos que tendrán los prototipos, en este caso se desarrollaron los mecanismos más complejos a modo de maqueta para entender y comprender el funcionamiento y ver posibles problemas a la hora de la construcción.

3.2.1 Maquetación.

3.2.2 Chimenea Francesa

En este caso se construyó una maqueta usando MDF y trabajado en corte laser para obtener medidas precisas ya que si una medida está mal o no coinciden con las demás, el prototipo se puede trabar o simplemente no desempeñaría su labor..



Imagen 46: Maqueta chimenea francesa

3.2.3 Mesa licorera

Este mecanismo a comparación con el anterior es más simple pero sin dejar de lado los engranajes, los cuales le van a dar un efecto visual agradable a la hora de que los mecanismos funcionen.

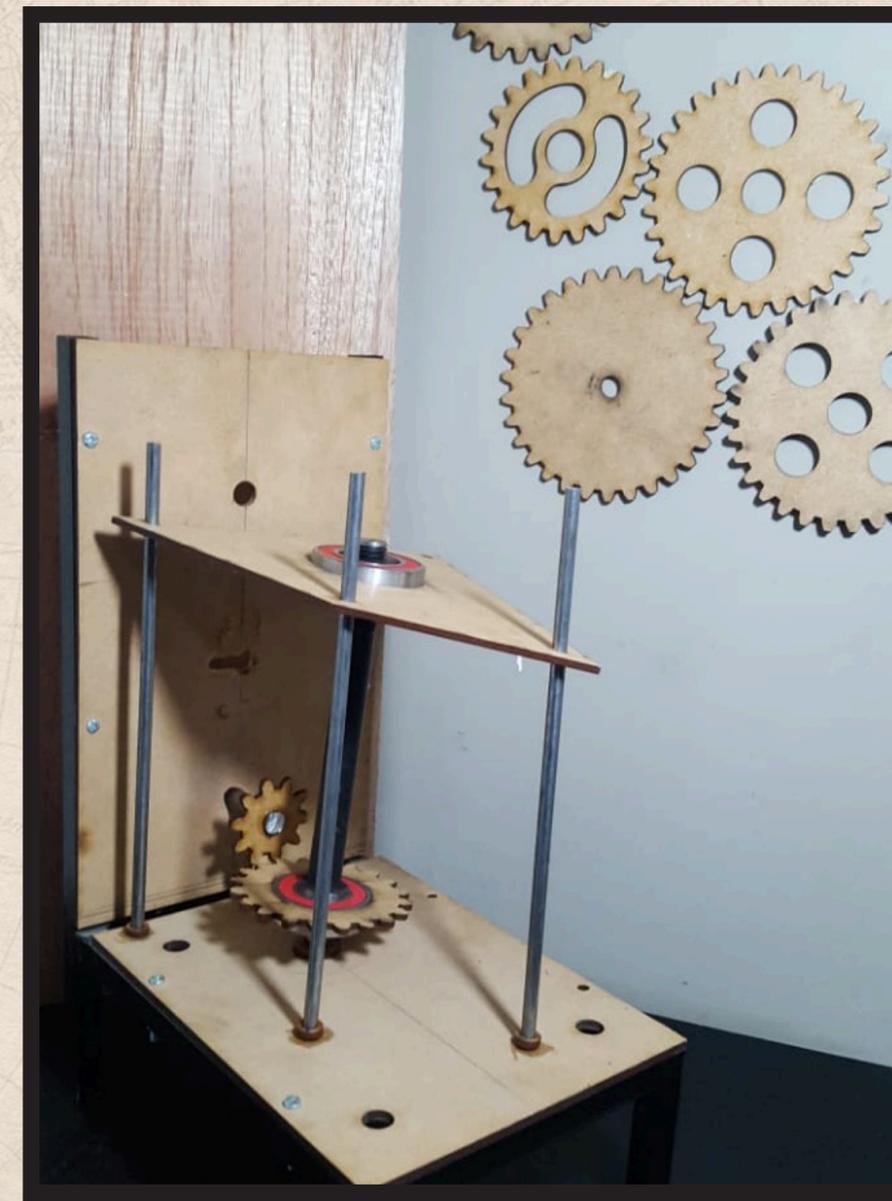


Imagen 47: Maqueta mesa licorera

3.2.4 Acabado en cuero

Se desarrolló una maqueta para ver las bondades que nos brinda el cuero como tala a la hora de ser aplicado en superficies que contengan engranajes, esto se hizo para que los engranes queden debajo del cuero y genere un alto relieve.



Imagen 48: Acabado en cuero

Conclusión

Con toda la información que se recolecto desde el primer capítulo, se pudo obtener las características más importantes de la estética, así mismo el espacio habitacional más idóneo y tomando en consideración todos los demás aspectos se pudo diseñar un mobiliario adecuado para el departamento, pero cumpliendo con las restricciones que se impusieron. Por otro lado, se desarrollaron maquetas de estudio con el fin de entender mejor a los mecanismos que llevaran los productos finales.



CAPÍTULO IV

Resultados

En el presente capítulo se van a mostrar los resultados que se obtuvieron con la investigación realizada en los capítulos anteriores. Mostrando además los métodos de ensamble y planos técnicos del mobiliario

4.1. Planos técnicos

4.1.2 Chimenea Francesa

Lámina 1: Conjunto Chimenea Francesa

Lámina 2: Subconjunto Estructura

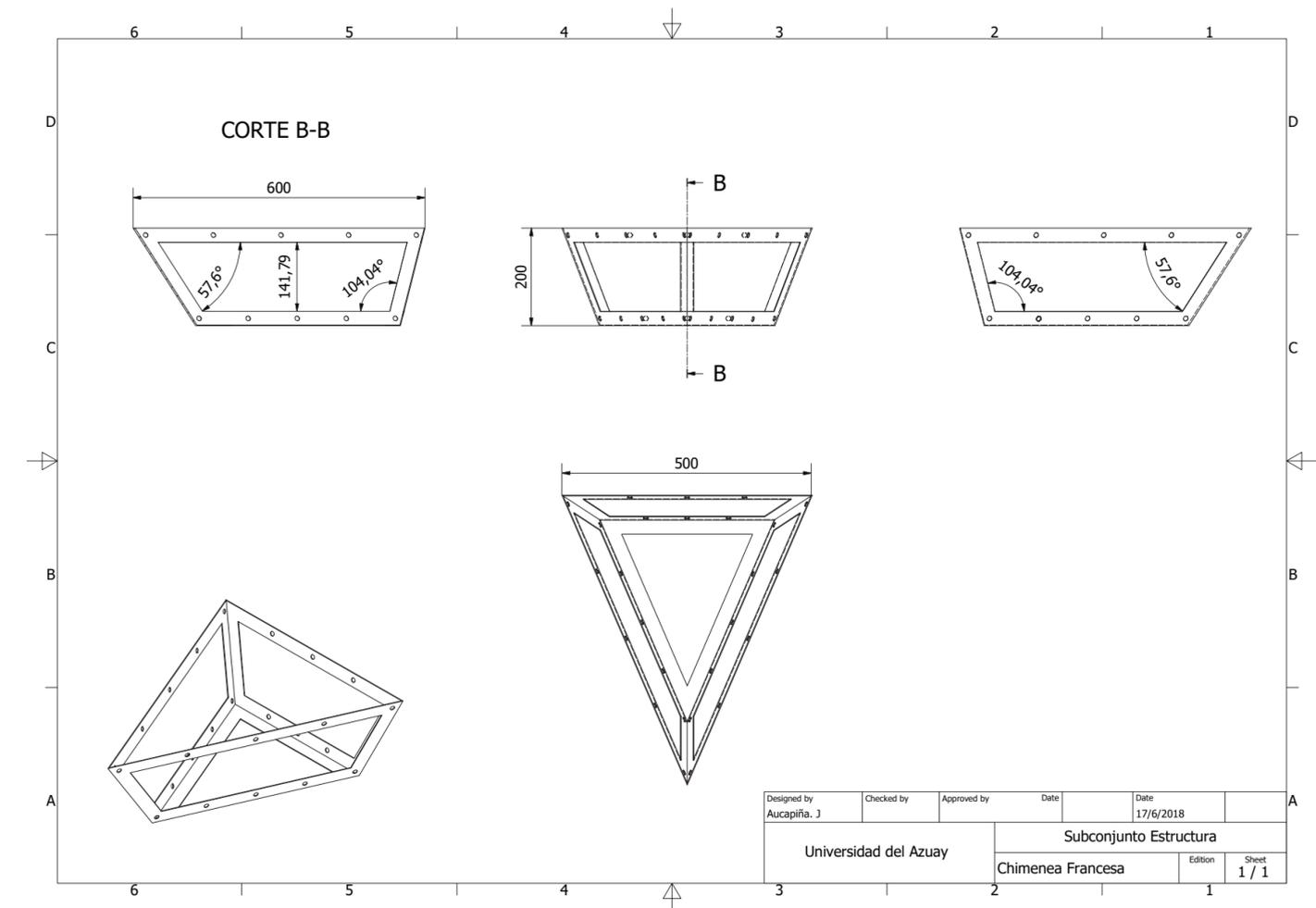
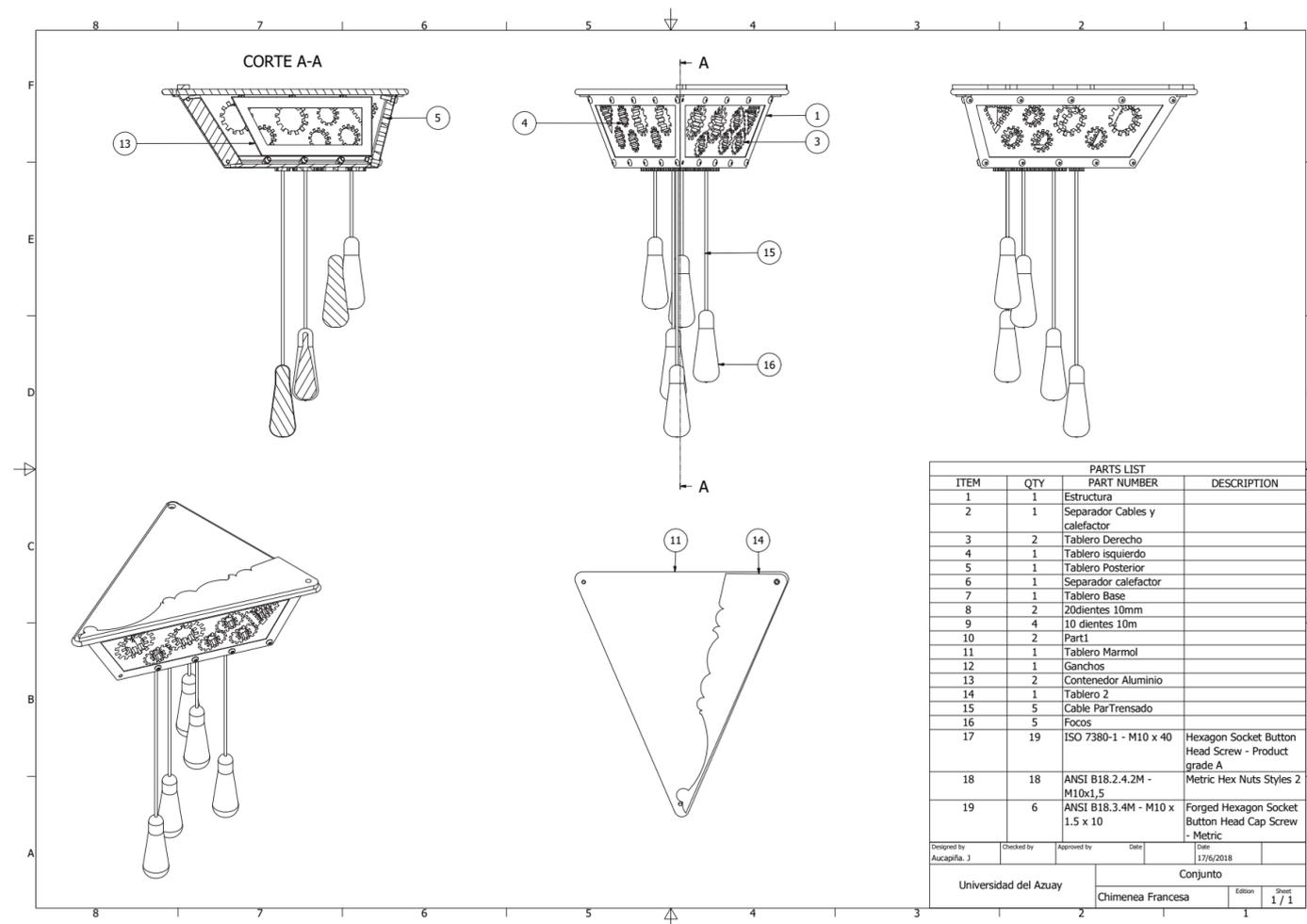


