



UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO

---

# SET DE UTENSILIOS GOURMET

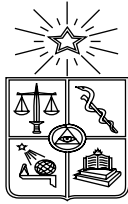
---

PARA TECNICA DE EMPLATADO

Memoria para optar al título de Diseño Industrial

Autor : Javiera Guerrero Gatica  
Profesor Guía : Sergio Donoso Cisternas PhD  
Año 2020





UNIVERSIDAD DE Chile  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO

---

# SET DE UTENSILIOS GOURMET

---

PARA TECNICA DE EMPLATADO

**Memoria para optar al título de Diseño Industrial**

Javiera Guerrero Gatica

**Profesor Guía :**  
Sergio Donoso Cisternas PhD

**ESCUELA DE DISEÑO, UNIVERSIDAD DE Chile**

Santiago, Año 2020

# AGRADECIMIENTOS

---

Agradezco la disposición de los participantes de este estudio, los cuales ayudaron a contribuir a la investigación.

A Viviana y Joan por su apoyo y ánimo, junto con su gran disposición de venir en cualquier momento a rescatarme de mis dificultades técnicas y decaídas morales que tuve en este tiempo.

A Carla por ayudarme con el diagramado y darme consejos de edición junto con su gran apoyo moral, paciencia y cariño.

A Juan y Daniel por los días de redacción de traspase.

También a mis amigos y conocidos por ayudarme a contactar participantes para la investigación y prueba, junto con ayudarme con información en cuanto a lugares de investigación o compra de materiales.

Y por último y no menos importante a mi madre, la cual me ha dado la oportunidad y el ánimo de lograr terminar esta investigación, sin su apoyo incondicional no podría haber logrado llegar a este punto.



# RESUMEN

---

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar un set de productos, los cuales se enfocan en poder satisfacer las necesidades del usuario al momento de querer reproducir platos gastronómicos altamente estéticos por medio de la técnica de emplatado, los cuales ayudan a aumentar la experiencia gastronómica, por medio de la autosatisfacción de haber logrado el emplatado, ya que la problemática que se identificó fue que, si bien el usuario está en constante búsqueda de experiencias gastronómicas, este al querer replicarlas en el hogar no logra generar la misma estética según su percepción debido a su falta de técnica, lo cual le genera frustración.

Cuando se describe al usuario se habla de un aficionado por la gastronomía, el cual siempre está en búsqueda de nuevas experiencias y conocimientos, ya sea por medio de nuevos locales de comida, sabores, ingredientes o técnicas. Si bien este usuario es una persona autodidacta no tiene el tiempo suficiente para refinar las técnicas que descubre, ya que la gastronomía es solo un pasatiempo para él; aun así anhela demostrar sus habilidades a sus conocidos y familiares por medio de las redes sociales, por lo que se enfoca en la estética del plato ante todo.

Para poder desarrollar este proyecto se tomaron en cuenta 3 puntos para analizar: en primer lugar se analizaron las acciones que más lograban identificar los usuarios al momento de ejecutar la técnica de emplatado; en segundo lugar se definió el contexto gastronómico en el cual los usuarios elevan su experiencia al momento de replicar los platos y por último se establecen los parámetros hápticos de los utensilios diseñados los cuales tienen coherencia con la estética gastronómica establecida por el contexto del punto anterior. Llegando a si a un set de utensilios que facilitan la técnica de emplatado, los cuales fueron validados positivamente por el usuario objetivo a través de una prueba física con los prototipos desarrollados.

**Palabras clave:** Gastronomía, emplatado, estética, instrumento, experiencia.

# ABSTRACT

---

This project objective is to develop a set of products, which focus in helping the needs of the user at the moment of reproducing highly aesthetic gastronomic dishes using the Plating Technique, which will help augmenting the experience through self satisfaction due to being able to achieve the technique which is the problematic that was found, although the user is in constant search of gastronomic experiences, at the moment replicating them at home they don't achieve the same level of aesthetic in their perception due to their lack of technique, which causes frustration.

