

Mobiliarios

La importancia del mobiliario en el diseño de interiores. En definitiva, radica en las prestaciones de cada pieza y en su adaptación al ambiente. El mueble puede utilizarse en el diseño de interiores para definir un espacio, crear división, recinto, y modificar o redefinir la circulación. Objeto ideado, diseñado y estructurado con la finalidad de cumplir una función específica dentro de un espacio. El mobiliario se debe adaptar a las necesidades PERSONALES que tenga el usuario en un espacio determinado.

“El mobiliario es como arquitectura en un microcosmo” -Norman Foster

El **mobiliario** es un objeto que haya sido ideado, diseñado y estructurado con la finalidad de que cumpla una función específica dentro de una residencia o establecimiento de cualquier tipo. Una de las principales características que conceptualizan a un mueble es precisamente su condición de objeto que puede ser movido de un sitio a otro.

El mobiliario juega un papel crucial en el refinamiento de la nueva instalación e interacción física entre los elementos interiores y quienes los usan. Los muebles deben de comprensivamente completar su obligación práctica de apoyar la actividad humana sin comprometer la eficiencia y el confort, pero debe también satisfacer el apetito estético de sus usuarios.

Las sillas deben ser para sentarse, los topes de mesa deben ser horizontales, las dimensiones vendrán definidas por los límites del cuerpo humano, y los materiales por los diversos grados de uso y abuso a los que se verán expuestos. Antes de escoger el rediseño de una silla o algún otro elemento genérico, el diseñador necesita estar seguro de que su creación será genuinamente mejor que la existente, sin importar cómo se vea, su función práctica debe cumplir con sus obligaciones.

Ej.: La silla apilable ha conseguido un dominio por su funcionalidad. Es fácil para sentarse, al menos por un tiempo limitado, y fácilmente se adapta a diferentes actividades. Pero si tenemos que pensar en una silla para un trabajo de oficina, claramente necesitaremos algo más ergonómico, que no requiera ser apilable, en el cual podamos estar cómodamente sentados durante varias horas. En ambos casos, los dos mobiliarios son sillas, su forma y su objetivo es diferente.



En los últimos 50 años los diseñadores de interiores han movido más allá de lo tradicional desde el sector doméstico hasta interiores públicos. Esto ha impulsado y brindado apoyo a diseñadores de muebles especializados y al crecimiento de empresas que encuentran beneficio para especializarse en una o más de estas áreas. El éxito universal de IKEA se vio impulsado por la voluntad por parte de los diseñadores de crear un lenguaje más democrático y accesible a los consumidores.

A través del tiempo los diseñadores modernos no pudieron resistir una nueva expresión de libertad y experimentación, lo que atrajo una amplia audiencia de compradores.

Hoy en día, el diseño de muebles hace mucho énfasis en crear piezas que sean entre “hermosas” e “inteligentes”. La belleza del mueble es importante, pero sin el uso del material adecuado, su buena estructura y buena funcionalidad, no cumple correctamente su función, aunque muchos diseñadores consideran este atributo sin importancia.

Límites y el Espacio

- Las paredes, los pisos, techos y los huecos que definen el espacio también definen límites en los que el diseñador puede pensar y crear.
- Los mobiliarios, tanto grande como pequeños, que son fácilmente transportados, ofrecen una solución muy viable para establecer la identidad de espacio existentes.
- El mobiliario le permite al diseñador jugar con las formas, materiales y métodos de manufactura.

Límites y Libertad dados por el Espacio

El buen diseño de muebles siempre le sumará a la dimensión estética, a los fines ergonómicos y a la información antropométrica (medidas del cuerpo humano). La inspiración se vuelve más ecléctica y las opciones de estilo engrandecen, pero el proceso de diseño, dependiente de la creatividad humana, permanece constante. Una oficina en casa expresa las preferencias y al diseñar un mueble, se debe tener en mente el contexto, es decir el lugar donde será situado este. De igual manera, el contenido del espacio interior afecta la disposición, circulación y efectividad del usuario y de las actividades a realizar allí dentro.

Contenido y Contexto

Siempre es importante la planificación, y responder de manera inteligente a los elementos existentes de un espacio, esto permite maximizar la efectividad del mobiliario. Elementos tales como las ventanas y puertas. Se debe tener cuidado de como posicionar el mueble y la distribución de este.