Lámina 3: Tableros laterales

Lámina 4: Tablero Posterior

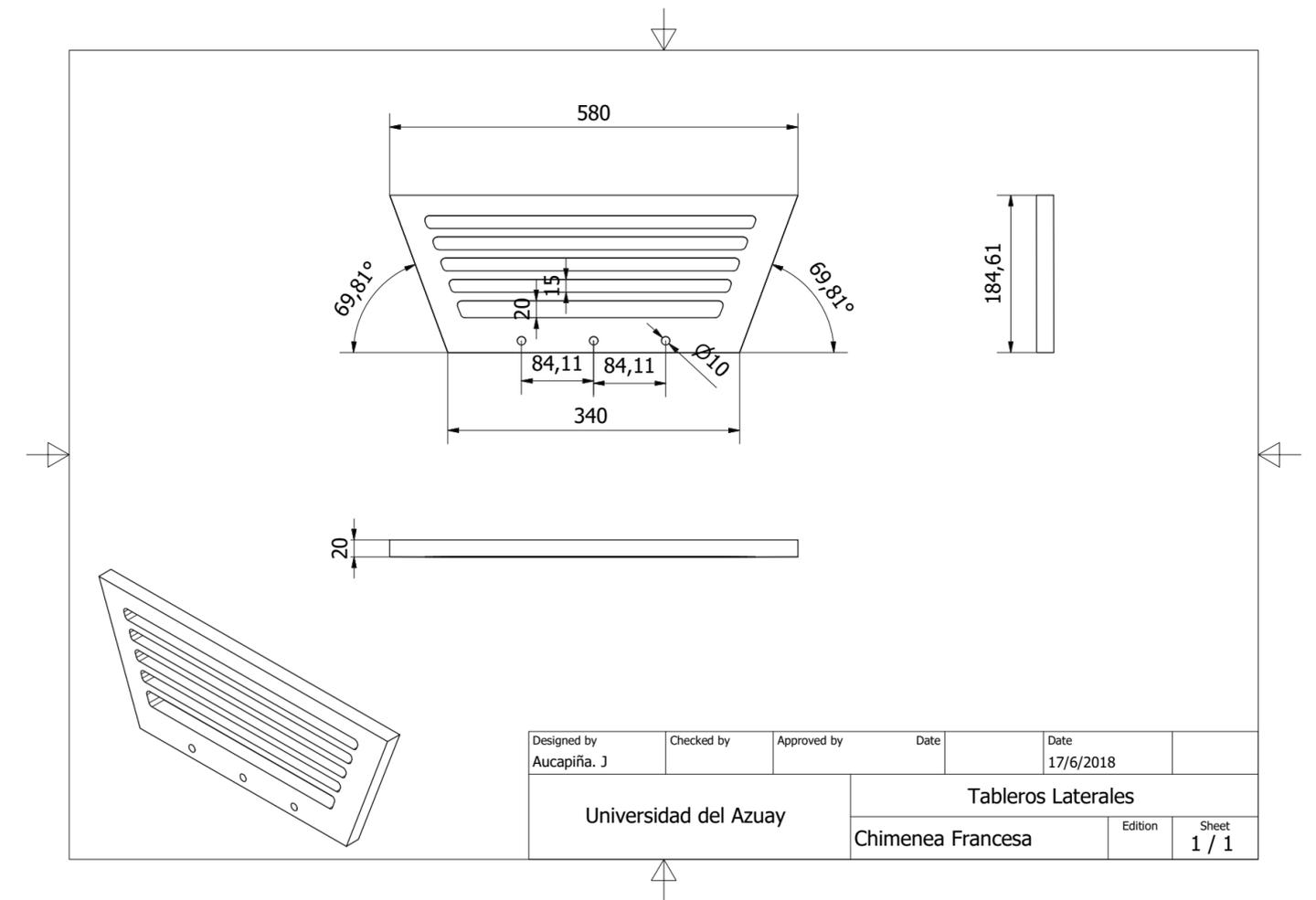
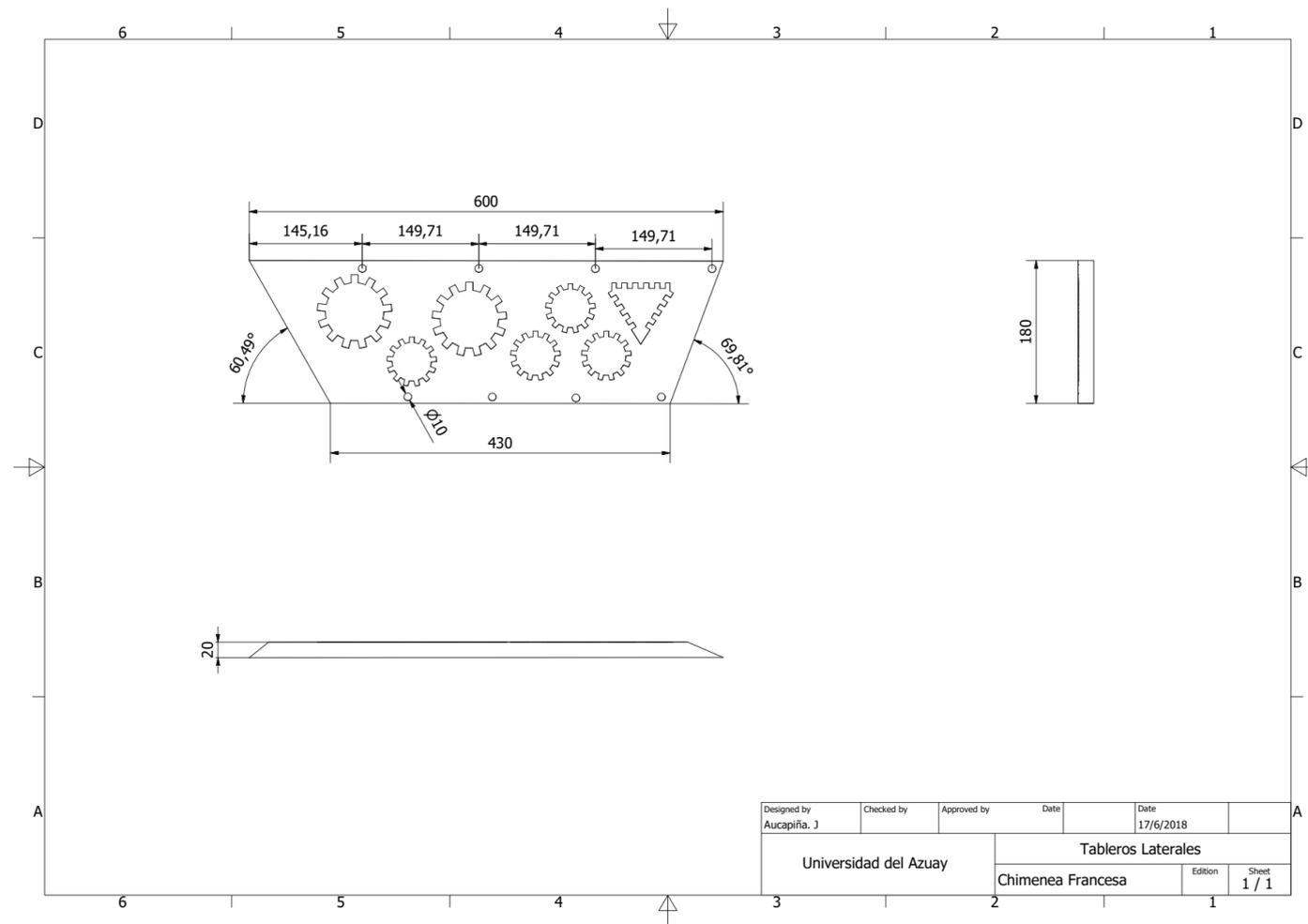
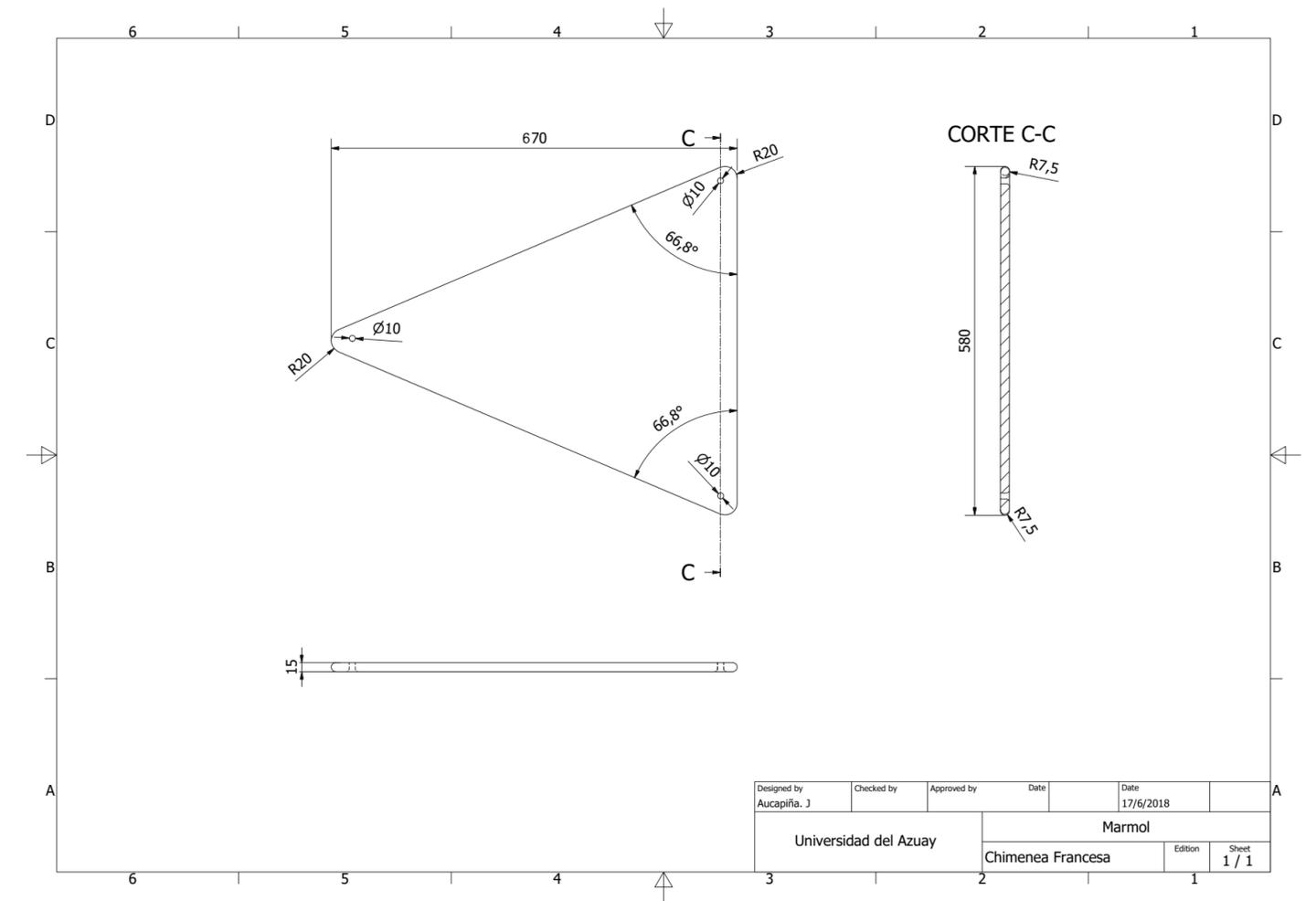
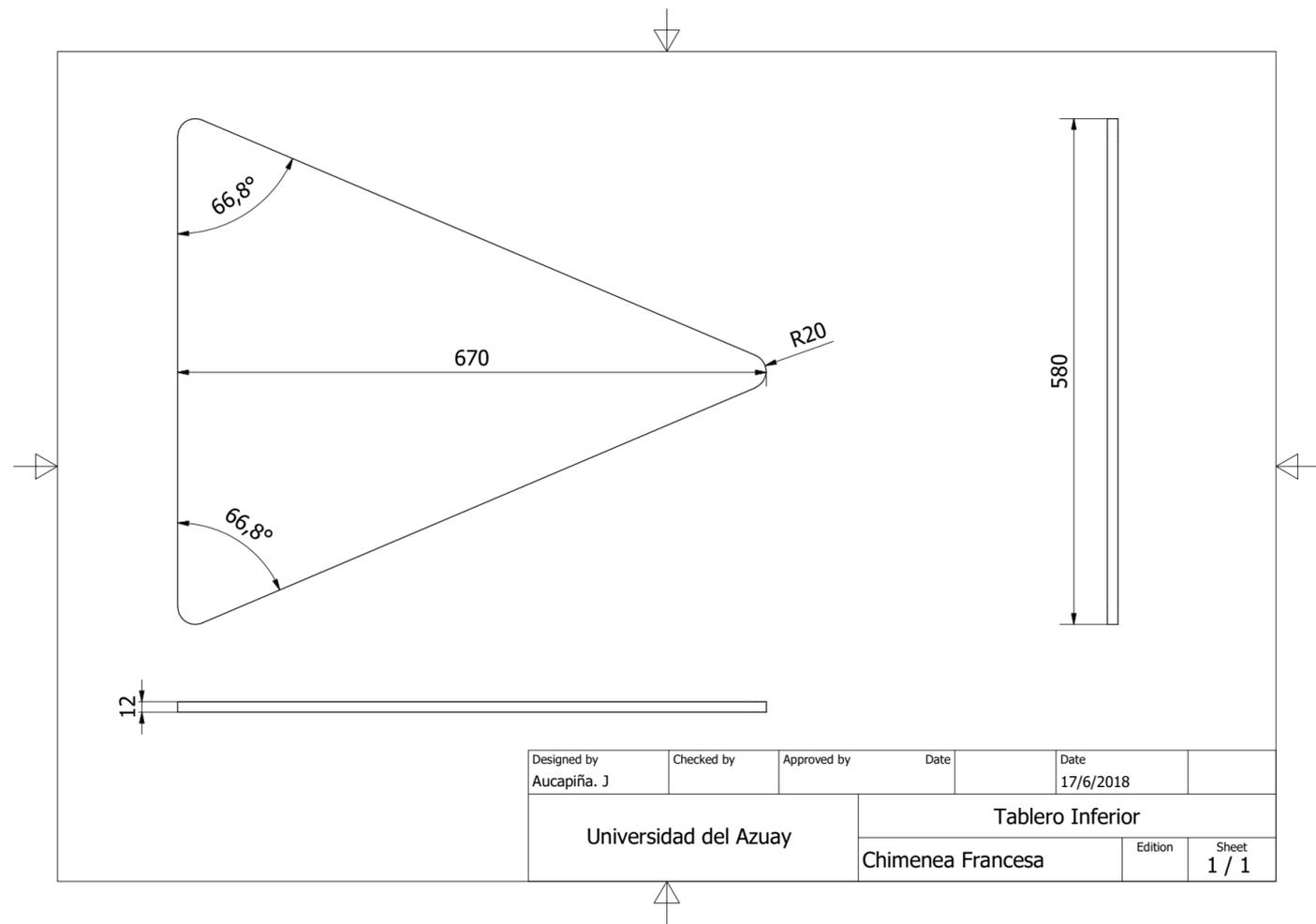


Lámina 5: Tablero Inferior

Lámina 6: Mármol



4.1.3. Mecanismo

Lámina 7: Madera Tallada

Lámina 1: Conjunto

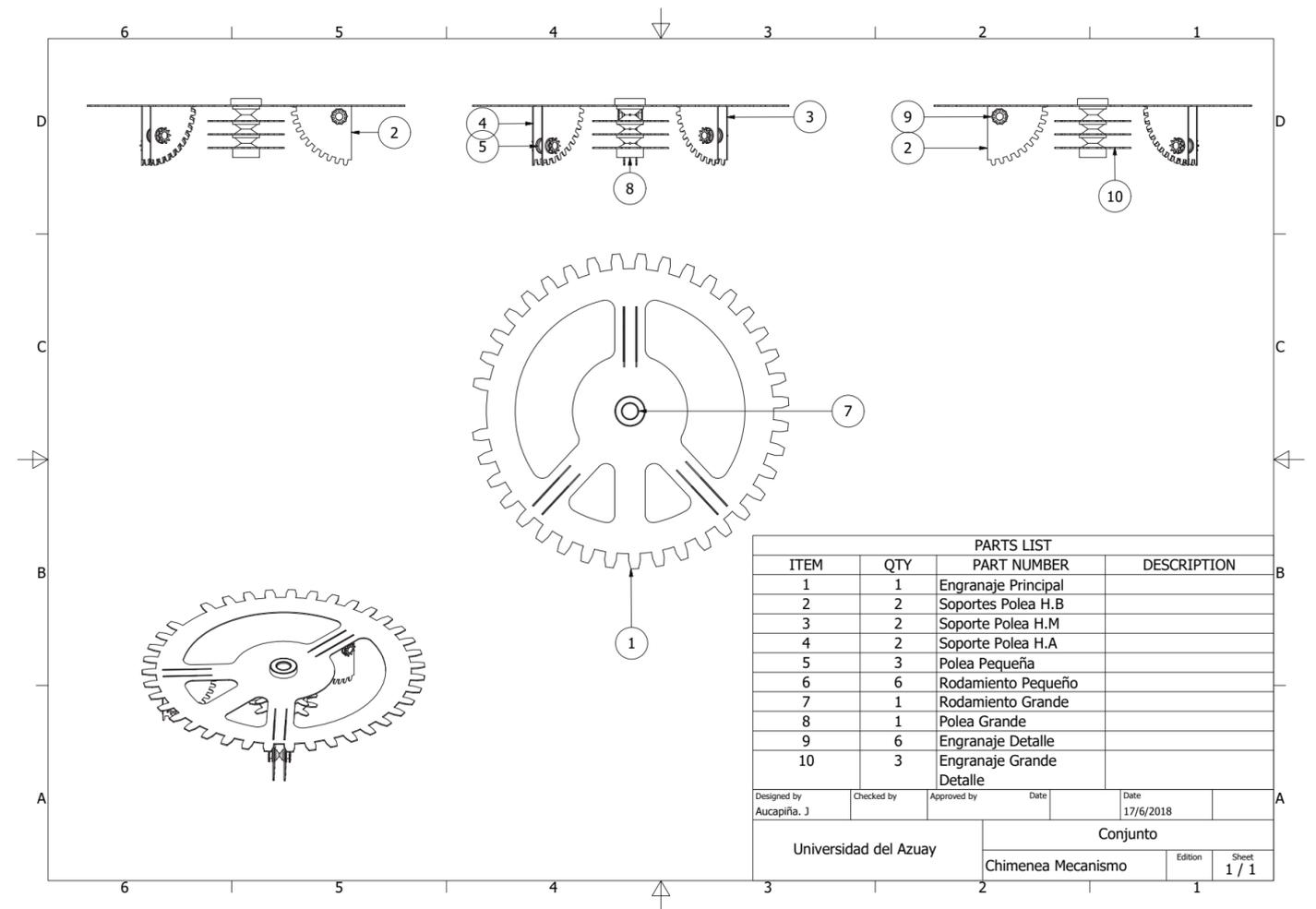
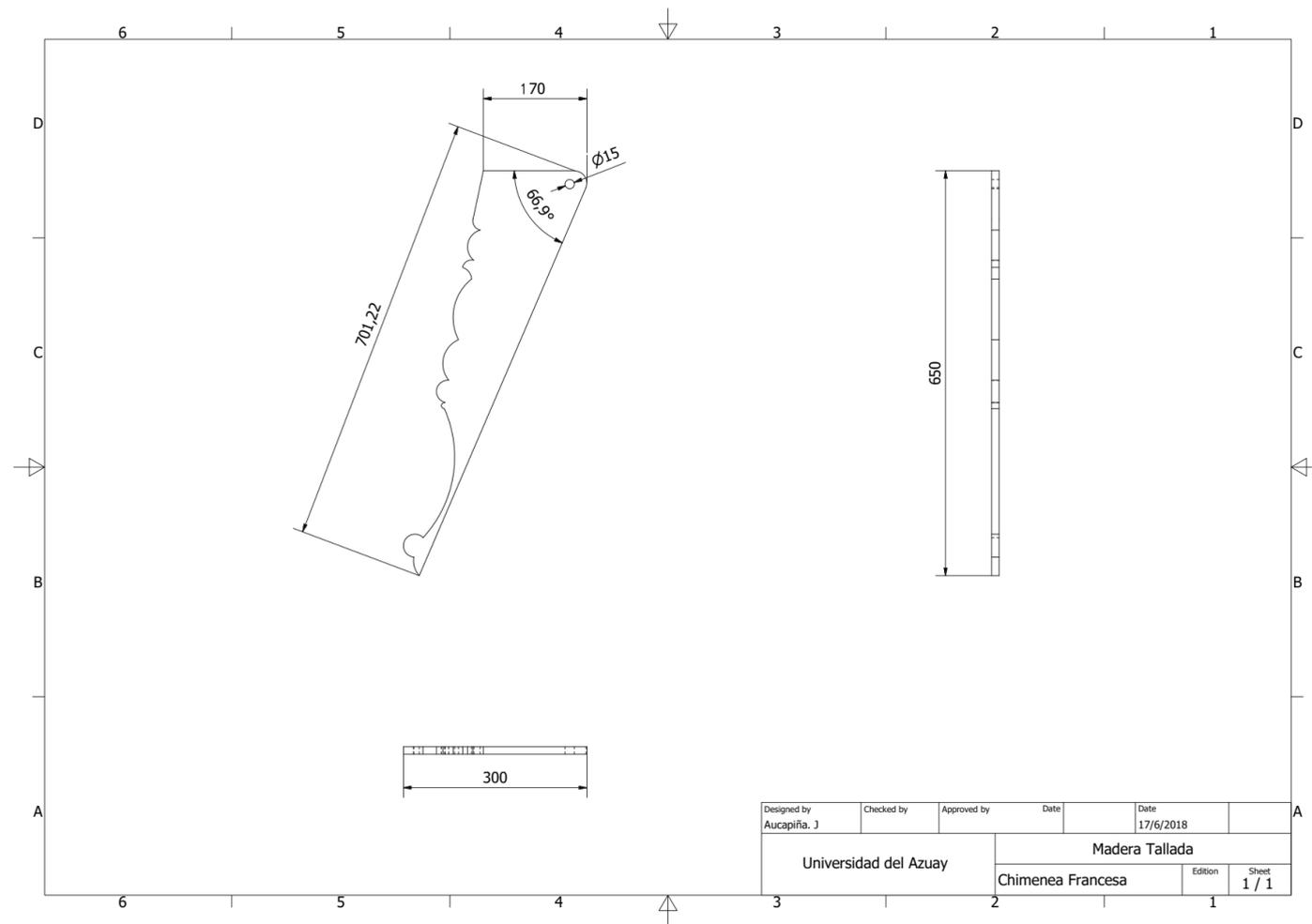