When describing the user we refer to a gastronomy enthusiast who is always in the search of new experiences and knowledge, may this be by looking at new food shops, new flavour, ingredients or cooking techniques. Even though this user is a self taught person, he does not have the time to refine the techniques they find, since gastronomy is only a hobby for them; Even so, they want to demonstrate their abilities to their friends and family through social networks which is why they focus on the aesthetic of the dish over everything.

For this project to be developed there were 3 points were taken into account to analyze.

Firstly, the most common actions that the users recognize at the moment of using plating techniques.

Secondly, it was defined the gastronomic context in which the users increase their experience at the moment of replicating the dishes.

And lastly, its established the haptic parameters of the designed utensils which have a coherent gastronomic aesthetic with the context of the previous point. Getting to utensils that helps in the plating technique, which were evaluated positively by the target user through a physical test with the developed prototypes.

**Keywords:** Gastronomy, Plating, Aesthetic, Kitchen Instrument, Experience.

# ÍNDICE

---

<b>GLOSARIO</b>	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>1.METODOLOGÍA</b>	<b>11</b>
1.1 Problemática	12
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Objetivo general	12
1.2.2 Objetivos específicos del proyecto	12
1.2.3 Objetivos específicos del producto	13
<b>2.FUNDAMENTO DEL ÁREA DE ESTUDIO</b>	<b>14</b>
2.1 Historia de la Gastronomía	15
2.2 Gastronomía en la actualidad: La Globalización Gastronómica	21
2.3 Gastronomía Vanguardista	23
2.4 Presentación del alimento: El Emplatado o Montaje	26
<b>3. PRIMERA EXPLORACIÓN</b>	<b>30</b>
3.1 Desarrollo de investigación	31
Investigación final	32
Recopilación de datos	33
Resultados	37
Conclusión	38
<b>4. PERFIL DE USUARIO</b>	<b>40</b>
4.1 Evolución del usuario	41
Estudio del público	43
<b>5. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>45</b>
5.1 Estética del Placer	46
5.2 Food Design	47
5.3 Diseño Emocional	49
<b>6. ESTADO DEL ARTE</b>	<b>52</b>
6.1 Estado del arte directo: utensilios de cocina	53
6.2 Estado del arte Indirecto	55
6.3 Estado del arte periférico	57
<b>7. GÉNESIS FORMAL</b>	<b>58</b>
Evolución de prototipos	61
Instrumento para posicionar salsas	63
Instrumento para espolvorear	65
Instrumento para posicionar	67

<b>8.DESARROLLO DEL PRODUCTO</b>	<b>69</b>
Desarrollo de prototipo final	70
Tallado de los master	70
Creación de moldes	71
Pintura y otros procesos	72
8.2 Prototipo Final	74
8.3 Presupuesto del prototipo	77
8.4 Planimetrías	78
<b>9. RESULTADOS</b>	<b>83</b>
9. Resultados	84
9.1 Discusión de Resultados	86
<b>10. CONCLUSIONES</b>	<b>87</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>89</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES</b>	<b>98</b>

# GLOSARIO

- Culinario:** Aquello vinculado a la cocina.
- Gastronómico:** Perteneciente o relativo a la gastronomía.
- Alta Gama:** Aquello que cuenta con una gran calidad y las mejores prestaciones.
- Calidad:** Superioridad o excelencia de un producto.
- Estética:** Modo particular de entender el arte o la belleza.
- Paladar:** Capacidad de valorar el sabor de los alimentos mediante el sentido del gusto.
- Sibarita:** Aficionado al lujo y a los placeres caros y refinados.
- Foodies:** Personas que adoran el buen comer y todo lo que se relaciona con la comida.
- Gourmet:** Persona entendida en gastronomía o aficionada a las comidas exquisitas.
- Comensales:** Persona que come con otras en el mismo lugar, especialmente en la misma mesa.
- Composición:** Formación de un todo o un conjunto unificado uniendo con cierto orden una serie de elementos.
- Vanguardia:** Minoría que extrema las tendencias ideológicas de un grupo.
- Cocina:** Es el arte gastronómico o la manera especial de cocinar de cada país.
- Emplatado:** Técnica de composición en la presentación de un plato.
- Utensilio:** Objeto fabricado que es a propósito para un determinado uso
- Chef:** Jefe de cocina de un establecimiento.
- Elegante:** Que tiene distinción o gracia, resulta de buen gusto o destaca por su sencillez.
- Pulcro:** Que es o está extremadamente limpio y cuidado.
- Armonioso:** Equilibrio, proporcionalidad y correspondencia adecuada entre las partes.