LENGUAJE VISUAL:

Cuando hablamos del lenguaje visual del mueble podemos identificar diferentes aspectos.

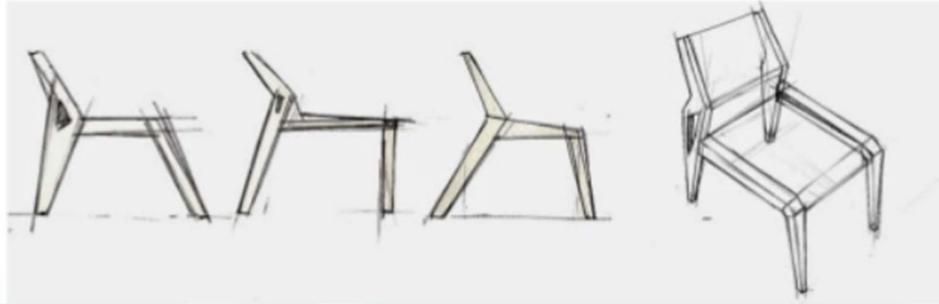
1. Composición: de que esta hecho

2. La proporción aurea: La relación entre la composición es un factor clave en el diseño de mueble. El uso de la sección aurea y de las demás proporciones divinas es mucho más generalizada de lo que normalmente pensamos, a pesar de eso, muchos diseñadores utilizan su intuición y la interpretación de las necesidades de usuario al momento de diseñar un mueble.
3. Retomando el pasado: Muchos diseñadores se quedan enfocados en lo que es renovar antiguos diseños de mobiliario y no en crear mobiliarios nuevos e innovadores
4. Fluidez del diseño: El mobiliario con una función compleja diseñado completamente de un mismo material tiene un balance de beneficios. La dificultad llega al momento de elegir el material, de saber si este ofrece lo suficiente en términos de concepto para el resultado final.
5. Innovación en el proceso de manufactura: La comodidad de una silla no solo debe de ser ergonómica, sino que también debe de ser en el uso del material y la técnica utilizada. Por ejemplo la Carbon Chair de Bertjan Pot y Marcel Wanders, la cual provee buen confort en términos de forma ergonómica, los huecos en el cuerpo y la textura de la fibra dentro de sus bordes puede presentar problemas para ciertos tipos de ropa. Sin embargo este tipo de problemas son irrelevantes, ya que se logró una silla icónica que es más que solo una idea y un look utilitario de perfección.



6. Habilidades del proceso de diseño: Desarrollo del concepto y pruebas. Crear un mobiliario desde un concepto, a un boceto y convertirlo en un concepto significativo presenta un desafío enorme. Entre el principio y el fin de lo que es diseñar un mobiliario existe el proceso de optimización de donde la innovación puede ser sacada. Los nuevos diseñadores de mobiliarios se basan en lo que han aprendido previamente, pero muchos otros más experimentados se ven muchas veces con desafíos de sus nuevas creaciones y esto es lo que se va creando con los nuevos mecanismos de manufactura.
7. El dibujo: Esto es una parte fundamental del proceso de diseño y parte importante del concepto, desarrollo y resolución de un diseño. Lo primero que se debe hacer es un boceto de lo que se quiere lograr. En el boceto se anota o dibuja todo lo que el diseñador idea. A partir de un boceto, el dibujo va evolucionando. Los bocetos deben de ser lo más exactos posibles, ya que un boceto inexacto puede causar que el

resultado final tampoco sea lo que queremos lograr e incluso que sea difícil para las personas interpretar lo que se ha dibujado.



8. Modelado y creación de prototipos: Desde el análisis de materiales y estructura, a la creación de prototipos, hasta llegar a la creación de modelos visuales, problemas del mobiliario y cuáles son las posibles soluciones a estos problemas. Los modelos a escala real son lo mas necesario para poder probar completamente algún mobiliario, porque si no tenemos un modelo a escala real no podemos ver como este se comporta en su uso. Probar la fuerza, durabilidad y estabilidad del mobiliario es una parte muy necesaria antes de llevar el mueble al mercado.