Lámina 2: Soporte Principal

Lámina 3: Soporte poleas H.A

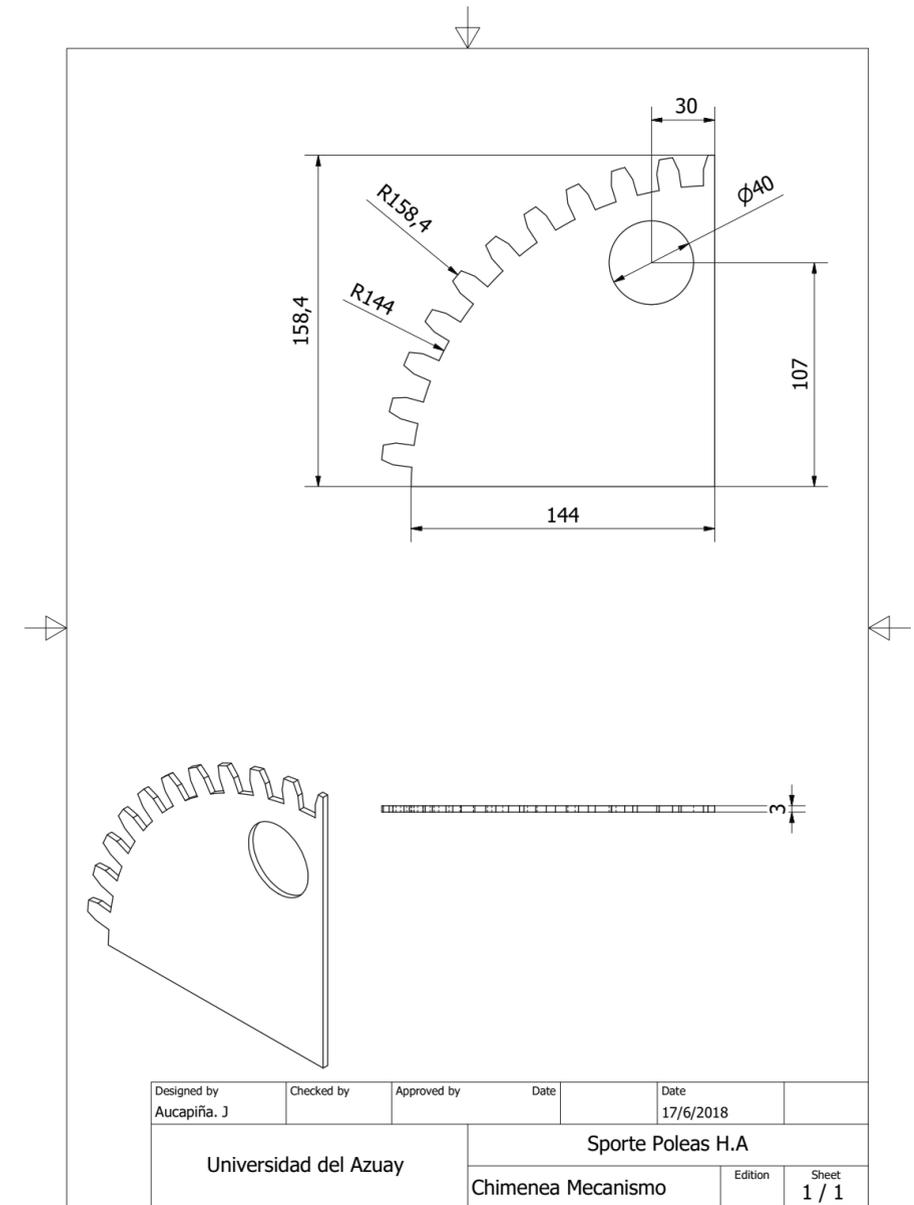
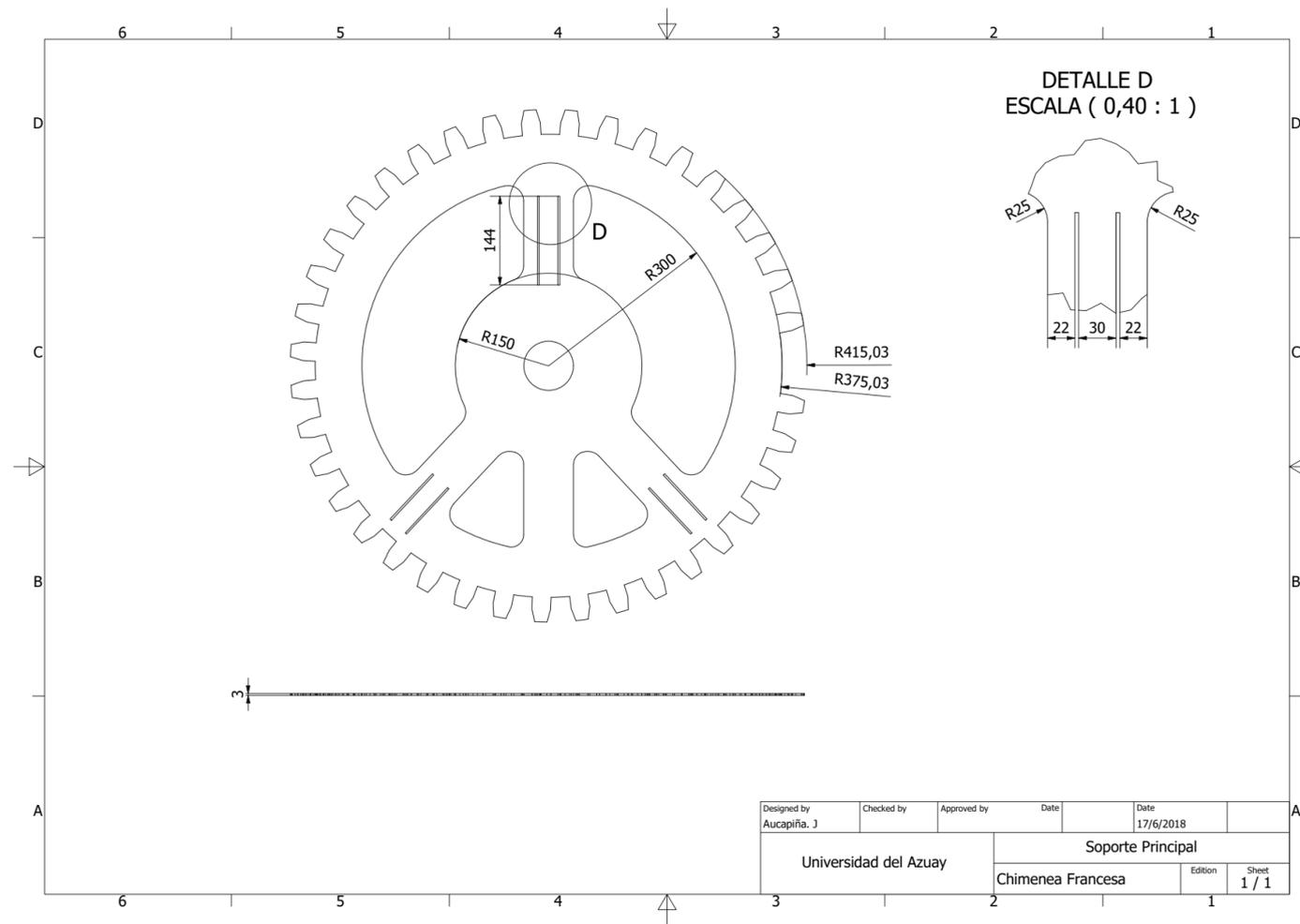
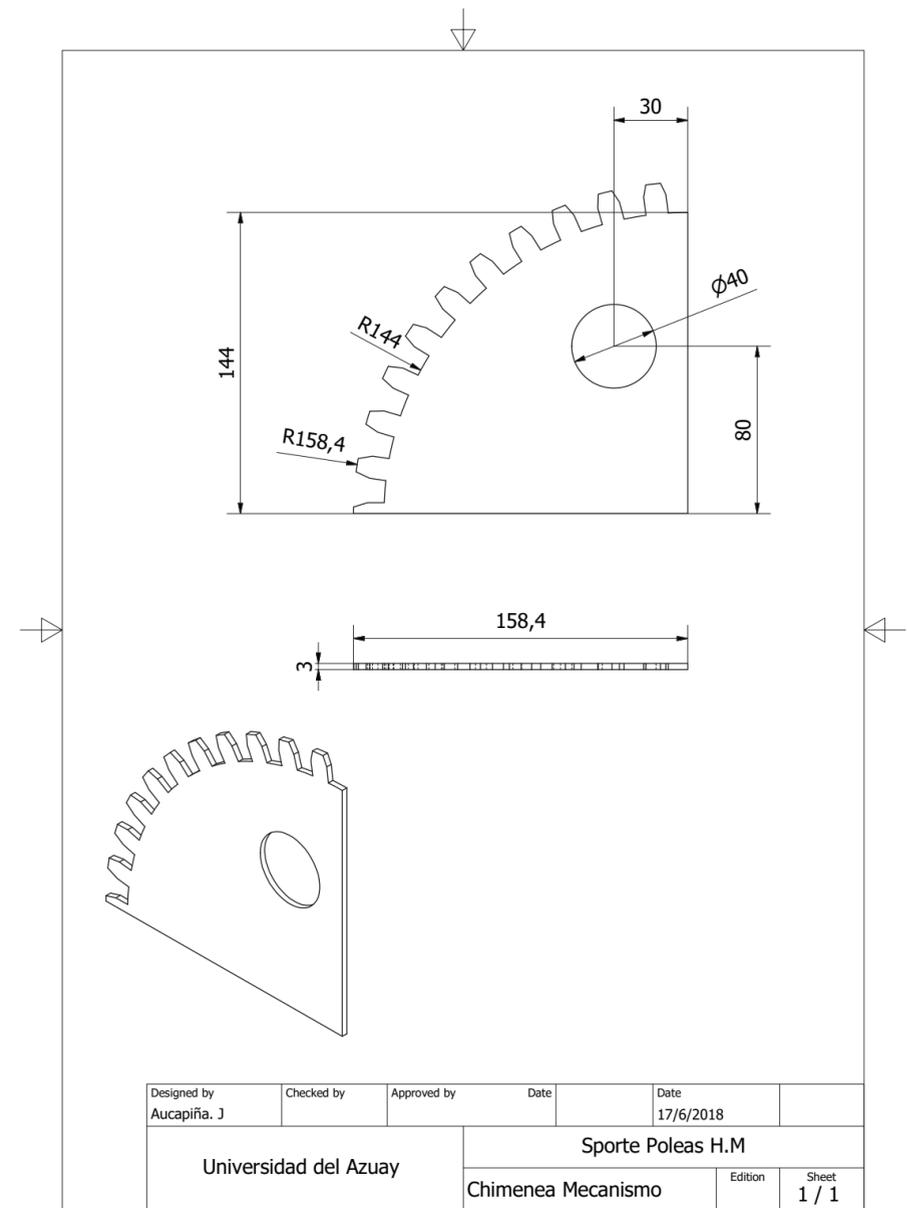
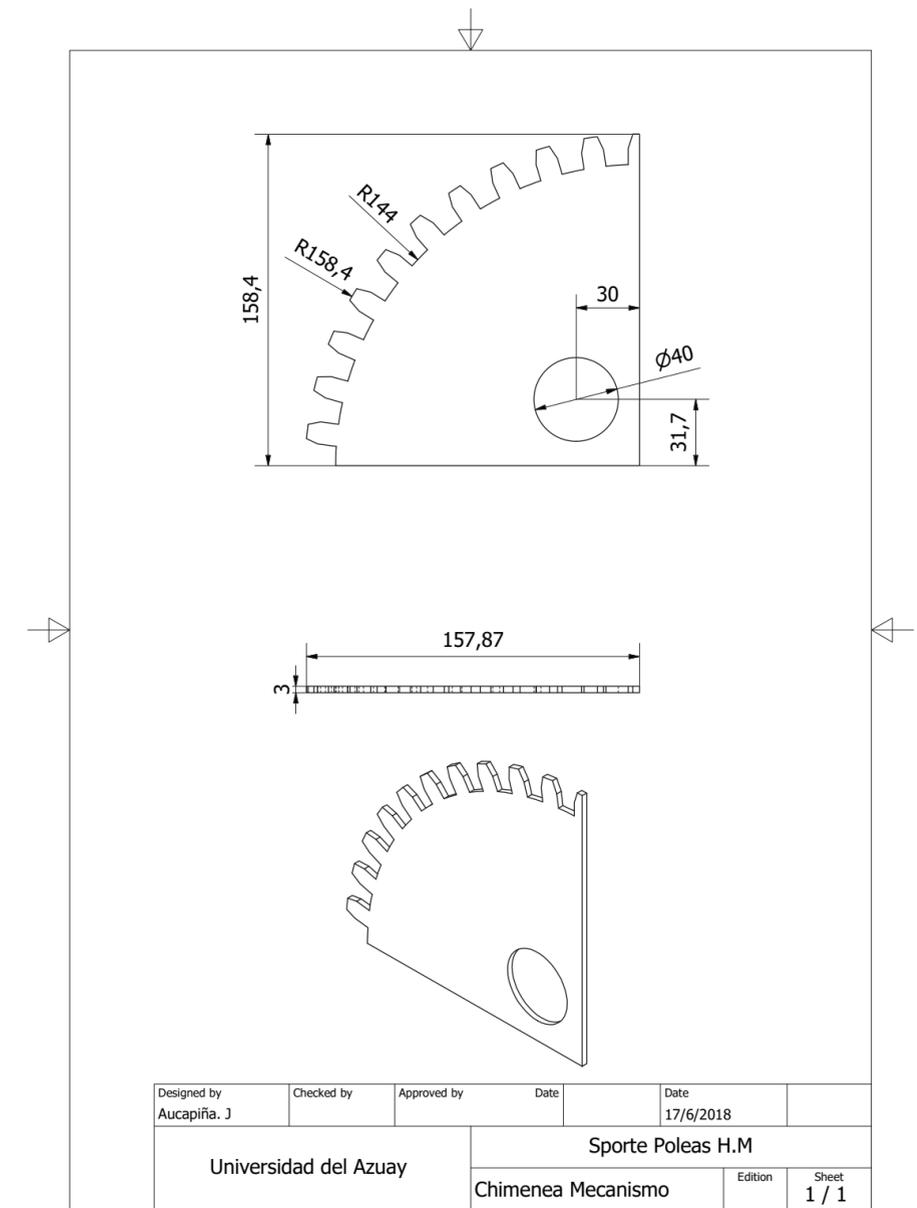