# INTRODUCCIÓN

Cuando nos referimos a la alimentación, hablamos de una práctica cultural en esencia (Alvares, 2002, citado por Giménez Fraiz y Gândara, 2012), ya que va más allá de los ingredientes o la forma de preparación: esta permite establecer un contacto con las tradiciones, estilos de vida y valores de la persona la cual está creando el plato. Esto en la actualidad gracias a la globalización y el avance tecnológico, ha evolucionado dando un rol importante dentro de la vida cotidiana de las personas. El acceso a nuevas culturas y conocimientos ha generado interés en los individuos por descubrir nuevos sabores y técnicas relacionadas a la gastronomía, influenciado también por la televisión y las redes sociales.

Si bien la gastronomía posee diferentes definiciones, tales como: "el arte y el conocimiento de preparar y comer buena comida" (Cambridge Advanced Learner's Dictionary) o "el arte de seleccionar y saborear los mejores platos" (RAE), entre otras; "el arte" se puede tomar como el punto en común al que se refieren algunas de estas definiciones, y con este concepto común y a la presencia de medios visuales masivos dedicados a los elementos de cocina (como videos en sitios web o programas de talentos gastronómicos en televisión), se puede llegar a la conclusión que la gastronomía que perciben las personas en la actualidad se ve influenciada por las redes sociales, por el fenómeno de fotografiar las comidas para aumentar su valor de percepción desde un punto de vista estético y compartirlas en internet esperando opiniones de terceros ha afectado la forma en que la

gente consume sus alimentos, debido a que se empieza a observar no solo con un buen sabor se puede atraer a la gente, sino que también el poder de atracción visual es un punto relevante para poder generar el deleite y goce de un plato.

*"La puesta en marcha de la industria gastronómica es un fenómeno global que ha tenido un considerable impacto en diversos sectores del mercado: industria, comercio, editorial, medios, servicios, recreación y turismo entre otros. Incluyendo el segmento emergente del consumidor gourmet, quien es un "conocedor de la buena comida y bebida". (Biolchini, Chauvel, 2010).*

Durante el periodo de investigación (IBM) se logró identificar el tipo de usuario, una persona que disfruta la gastronomía como un pasatiempo, destinando parte de su tiempo libre en buscar nuevos conocimientos culinarios, nuevas experiencias en diferentes lugares, nuevos sabores y nuevas presentaciones de los platos a los cuales tiene acceso. Este interés se convierte en un afán de querer replicar los platos que ha conocido además de tener la alternativa de elaborar sus propias creaciones. La acción de lograr las "obras de arte" que tanto disfruta, por medio de sus habilidades, le otorga un significado emocional de embeleso y delectación, dándole un placer de poder estar en los zapatos de un "creador" más que de un "degustador".

Para que el usuario pueda desarrollar sus platos de manera estética, debe considerar la técnica del emplatado (o montaje como le dicen los cocineros profesionales). Esta técnica toma en cuenta las texturas, colores

y posicionamiento de los ingredientes que forman el plato para generar una composición armónica, esto es importante ya que lo primero que llega al espectador es la imagen del plato lo cual influye en la satisfacción del usuario. Si un plato es estéticamente interesante y bello, provoca el encanto y embeleso. Estas emociones permiten señalar a la gastronomía como un arte.

Tomando en cuenta lo anterior se realiza una investigación relacionada en los utensilios enfocados en la técnica de emplatado. El resultado de esta investigación da cuenta de la escasez o reducida variedad de este tipo de productos, pues si bien existe una demanda de éstos por parte de profesionales de la cocina, a menudo esta falta de variedad es compensada por las habilidades del usuario profesional. Sin embargo, el usuario objetivo de este estudio, al no poseer las habilidades y/o conocimientos de un profesional gastronómico, a menudo requiere que sea el utensilio el que facilite el proceso de emplatado y, por consiguiente, permita una mejor terminación estética del plato.

Es por esto que el proyecto se enfocara en el diseño de un set de utensilios que facilitaran la técnica de emplatado, el cual buscara traspasar el aspecto estético de la cocina profesional a un contexto domestico sin perder la sofisticación la cual genera la satisfacción del usuario. Los criterios que se tomaran en cuenta para la técnica de emplatado serán basados por la cocina vanguardista, en conjunto a la percepción que tiene el usuario referente a este movimiento, la cual determinara la acción de cada utensilio.



# 1. METODOLOGÍA

# 1. Metodología

## 1.1 Problemática

Como se describió con anterioridad, el usuario es un personaje que tiene como pasatiempo la comida, usando su tiempo libre se dedica a buscar nuevas experiencias y satisfacción a través de la gastronomía.

Ya sea por medio de sabores, técnicas o lugares culinarios, este también disfruta el poder probar sus conocimientos aprendidos en el contexto del hogar, y así poder mostrárselos a sus conocidos Y/o redes sociales por medio de la fotografía, gracias a esto, pone mucho énfasis en la estética del plato.

Cuando nos referimos a la estética del plato hablamos de la composición armónica de los elementos, es decir el emplatado.

Es por esto que al momento de querer replicar o crear sus propios platos se le dificulta poder hacerlo en el hogar, especialmente en el ámbito estético, ya sea por falta de técnica o implementos. Generando así una frustración al no poder sentir la misma experiencia ni el poder mostrársela a sus conocidos o publicarlo en redes sociales, por lo que la mayoría de las veces se da por vencido y termina cocinando solamente para responder a la necesidad de alimentación.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo general del proyecto

Desarrollar un set de utensilios enfocados en la técnica de emplatado, facilitando el proceso para el usuario al momento de querer replicar platos gastronómicos en el contexto de su hogar.

### 1.2.2 Objetivos específicos del proyecto

- 1.- Determinar las acciones principales que usan los usuarios al momento de emplatado, por medio de una encuesta, la cual ayudará a discriminar las acciones de más prioridad para el desarrollo de los utensilios.
- 2.- Determinar contexto gastronómico, el cual ayudara a definir en conjunto con las acciones del objetivo 1 la cantidad de utensilios que se desarrollaran para el set.
- 3.- Definir criterios de hapticidad en los utensilios que a su vez tengan coherencia visual con la estética establecida, la cual se determina por medio de una investigación de campo al mercado de instrumentos de precisión.

### 1.2.3 Objetivos específicos del producto

- 1.-Definir una dimensión de tamaño para los utensilios, para que el producto sea fácil de manejar al momento de emplatar.
- 2.-Incorporar elementos estéticos elegidos por los usuarios en investigaciones anteriores, para dar mayor interés visual al utensilio

Para establecer los conceptos que definen el set de productos a diseñar, se tomaron en consideración las investigaciones y encuestas realizadas en la sección de **primera exploración**, los cuales rescatan el anhelo del usuario por lograr un plato altamente estético para poder mostrarlo en su comunidad.

Además, teniendo un conocimiento básico de las técnicas de emplatar, el usuario podrá familiarizarse con el diseño de los objetos, orientado específicamente a las acciones de esta técnica.

Las acciones consideradas para este diseño se han rescatado desde una encuesta, cuyo resultado resalta el **Dibujar, Posicionar y Espolvorear** como las acciones de mayor interés para el usuario.

Con estas acciones bases se analizará el poder diseñar más de un utensilio para poder dar mayor especificación al producto y así facilitar su uso.

Otro concepto importante a definir es el contexto gastronómico al cual serán orientados estos utensilios, ya que la gastronomía puede variar en ingredientes y acciones según el tipo de cultura o estilo.

A partir de las entrevistas e información de la investigación, el usuario se inclinó por la comida vanguardista, más específicamente la cocina de autor. Si bien la cocina de autor se define según el enfoque de éste, el usuario está acostumbrado a la libertad de combinar lo que le gusta o le interesa de cada plato que conoce, pero manteniendo siempre las mismas bases de ingredientes los cuales se rigen por la cocina vanguardista.

Los carbohidratos, salsas y guarniciones son los principales ingredientes que usa para crear sus platos.