Lámina 4: Soporte poleas H.M



64

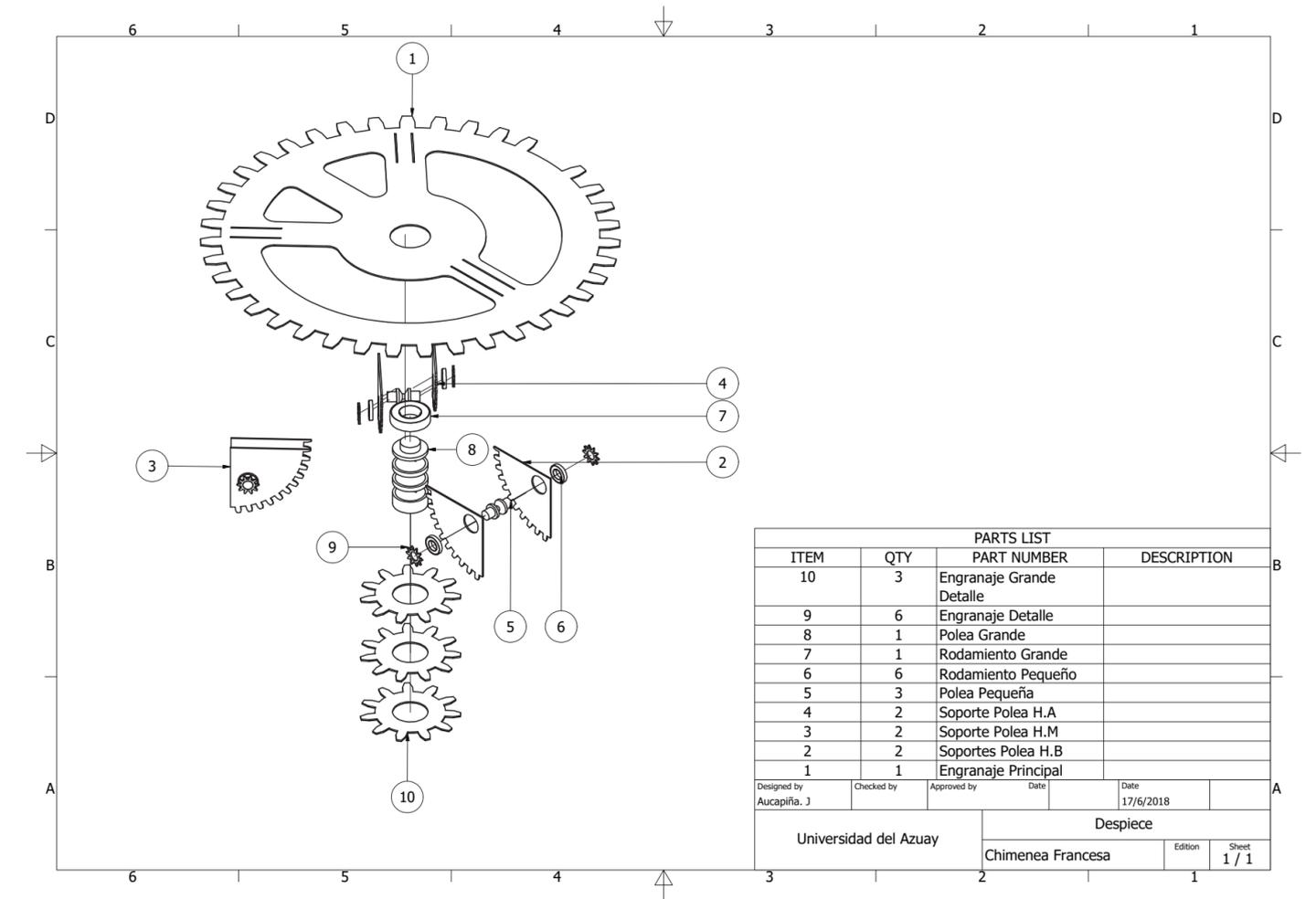
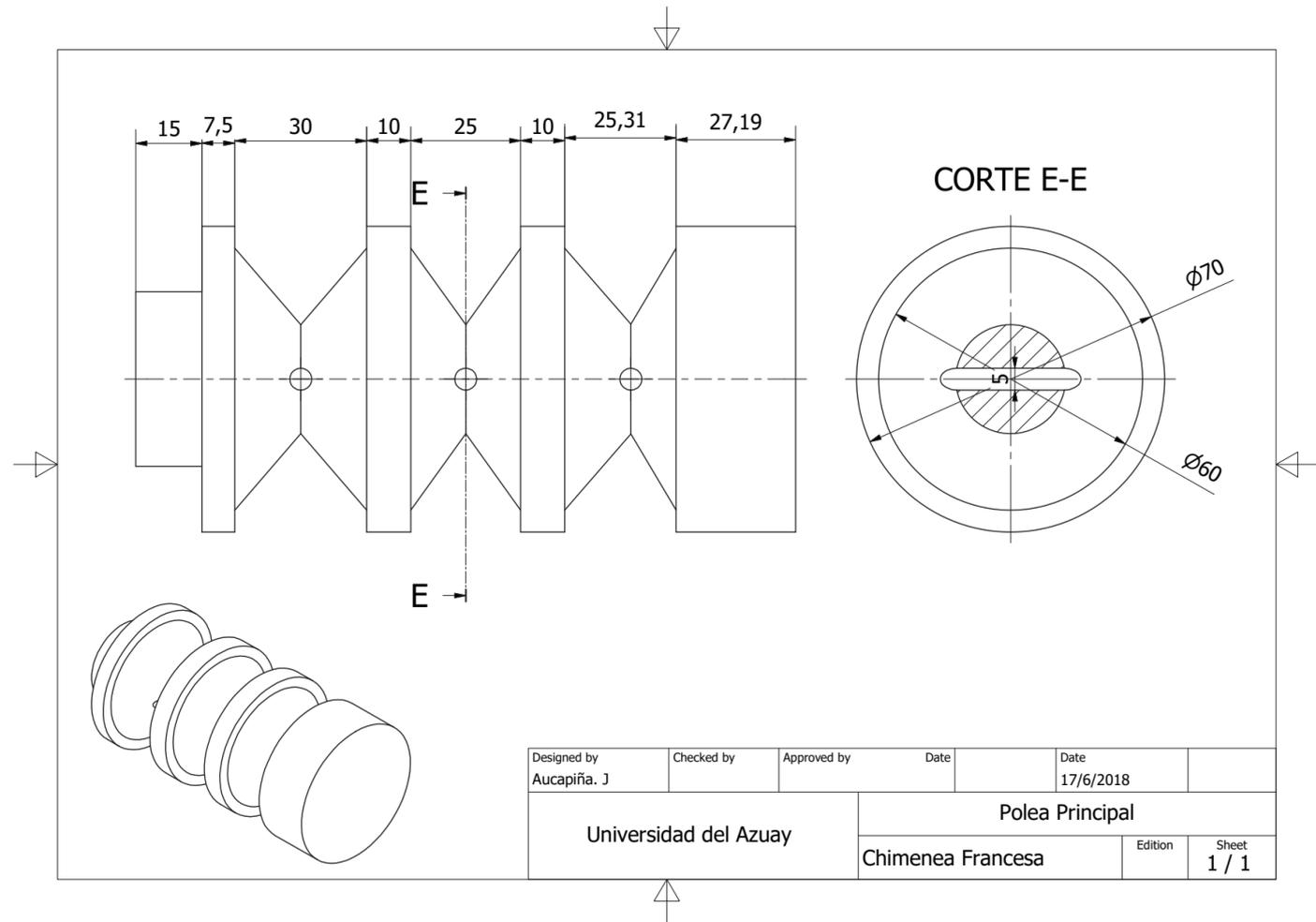
Lámina 5: Soporte poleas H.B