La estética utilizada en este diseño será también influida por la comida vanguardista, la cual tiene como base el experimentar con los sabores, pero estéticamente los representa como alta gama; es decir, con una gran calidad en presentación mostrando un lujo atractivo al usuario.

Teniendo en cuenta esto último, los implementos con formas simples pero elegantes son las preferidas por el usuario, el cual considera que la simplicidad del material es importante.

Materiales como cerámica y metal son sus favoritos ya que representan lo pulcro y elegante según la visión de alta gama que posee gracias a los referentes en tiendas gastronómicas.

BAZAR  
GOURMET  
Parque Arauco

## 2. FUNDAMENTO DEL ÁREA DE ESTUDIO

## 2.1 Historia de la Gastronomía

Cuando hablamos de la gastronomía nos referimos a la relación entre cultura y alimento, si bien regularmente es interpretado únicamente con relación al arte de cocinar y platillos alrededor de la mesa, esta es solo una pequeña parte de lo que se refiere esta disciplina.

La gastronomía se debe entender como una actividad interdisciplinaria, la cual estudia varios componentes culturales tomando como eje central la comida, de esta forma se puede observar cómo se vincula con las bellas artes, ciencias sociales, ciencias naturales e incluso las ciencias exactas. Con lo mencionado anteriormente, se da a entender que este desarrollo de conocimiento se dio con el tiempo gracias a las mismas personas de cada época las cuales buscaban un acercamiento más práctico sobre los ingredientes que ingerían, los cuales analizaron y clasificaron hasta darle un uso más práctico, ya sea por cómo se asimilaban a su cuerpo, observaban tantos sus efectos positivos como negativos o por como afectaba a su entorno dando así más desarrollo cultural.

### Primeros acercamientos

El hombre siempre ha tenido la necesidad básica de alimentarse para poder sobrevivir, nuestros antepasados primitivos basaban su supervivencia ingiriendo lo que la tierra les daba.

Las plantas, frutos y semillas eran parte de su dieta básica, los cuales fueron adquiridos a través de la observación del entorno, en la cual el hombre observaba el comportamiento de los demás animales y los imitaba, percatándose de los cambios climáticos y el cómo afectaba al comportamiento de estos lo cual ayudaba a la recolección de los alimentos.

*“Muchas hojas o plantas, consideradas ahora como « hierbas malas », se utilizaban y consumían de manera regular. Entre algunas de éstas plantas encontramos (la col silvestre, el berro, la raíz fuerte, el trébol, la berza, el salsifíes, la acedera entre muchas otras), es muy posible imaginarse que el hombre paleolítico tenía la manera de escoger y seleccionar sus alimentos, y que no lo hizo de manera seleccionada o según su preferencia o gusto por una u otra variedad. Sin embargo « éste proveedor de alimentos familiar » se convertía poco a poco y muy lentamente en un gastrónomo.” (Gutierrez, 2012).*

Si bien su principal dieta era relacionada con plantas, las proteínas que ingerían eran productos crudos o secados al sol, con la aparición del fuego se creó una nueva forma de cocinar cambiando totalmente la dieta del humano, se dieron cuenta que pedazos de carne de animales al ponerlas al fuego no solo cambiaba su sabor sino que se ponían más blandas y fácil de digerir, dando así más desarrollo e importancia a la acción de cazar y a descubrir nuevas formas de cocinar.



Fig. 1 grupo humano reunido al fuego  
Fuente: timetoast.com

Con el nacimiento de la cocina comenzó también el desarrollo de nuevos instrumentos, mientras el hombre cazaba la mujer mantenía el fuego en el lugar donde habitaban y desarrollaba nuevas formas de cocinar.

*“Los primeros recipientes de cocción fueron agujeros que se hacían en la tierra, mismos que eran llenados con agua a la cual se le agregaban piedras calientes para lograr una ebullición poco incipiente. Después aparecieron algunos casos de barro crudo y recipientes de fierro martelado o fundido, estos últimos aparecen un futuro más lejano” (Gutierrez, 2012).*

Con este inicio comenzó un nuevo cambio en el desarrollo del hombre, al buscar nuevas formas de conseguir alimentos, nacieron nuevas formas de cazar como la pesca junto a nuevas armas; nuevas formas de vivir, el cazador nómada paso a volverse sedentario con el descubrimiento de la agricultura. Y por consecuencia esto también hizo que sus gustos culinarios se afinaran. Fueron estos los inicios del hombre por el gusto de la buena comida.