65

Lámina 6: Polea Principal

Lámina 7: Despiece



4.1.4 Mesa licorera

Lámina 1: Conjunto

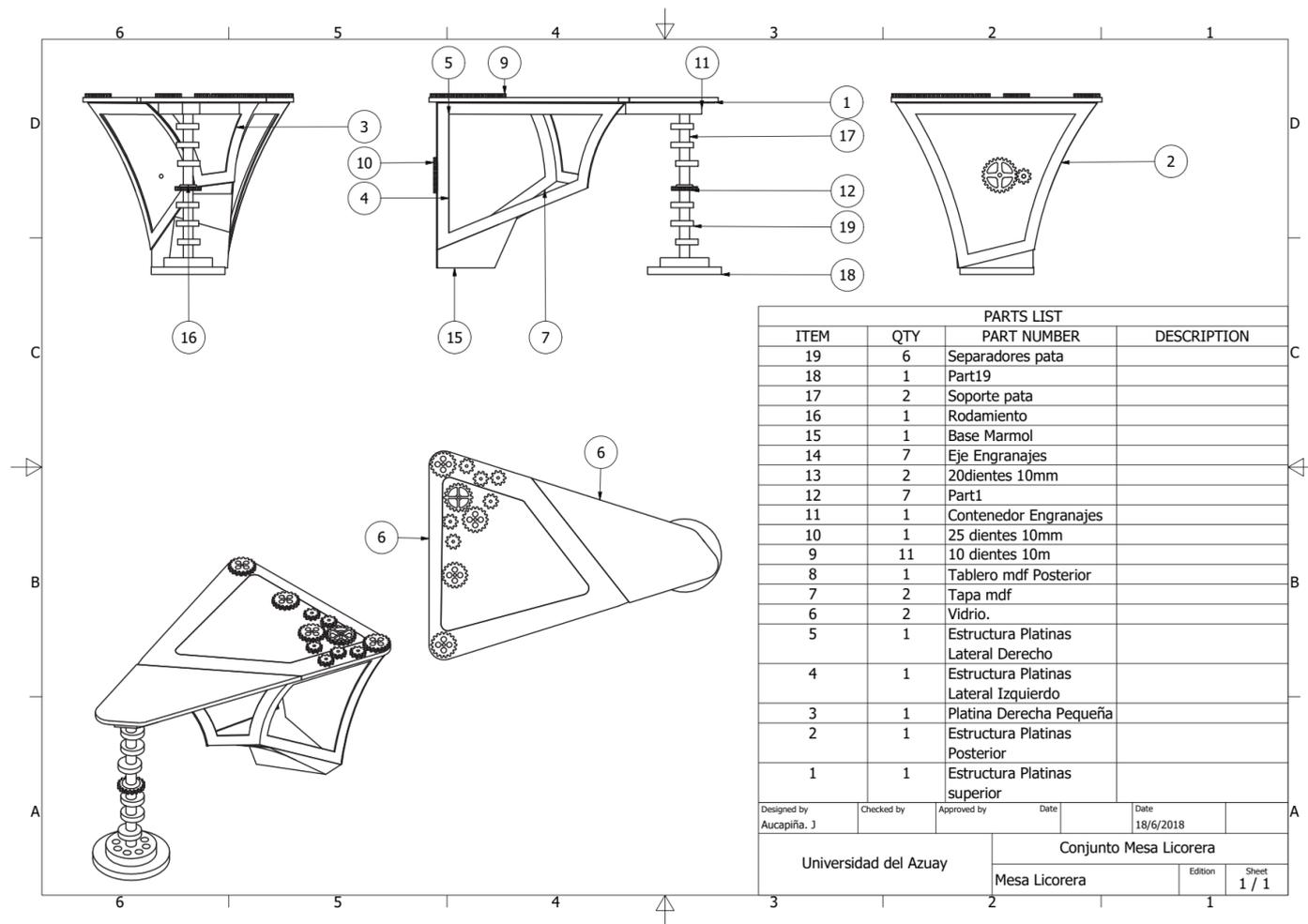


Lámina 2: Estructura Platinas derecha

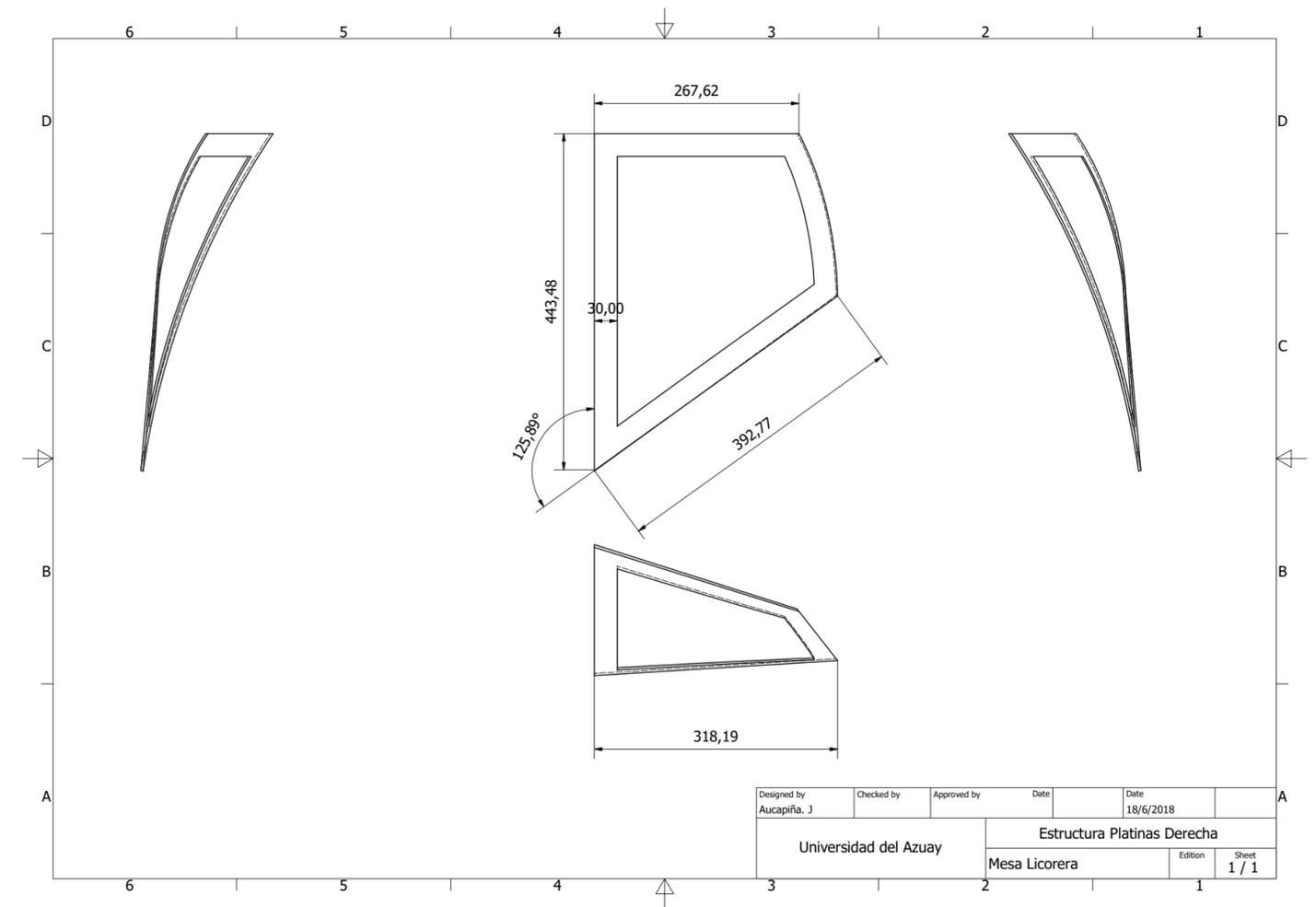


Lámina 3: Estructura Platinas Izquierda

Lámina 4: Estructura Platinas Posterior

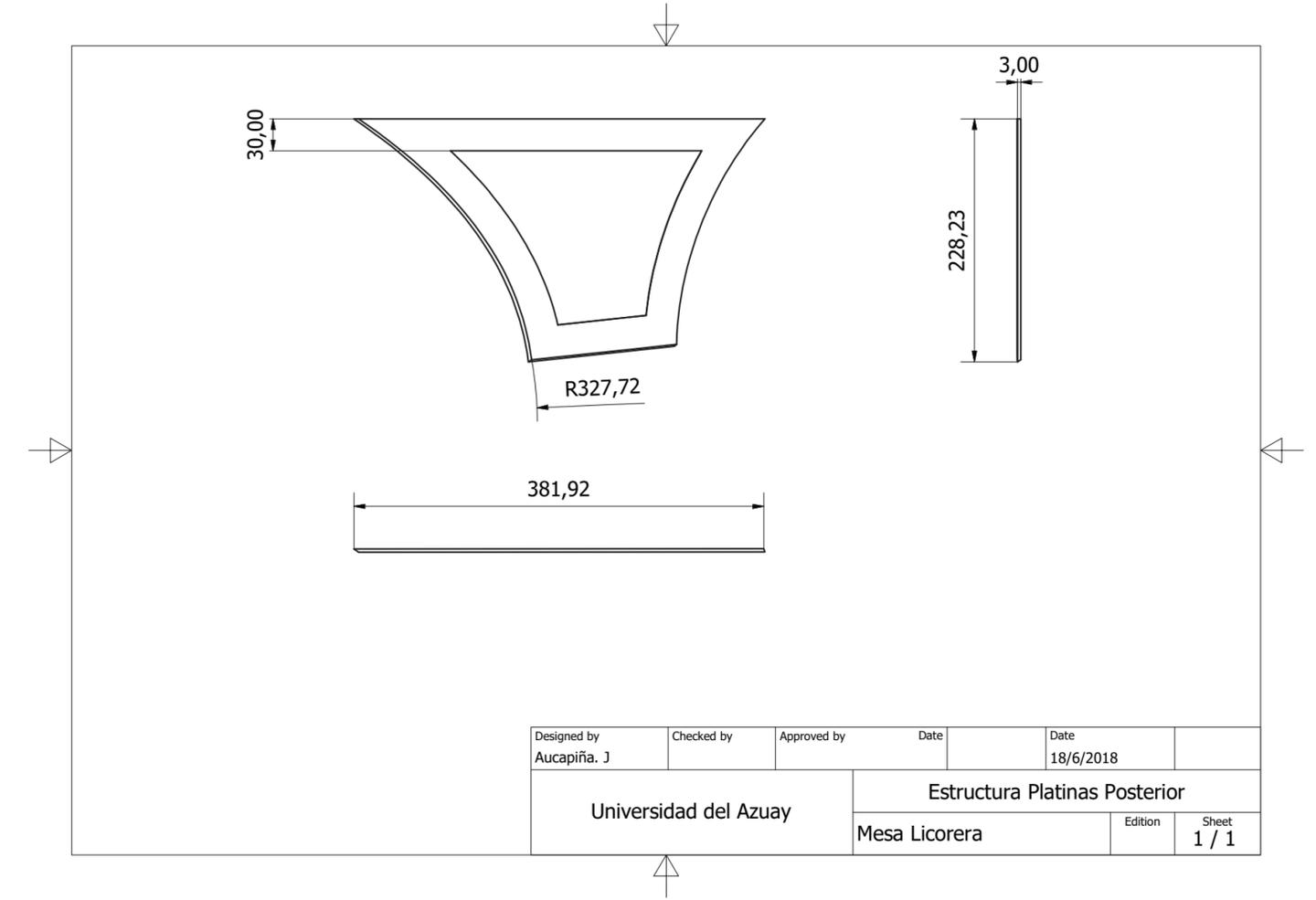
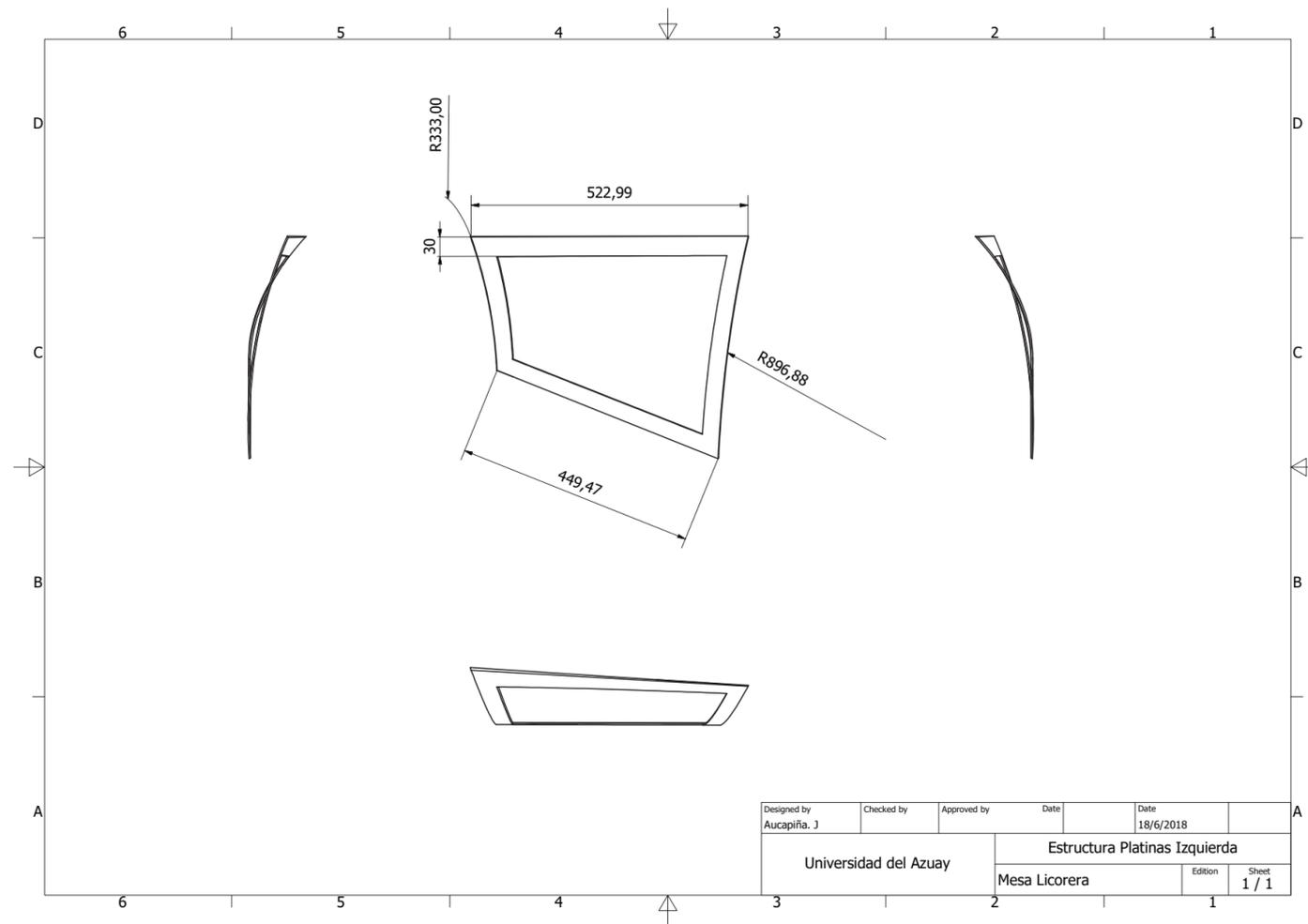


Lámina 5: Estructura Platinas Superior

Lámina 6: Estructura Platinas Frontal

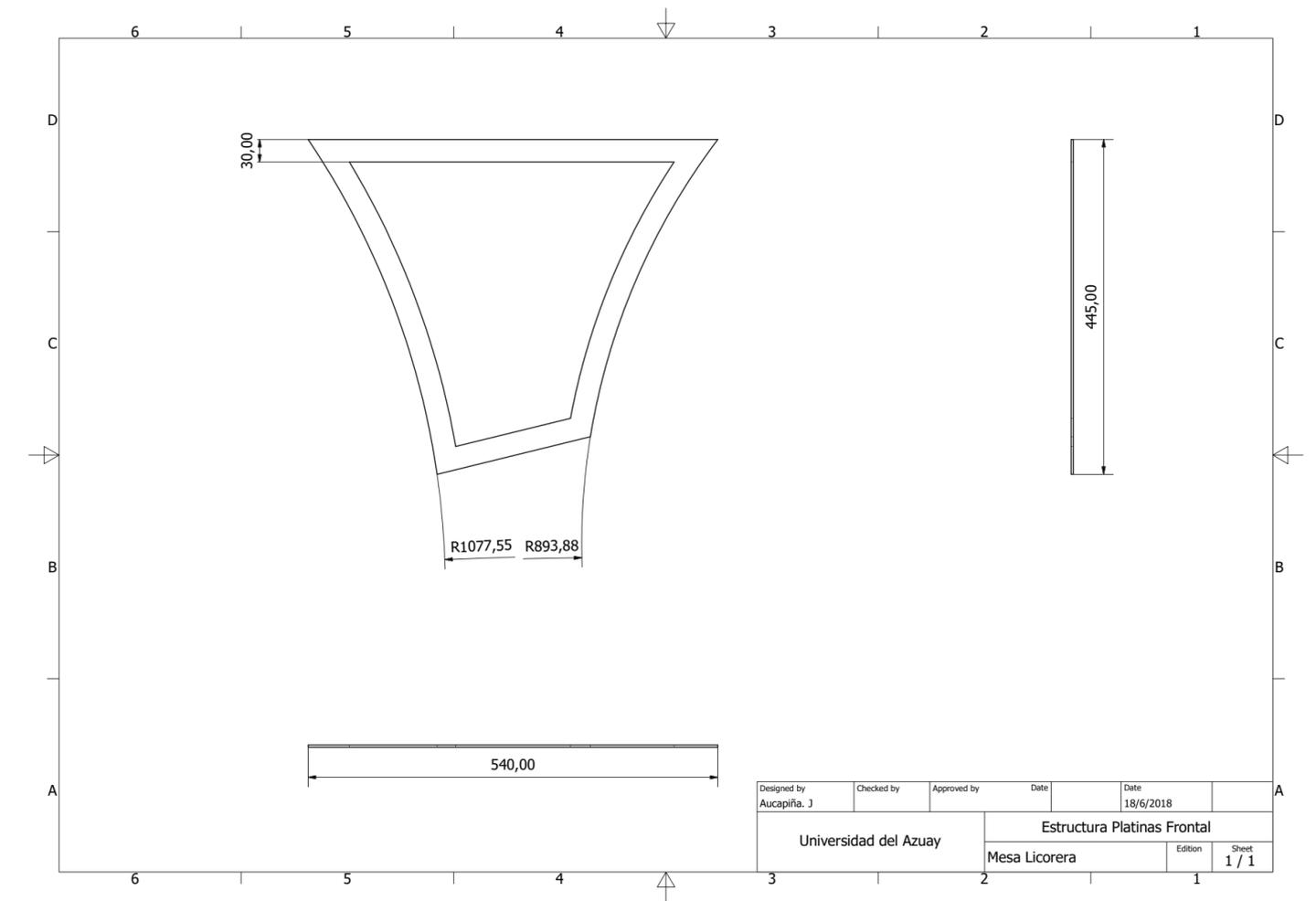
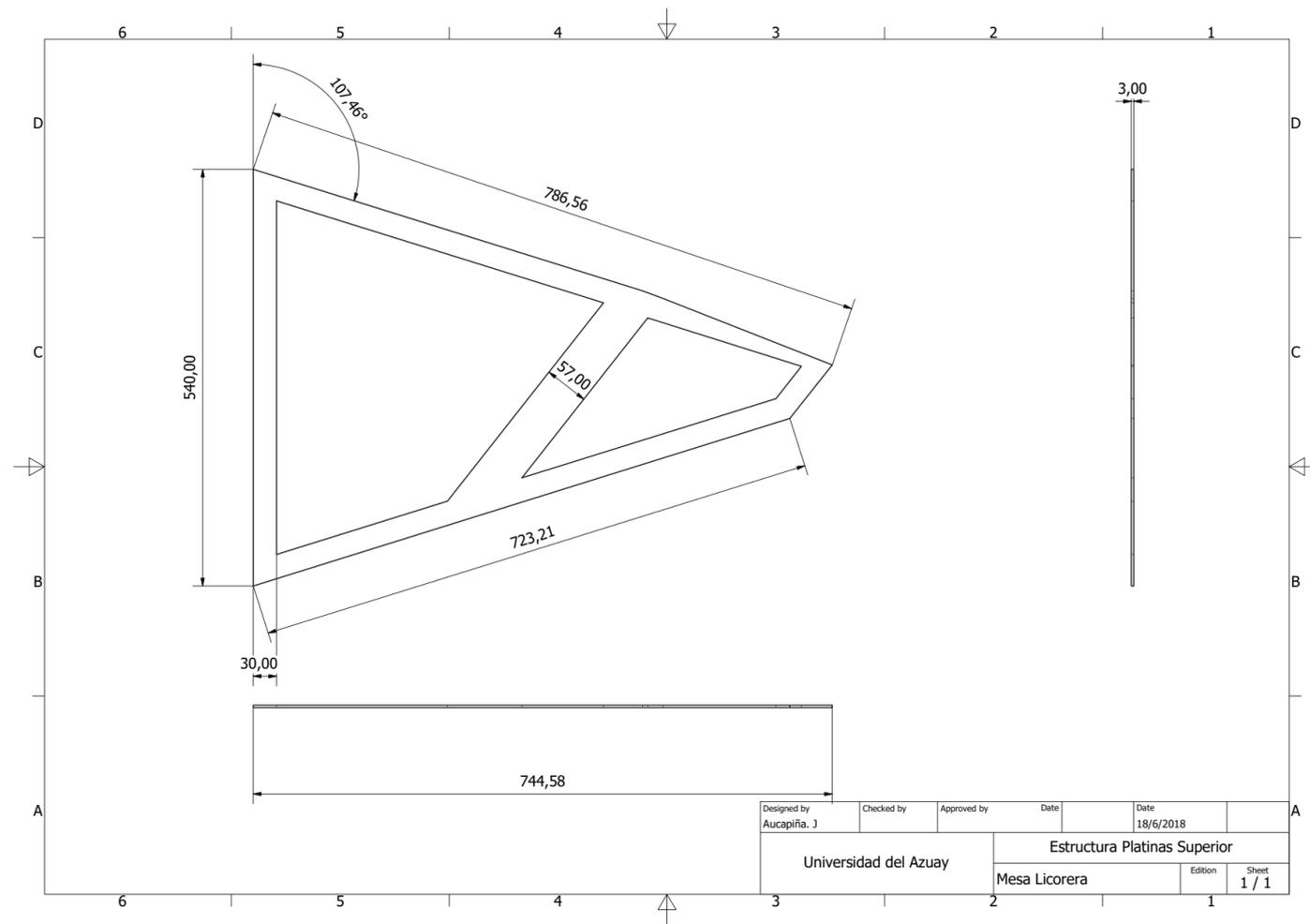


Lámina 7: Tablero Principal

Lámina 8: Tablero Tapa

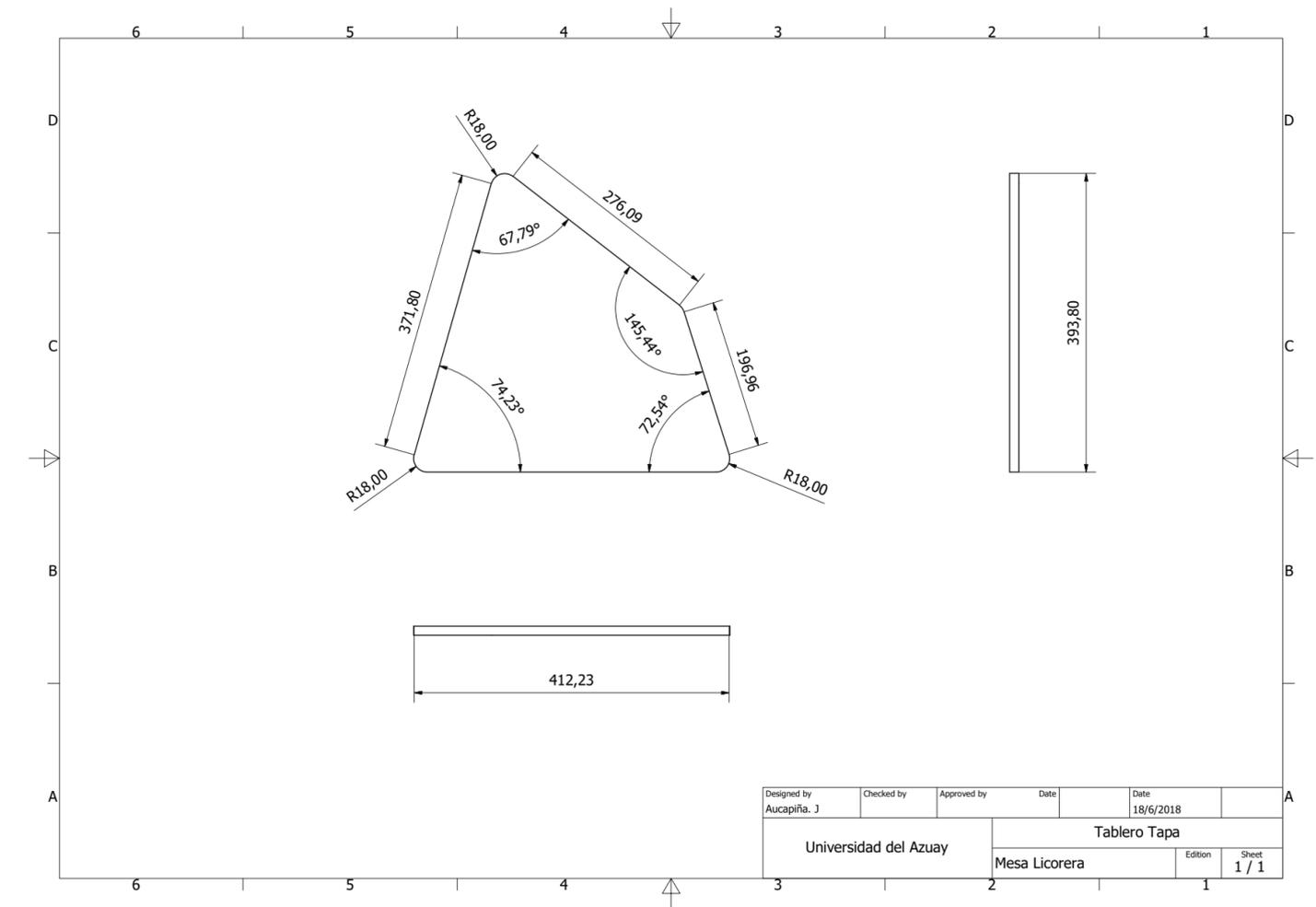
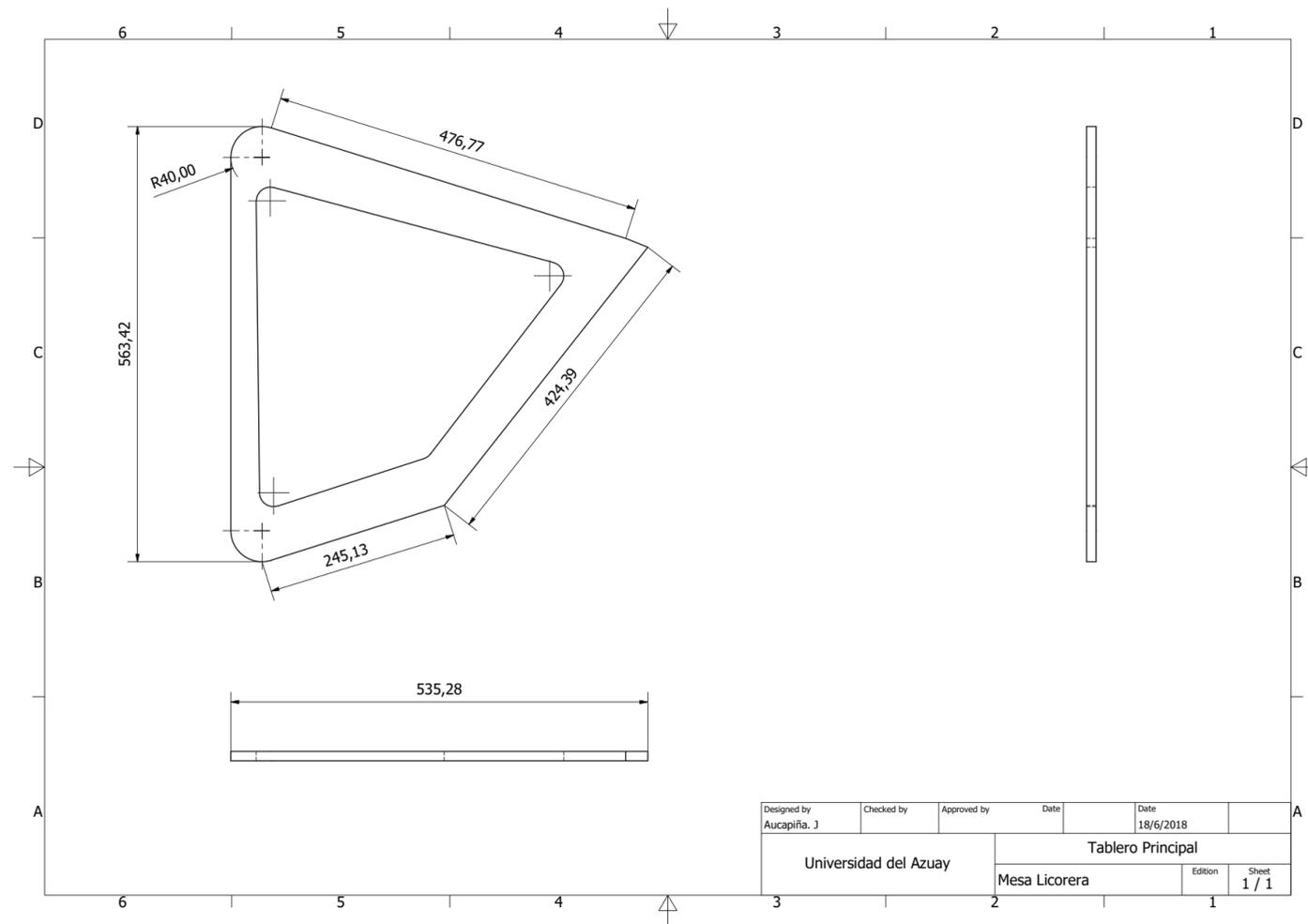
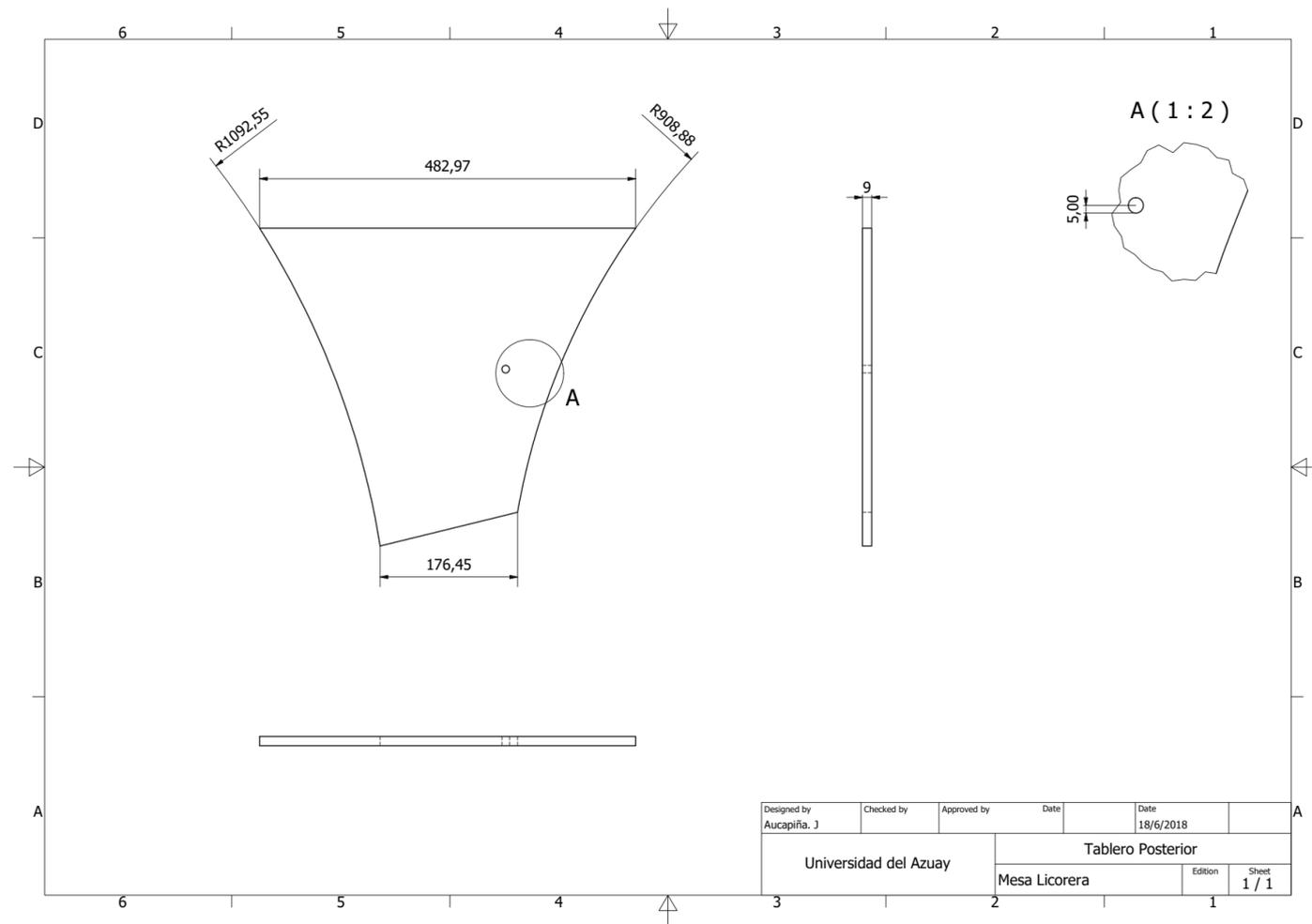


Lámina 9: Tablero Posterior



4.1.5 Centro de entretenimiento

Lámina 1: Conjunto

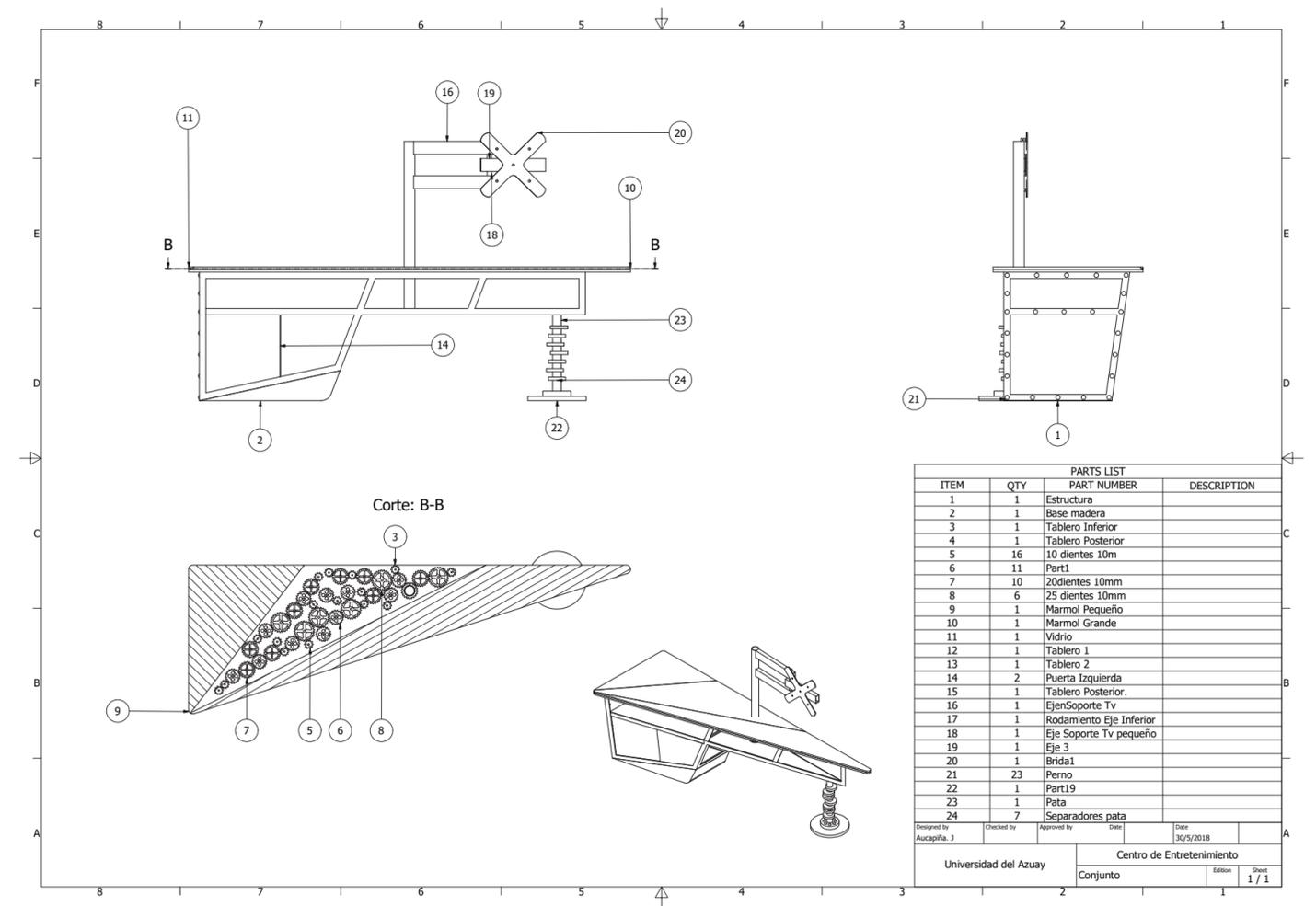


Lámina 2: Base

Lámina 3: Mármol

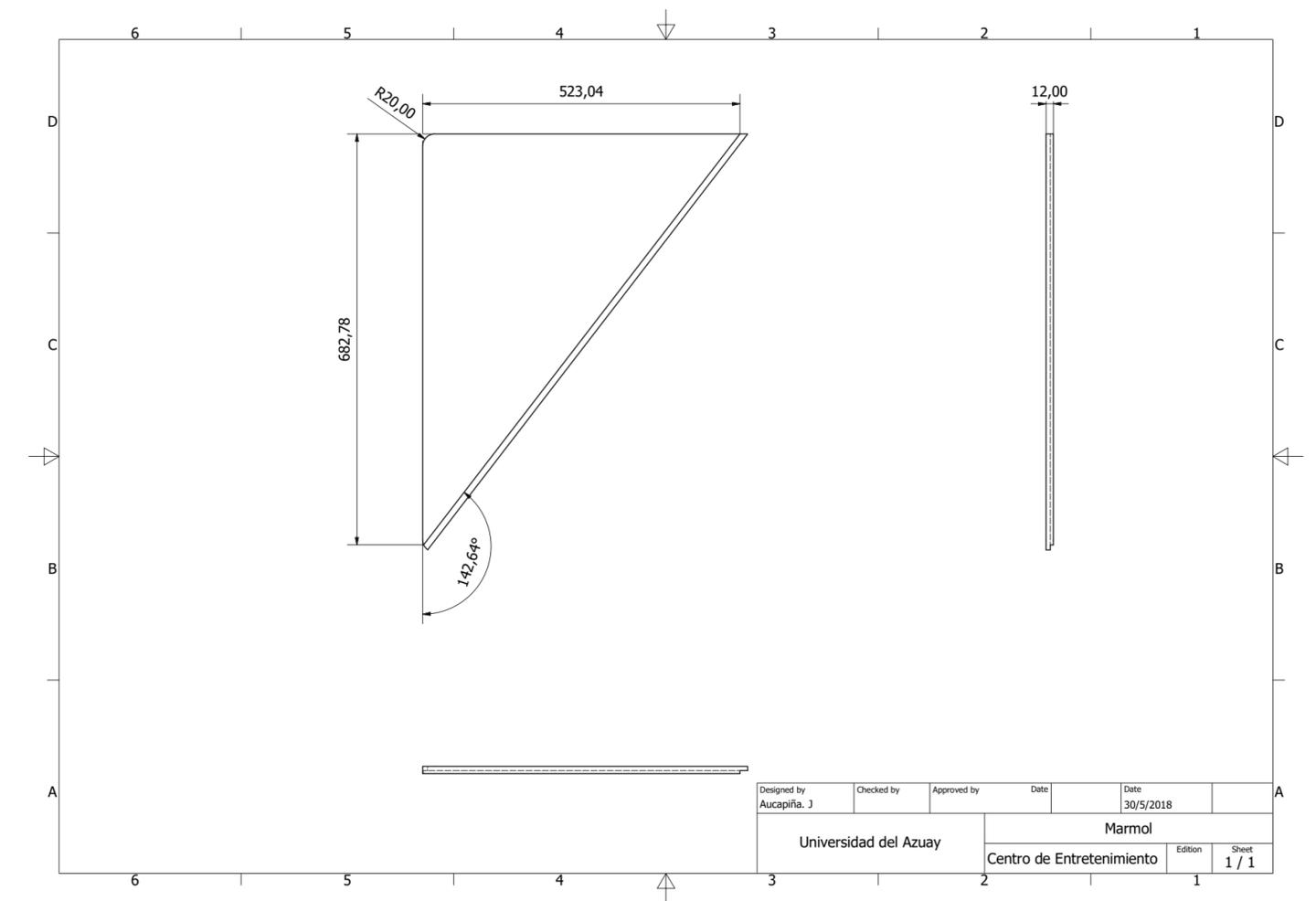
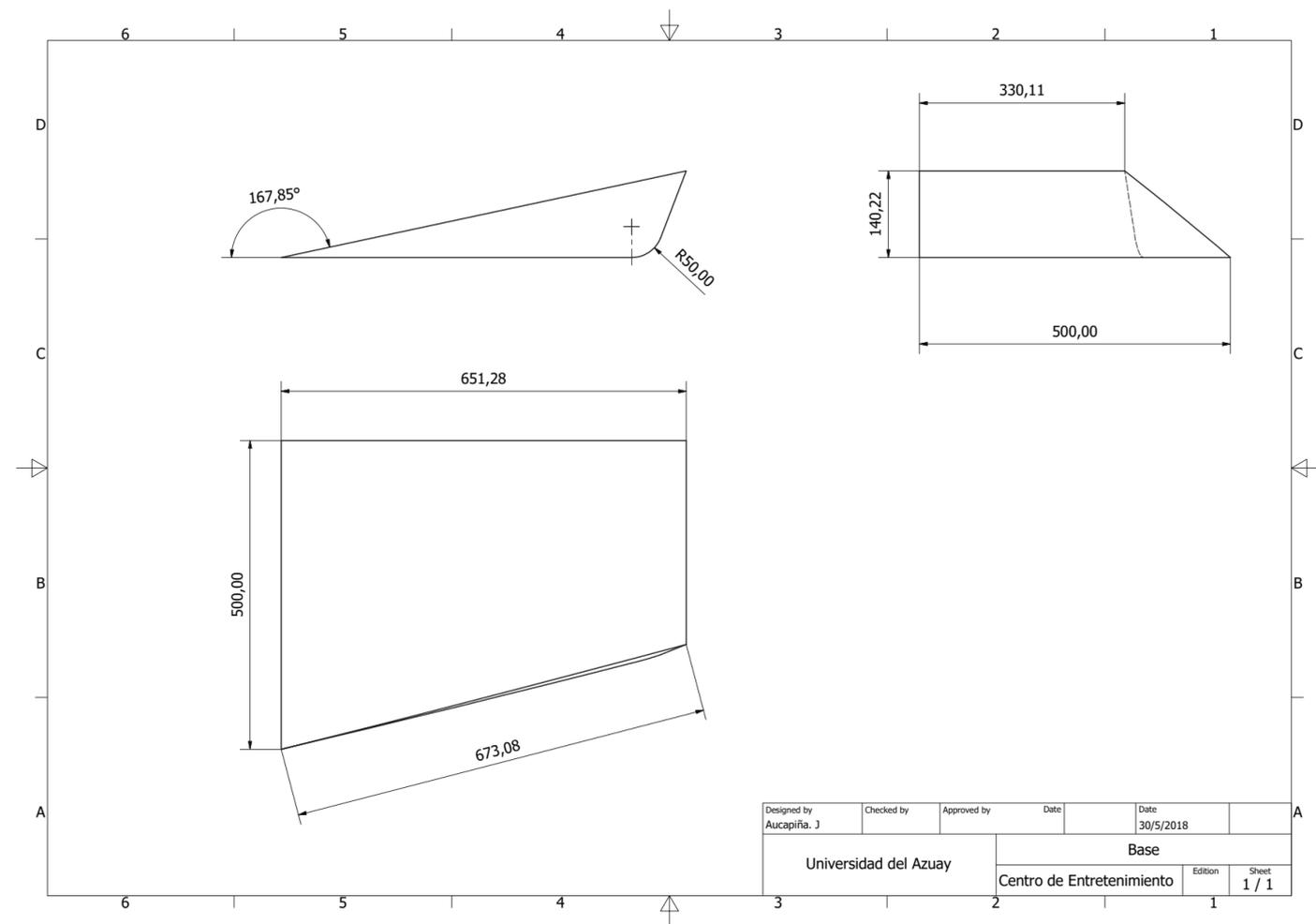