## Búsqueda de la comida más refinada

Con el pasar de los años, el hombre siguió descubriendo nuevos alimentos en conjunto a nuevas técnicas que ayudaban a su conservación y como consumirlos. Esto llevo a la alimentación a un siguiente nivel, ya no era simplemente una necesidad diaria el comer sino que era el poder descubrir nuevos sabores para darle emoción al paladar, con esto también comenzaron a notarse las diferencias culinarias según el tipo de consumidor, por la jerarquía, lo que comían los nobles y los que comía el pueblo.

## GRECIA

La cocina griega es una de las bases que establecen la gastronomía, ya que fueron uno de los primeros en darle más reconocimiento al cocinero, aquí la comida empieza a refinarse de la manera que es, el uso de especias, texturas y aromas pasan a ser un punto importante al momento de cocinar para poder lucir mejor el plato cocinado.

*“Como en tantas otras cosas, Grecia ha sido maestra de occidente - y sobre todo del mediterráneo - en el arte culinario. Arte mesurado y paciente, lleno de buen sentido y, por ello, adecuado al talento helénico. Nos parece justo tributo a los primeros que supieron el valor moderno de los condimentos, del uso moderado de los aromas; a quienes perfeccionaron el pan venerable.” (Lujan, 2019).*

Debido a que en Grecia era escasa el agua dulce, por el territorio, el pescado de río era mucho más valorado que el de mar a vista de los nobles, los cuales consideraban los productos del mar como comida para pobres.



Pero gracias Egis de Rodas (uno de los 7 cocineros legendarios de Grecia) llevo un nuevo punto de vista a la cocina aristocrática con la cocción del pescado, agregándole especias como orégano, hinojo y comino logró que poco a poco los nobles lo aceptaran dando así más valor a los ingredientes del mar. Se crean nuevas formas de cocción con vino, leche y el rellenar los pescados con verduras, quesos y hierbas aromáticas, dando así una nueva experiencia al paladar. Los griegos también se dedicaron al cultivo de los cereales los cuales usaban para poder desarrollar los distintos tipos de pan, se dice que los primeros cocineros griegos fueron panaderos, pero los más reconocidos en la historia griega fueron los 7 legendarios cocineros de Grecia, si bien algunos se pueden considerar solo como leyendas, no cabe duda que han sido un punto importante en la historia gastronómica, ellos son:

1. *Egis, de Rodas, el único que supo cocer perfectamente el pescado*
2. *Nereo, de Chíos, inventó el caldo de congrio.*
3. *Chariades, de Atenas, nadie lo sobrepaso en ciencia culinaria.*
4. *Lampria, invento la salsa negra a base de sangre.*
5. *Apctonete, inventó el embutido.*
6. *Euthyno, gran cocinero de las lentejas, legumbre base de la cocina griega*
7. *Ariston, maestro por excelencia, inventó infinidad de guisados y la cocina de evaporación.*



Fig. 2 ilustración antigua basada en uno de los cocineros : Egis  
Fuente: [blogtabula.blogspot.com](http://blogtabula.blogspot.com)

*Esto demostraba que los griegos tenían un amplio conocimiento culinario y el cómo la comunidad valoraba a estos artesanos culinarios, debido a una gran variedad de ingredientes, como el aceite de oliva, carnes, vino, lácteos, miel, etc; ellos ayudaron a crear una dieta balanceada en su gente y también apporto con un desarrollo de nuevas recetas y así dar a conocer el arte culinario a mas lugares.*

## ROMA

Uno de los lugares que fueron atraídos por el arte culinario de Grecia fue Roma, el cual hasta ese momento tenía al cocinero solo como el esclavo menos apreciado. En ese entonces roma se enorgullecía de sus comidas simples basadas en gran parte vegetal, no tenía locales con panaderos y tampoco poseía conocimiento del uso de la carne de gallina lo cual en un momento genero un escándalo dando su prohibición de matarla por ser una ave "exótica".