Lámina 4: Tablero intermedio grande

Lámina 5: Tablero Grande

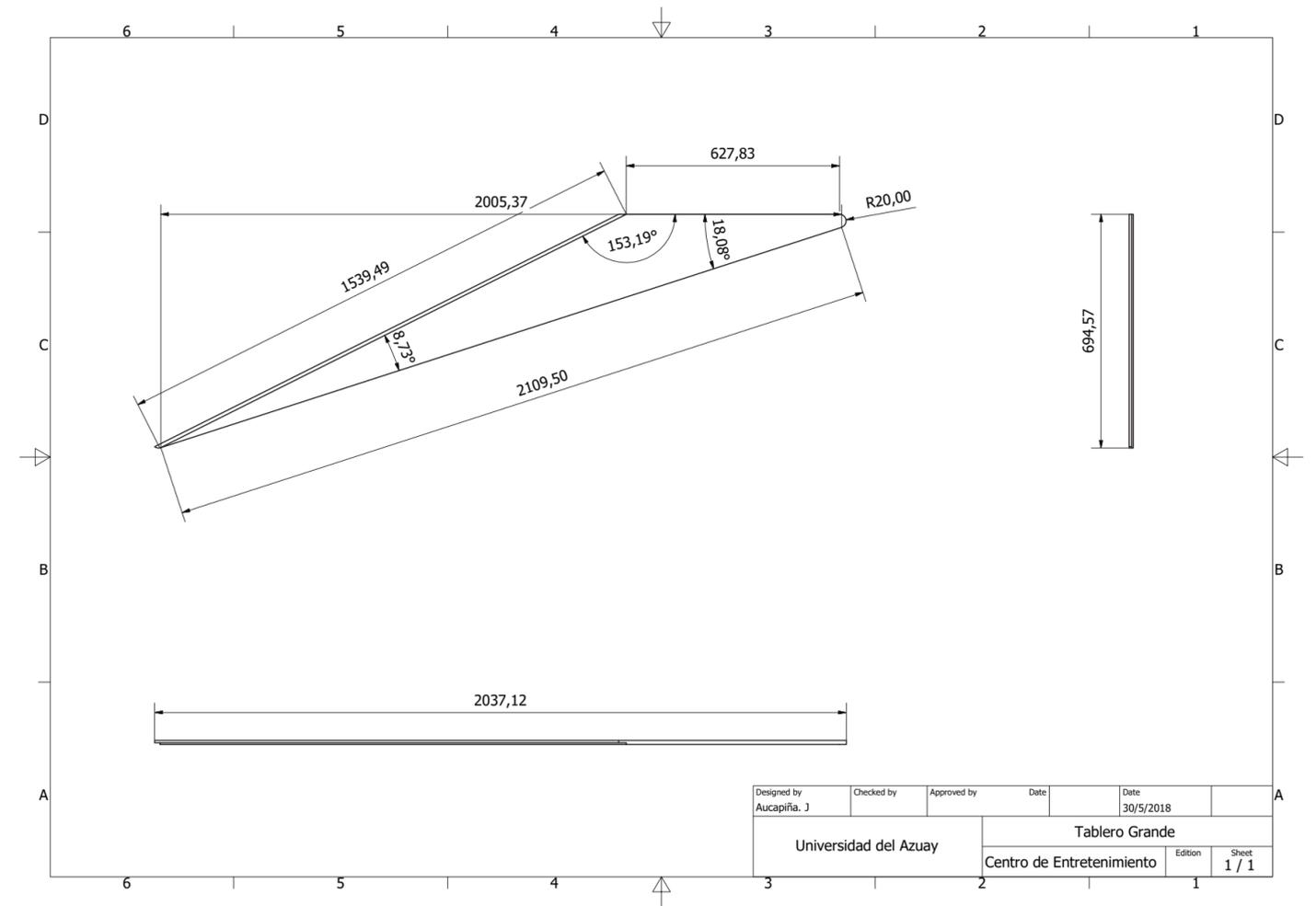
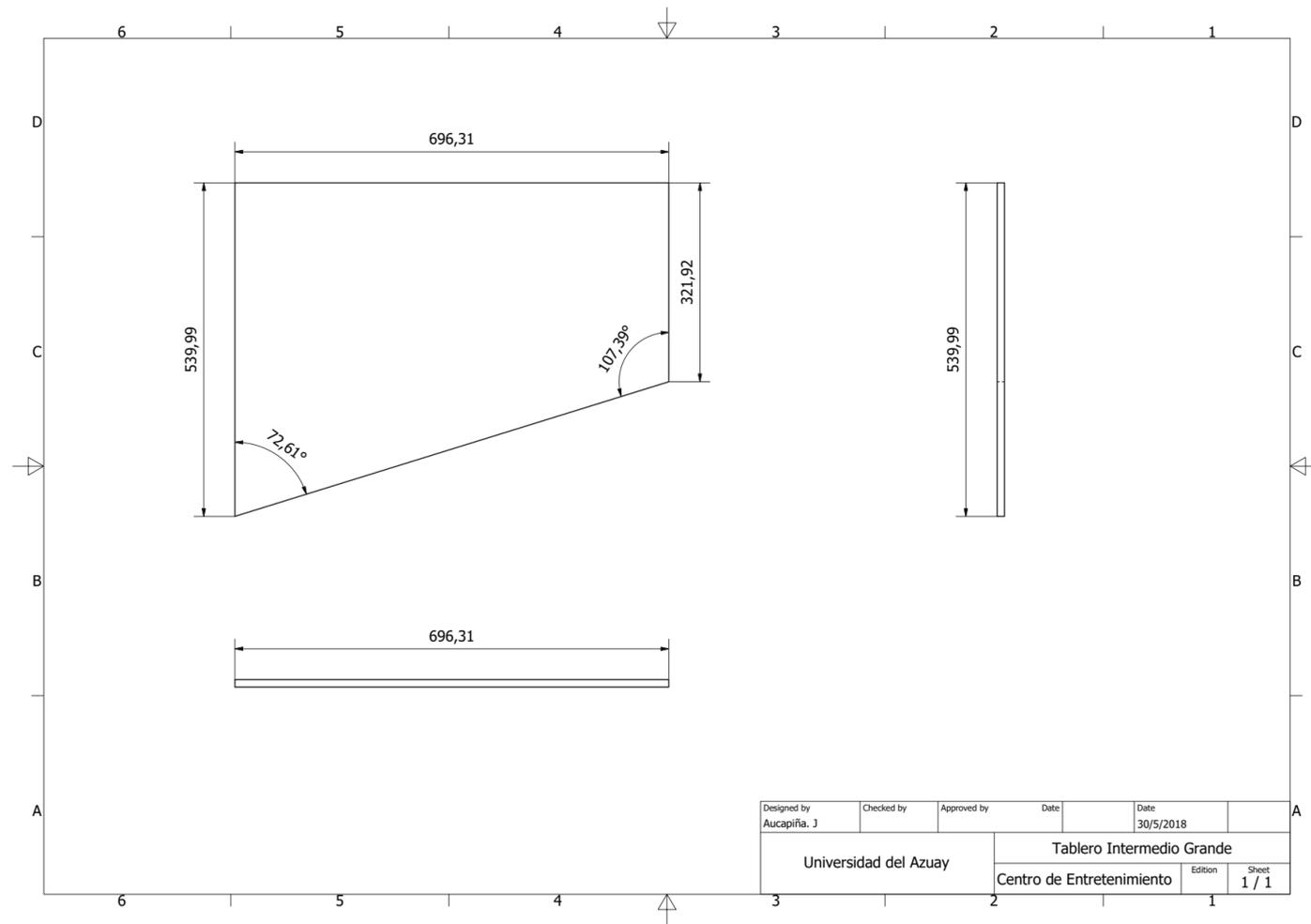


Lámina 6: Tablero intermedio mediano

Lámina 7: Tablero posterior

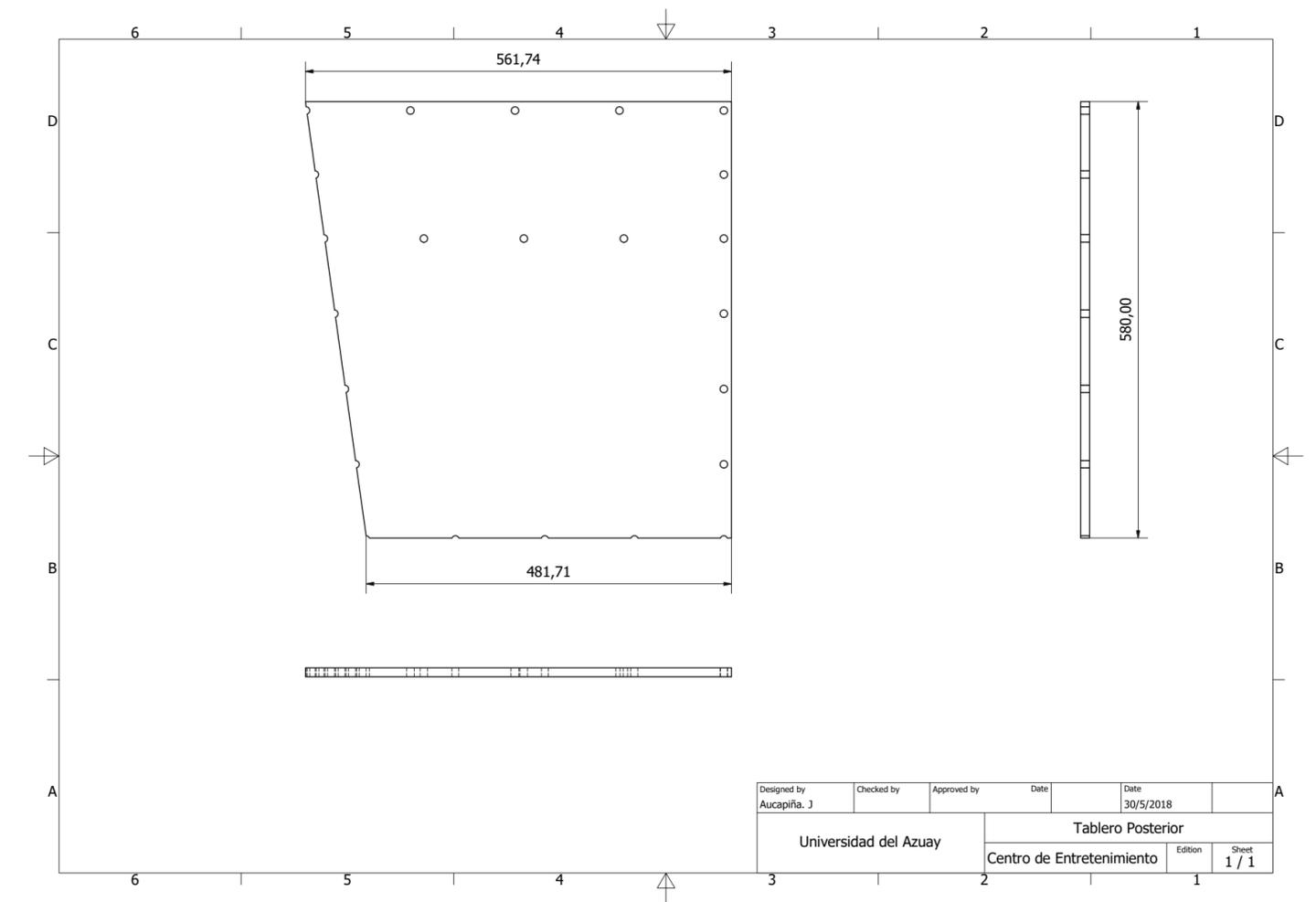
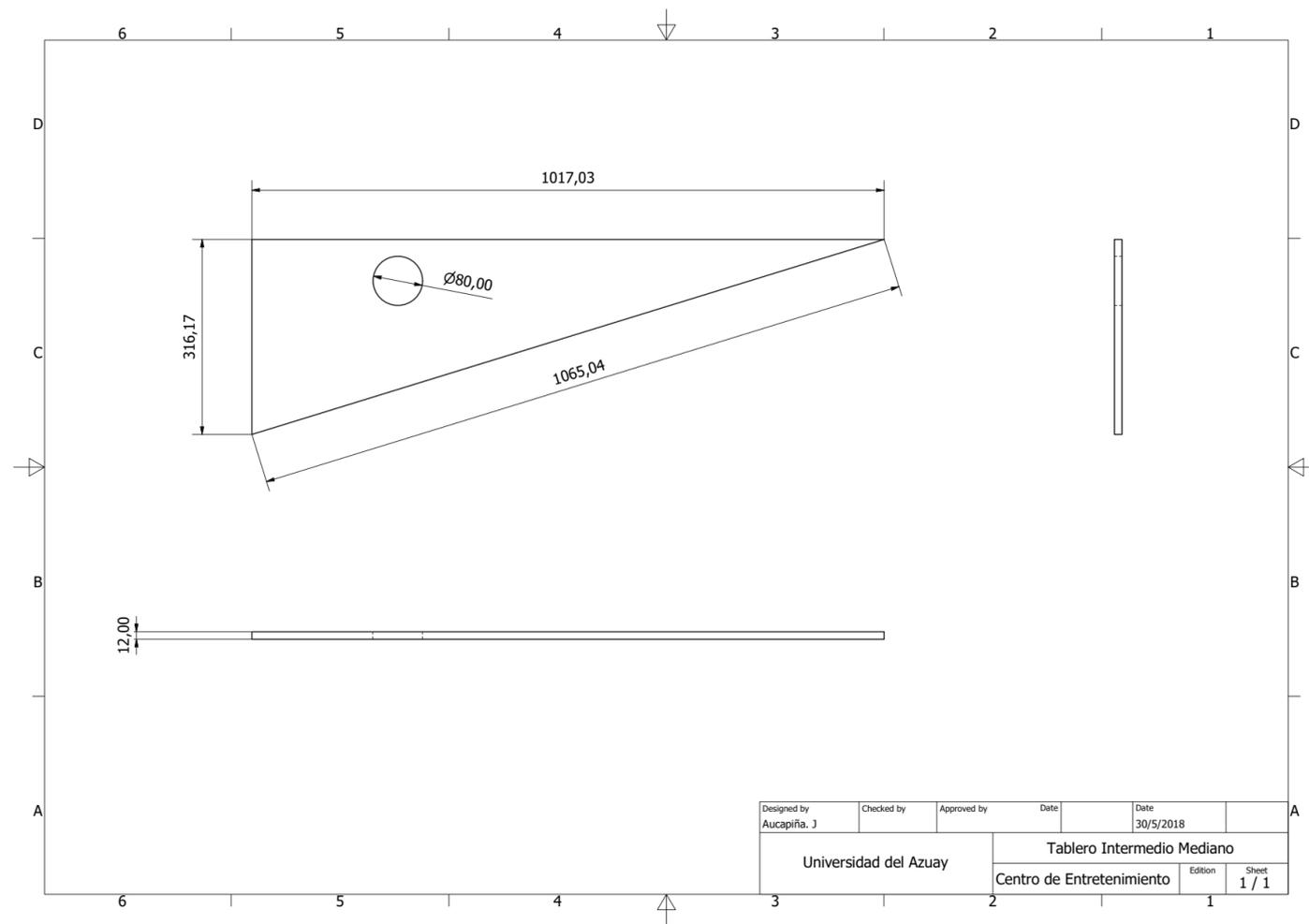


Lámina 8: Vidrio

4.2 Renders

4.2.1 Chimenea francesa

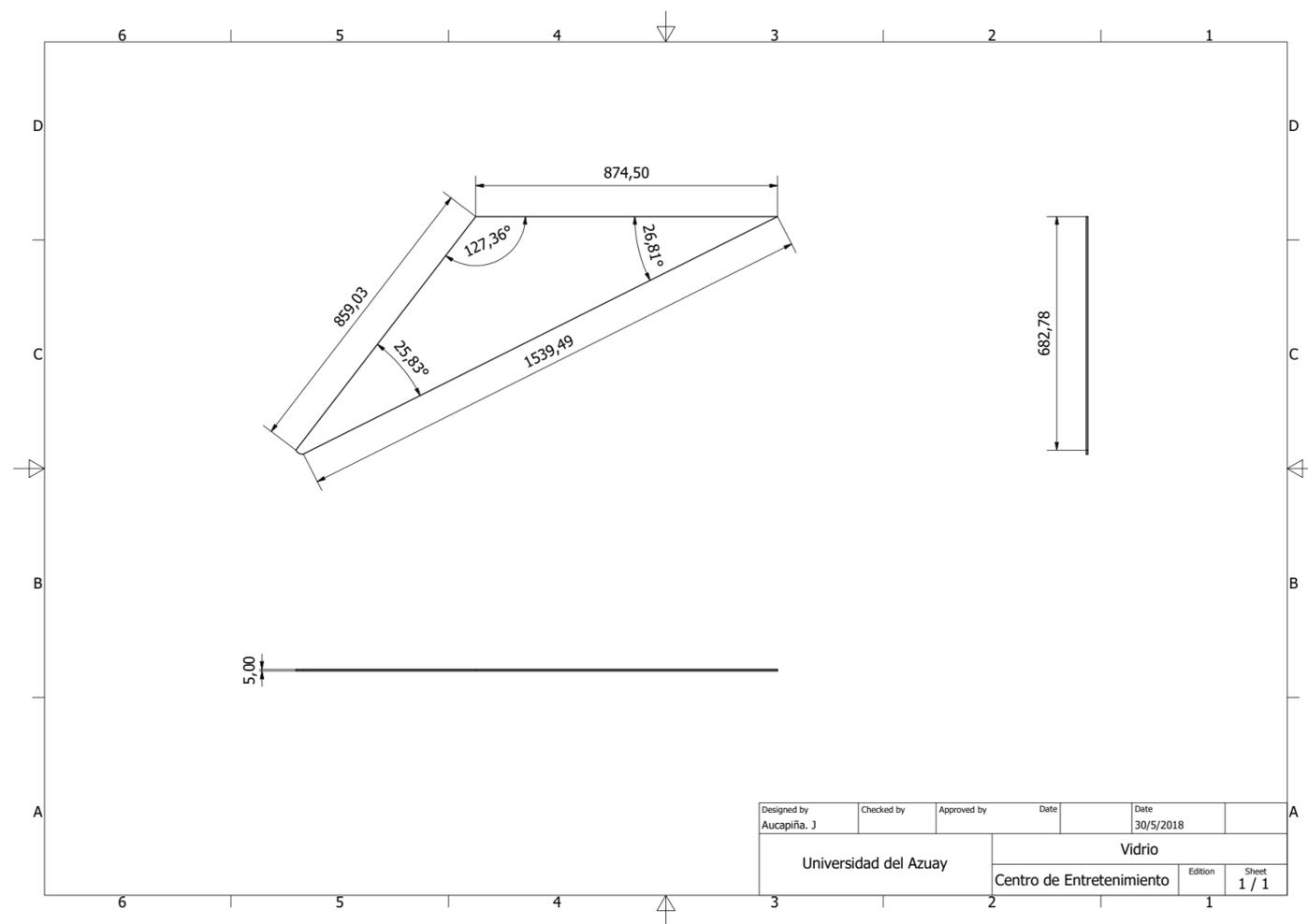


Imagen 49: Ambientación

4.2.2 Mesa licorera

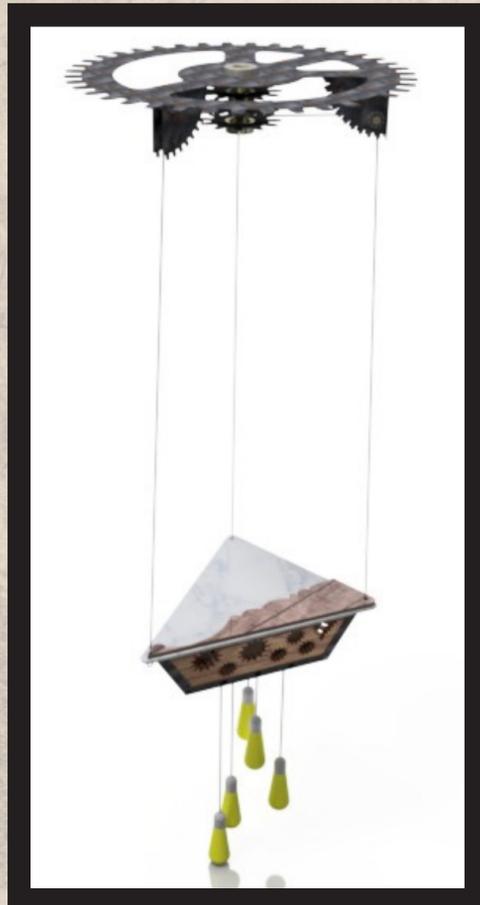


Imagen 50: Chimenea francesa



Imagen 51: Chimenea francesa mecanismo

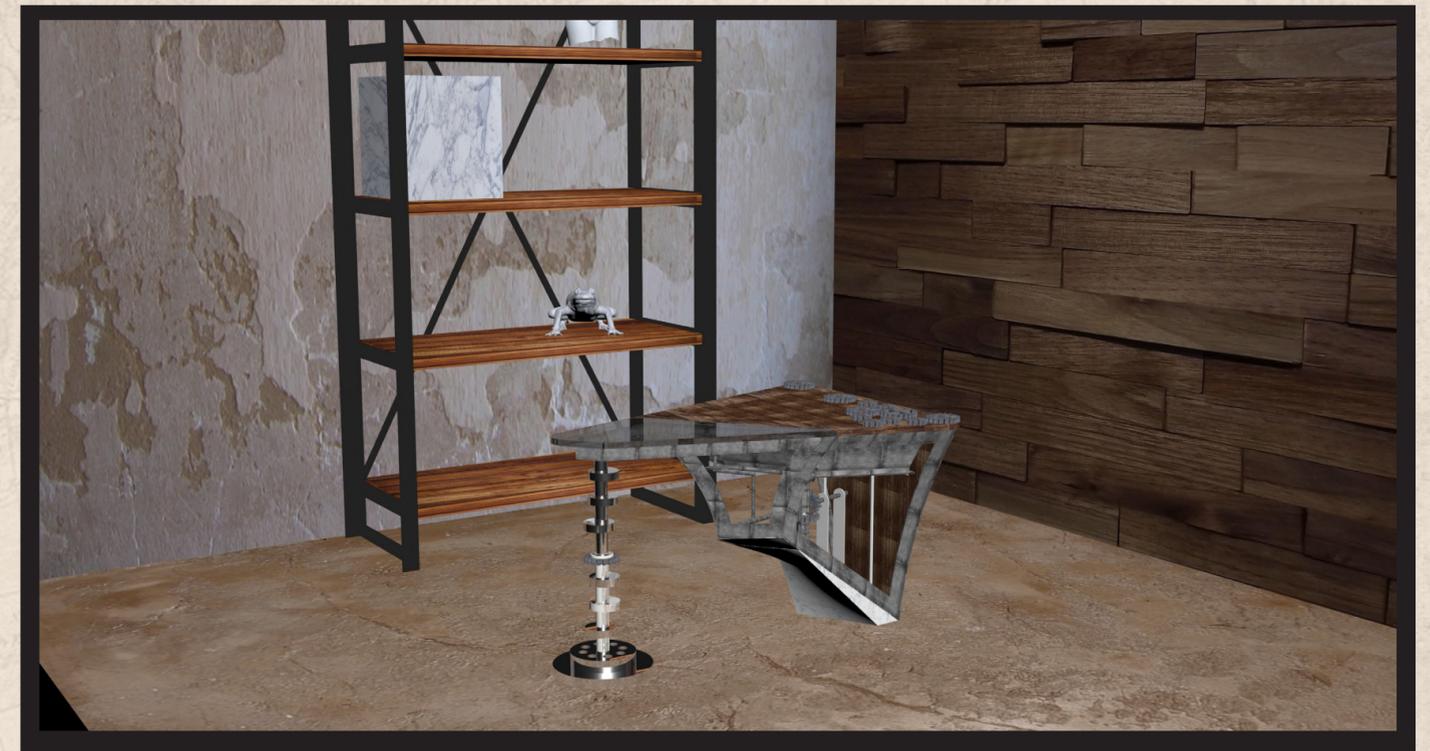


Imagen 52: Ambientación



Imagen 53: Mesa licorera



Imagen 54: Mesa licorera función

4.2.3 Centro de entretenimiento



Imagen 55: Centro de entretenimiento mecanismo



Imagen 56: Centro de entretenimiento

4.3 Fotografias de prototipos finales

*our mate
dreams of angel
flowers
dreamed (not by men of course) on
once was ours!
we been thru it all, and know
it seems
with life's problems ch
in dreams!
waiting but*



Referencias

- Alvarez, V. (n.d.). *¿Qué es el diseño sustentable? VIX*.
- Asensio, F. (2001). *Muebles de casa*. Atrium Internacional, S.A.
- Bembibre, C. (2009, 11 09). *Definición ABC*. Retrieved from *Definición ABC*: <https://www.definicionabc.com/general/mueble.php>
- Blanco, J. M. (2016, 09 14). *Los 'steampunks' españoles: inventores modernos al estilo del siglo XIX*. Cataluña, España.
- Carling, S. (2018, 05 11). *Machine Age Lamps*. Retrieved from *Machine Age Lamps*: <https://machineagelamps.com/>
- Casas, A. (2013, junio 11). *ENSILENCIO*. Retrieved from *ENSILENCIO*: <http://www.ensilencio.es/steampunk-entre-la-estetica-y-la-filosofia-politica-primera-parte/>
- Fonseca, X. (1994). *Las medidas de una casa, Antropometría de una vivienda*. Mexico: Pax Mexico .
- Guerra, F. (2018, 01 11). *Fernando Guerra*. Retrieved from *Fernando Guerra*: <http://www.fgstudio.es/content/8-mesa-ciguenal>
- Medrano, O. G. (2013, 10 04). *Universitat Politècnica de València* . Retrieved from *Universitat Politècnica de València* : http://www.upv.es/frechet/festmat05/olga_gil.pdf
- SEGOVIA. (2013, 11 05). *Ferroluar, el escultor de la chatarra en movimiento, crea en Segovia un laberinto acuático de animales "sorprendentes"*. europa press.
- Strubel, B. B. (2016). *Gearing up for the re-evolution: zfurnidhigs and home accents exhibit retro, futurism via steampunk style*. *International Journal of Sales, Retailing & Marketing*, 15 - 17.

Bibliografía de imágenes

- Imagen 1: <https://tendenciasesteticaseneldisenioindustrial.wordpress.com/2012/08/06/hello-world/>
- Imagen 2: <http://muckme.com/blog/shady-home-with-amazing-beach-panorama-by-dick-clark-architecture/>
- Imagen 3: <https://machineagelamps.com/products/steampunk-industrial-antique-boiler-stove-front-barnwood-top-steam-gauge-table-1973>
- Imagen 4: <https://machineagelamps.com/products/steampunk-industrial-antique-boiler-stove-front-barnwood-top-steam-gauge-table-1973>
- Imagen 5: <https://frasesdelapelicula.com/la-invencion-de-hugo-cabret/>
- Imagen 6: <https://www.makaan.com/kolkata/unimark-group-riviera-in-uttarpara-kotrung-645783>
- Imagen 7: http://forodecoracion.facilisimo.com/foros/decoracion/salones/no-me-gustan-los-muebles-de-salon_632565.html
- Imagen 8: <http://www.thetattoohut.com/ideas-de-cortinas-para-sala/aWRIYXMtZGUtY29yd-GluYXMtcGFyYS1zYWxh/>
- Imagen 9: <https://www.celtictimber.co.uk/oak-beam-competition-gallery/>
- Imagen 10: <http://search.pontofrio.com.br/loja/Estante-Caemmun>
- Imagen 11: <http://micasa-y-yo.blogspot.com/p/el-recibidor.html>
- Imagen 12: <http://www.larevista.ec/actualidad/vivienda-y-decoracion/opciones-de-repisas>
- Imagen 13: <https://www.bukowskis.com/sv/lots/715458-bruno-mathsson-slagbord-maria-flap-firma-karl-mathsson-varnamo-1971>
- Imagen 14: <https://kronodesigners.wordpress.com/2012/10/08/felicity-dessewffy-design-down-under/>
- Imagen 15: <https://machineagelamps.com/products/steampunk-industrial-antique-boiler-stove-front-barnwood-top-steam-gauge-table-1973>
- Imagen 16: <http://www.ferroluar.com/>
- Imagen 17: <http://www.fgstudio.es/content/16-mesa-ciguenal>
- Imagen 18: <http://jesusmoretdibujo.blogspot.com/2014/01/antropometria.html>

Imagen 19: <https://domesticocio.files.wordpress.com/2013/03/las-medidas-de-una-casa.pdf>
Imagen 20: <http://saron.me/medidas-de-chimeneas/medidas-de-chimeneas-medidas-de-chimeneas-esquineras/>
Imagen 21: <http://carpinteropalma.es/tipos-de-madera-maderas-blandas/>
Imagen 22: https://en.wikipedia.org/wiki/Australian_standard_pallet
Imagen 23: <https://elcomercio.pe/economia/personal/r-johnson-primer-multimillonario-negro-ee-uu-noticia-513124>
Imagen 24: <http://www.pinturascondor.com/product/17.aspx>
Imagen 25: Autor
Imagen 26: <http://www.coatings.com.sg/wood-coating-singapore/>
Imagen 27: <http://www.cacereshermanos.com/producto/plancha-de-acero-galvanizada-lisa-3000x1000x15mm/>
Imagen 28: <http://www.proviaceros.com/index.php/nuestros-productos/perfiles/perfiles-laminados/platinas-laminadas-al-caliente-perfiles-laminados-detail.html>
Imagen 29: <https://www.ferrotoll.com/>
Imagen 30: <https://www.shutterstock.com/search/marble>
Imagen 31: <https://ferrallesbriz.com/chatarrería-en-hospitalet-del-llobregat-barcelona/>
Imagen 32: <http://www.pinturascondor.com/product/17.aspx>
Imagen 33: Autor
Imagen 34: <https://es.wikihow.com/pintar-el-marco-de-una-cama>
Imagen 35: Autor
Imagen 36: <https://www.uxban.com/blog/wp-content/uploads/2016/09/bar-tractor-casa.jpg>
Imagen 37: <http://www.dumpaday.com/genius-ideas-2/simple-ideas-borderline-genius-30-pics-4/>
Imagen 38: https://www.etsy.com/es/listing/464296644/extension-industrial-en-mesa-de-roble-y?utm_source=Pinterest&utm_medium=PageTools&utm_campaign=Share
Imagen 39: https://www.etsy.com/es/listing/464296644/extension-industrial-en-mesa-de-roble-y?utm_source=Pinterest&utm_medium=PageTools&utm_campaign=Share
Imagen 40: https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1464947673/contido/4_mecanismos_de_transmision_del_movimiento.html
Imagen 41: <http://industrialrevolution.net/chairs/>
Imagen 42: <http://mueblesdecine.com/producto/vitrina-inglesa-caoba-xix/>
Imagen 43: Autor
Imagen 44: Autor
Imagen 45: Autor
Imagen 46: Autor
Imagen 47: Autor
Imagen 48: Autor

Imagen 49: Autor
Imagen 50: Autor
Imagen 51: Autor
Imagen 52: Autor
Imagen 53: Autor
Imagen 54: Autor
Imagen 55: Autor
Imagen 56: Autor
Imagen 57: Autor
Imagen 58: Autor

Anexos

Abstract

Title: *Steampunk* aesthetic applied to household furniture

This project focused on the application of *Steampunk* to the design of household furniture. This type of aesthetic was chosen to offer new design proposals since there are people who like this type of products, but cannot have them since they have not arrived to our country. Studies about housing spaces show that the living room is the most meaningful meeting point. This space has great potential to make the most of this aesthetic. Based on previous studies, the furniture chosen for the application of *Steampunk* in the living room was a chimney, a liquor table, and an entertainment center

Key words: Retro futurism, recycle, reuse, bendability, feasible design, furniture, living room, apartment

Jorge Oswaldo Aucapiña Gordillo

Code: 77019

Alfredo Cabrera, DSnr.

Tutor

Translated by



Magali Steege