Poco tiempo después gracias al ars magirica termino que usaban para representar "el arte culinario" de los griegos (ya que cocinero en griego era magiros), y el florecimiento del comercio ayudo a la difusión de nuevos ingredientes, lo cual amplio considerablemente el punto de vista del

romano, dando así oportunidad de descubrir nuevos sabores los cuales se volvían más exóticos y lujosos con el tiempo.

*"En la época romana en el siglo XVI, con el descubrimiento de América. Italia cultiva nuevos productos, venidos de todas partes del mundo. Se introducen en los países de Occidente una serie de culturas exóticas y de animales propios para la alimentación, y todo esto hace que se ennoblezca y refine el régimen de comidas, con lo que la gastronomía se convierte en un factor de civilización"* (Gutierrez, 2012).

Roma termino siendo conocida en la historia, no solo por el lujo de sus manjares, sino que también por la presentación de las mesas junto con los espectáculos que ofrecían, de las riquezas de las vajillas y adornos en las cenas (flores, en especial rosas que eran la flor más cara de ese tiempo). Demostrando que la gastronomía ya estaba afectando a más aspectos culturales, no solo en la comida sino en la estética de escena, cómo decoraban el plato y el entorno donde se celebraban los banquetes, saliendo a la luz los primeros personajes que no eran necesariamente cocineros pero tenían entendimiento gastronómico, los gastrónomos y los gourmet.

Dentro de los ejemplos más destacados de estos personajes podemos encontrar a Lúculo, el cual era la viva caracterización del gourmet en ese tiempo, era famoso por sus lujosos banquetes llenos de comida exótica y elegante en conjunto con su decoración, contaba con 12 comedores en su mansión y siempre estaba en busca de la buena comida, se le conoce también por ser el introductor del cerezo en Europa.

*"El general Lucius Licinius Lucullus (114-56 a.C.), ha alcanzado la máxima celebridad gracias a una frase que le atribuye Plutarco. Su casa era frecuentada por todos los capitanes que iban de Asia, y todos los embajadores que venían de Roma, y un día que cenaba solo y que no tenía ningún invitado a la mesa, sus criados le sirvieron una cena mediocre, que él reclamó. El mayordomo dijo que como no había ningún invitado, no creyó que debía servir una cena suntuosa. "¡Como bribón - respondió Lúculo-, no sabías que Lúculo cenaba esta noche en casa de Lúculo!"*" (Gutierrez, 2012).

Los romanos se caracterización por la gran asimilación de sus habitantes a las nuevas culturas que iban anexando gracias al comercio. Estudiaron leyes, normas de vida y costumbres, las incorporaron a su patrimonio y sobre todo con la gastronomía.



Fig. 3 Representación de banquete Romano  
Fuente: <http://zapardiel.org.es/revista/>

## Desarrollo de la alta cocina

Si bien con el punto anterior se logra deducir que la gastronomía comenzó su división según las diferencias sociales, es decir comida lujosa y comida sencilla, fue en Francia donde la historia destacó más este fenómeno quedando como una de las gastronomías más lujosas de la historia dando también el ejemplo a sus cercanos del continente.

*Los banquetes eran una puesta en escena teatral, donde la decoración del salón, la mesa, los muebles, los utensilios, la loza, la cristalería, el plaqué, el ritmo y la salida de los platos, la música, y otras distracciones, eran tan importantes como los platos cocinados. Toda esta organización se puso en manos de un maestro de ceremonias, él se encargaba de escoger el personal de la cocina y la sala, llevaba las cuentas, escogía menús y comparaba los ingredientes; organizaba la puesta en escena de la fiesta, cuidando hasta el más mínimo detalle. (Gutierrez, 2012).*



Fig. 4 Representación de banquete del rey Luis XIV  
Fuente: [dechefachef.tripod.com](http://dechefachef.tripod.com)

En el tiempo del reinado de Luis XIV, la gastronomía francesa vive un periodo de revolución, donde gracias a sus excentricidades, comienza a aplicar un conjunto de reformas que traen consigo “el buen gusto” de la comida.

Y debido a su largo reinado (72 años) logra crear una gran evolución en lo gastronómico en varios niveles. La gastronomía de este tiempo se caracteriza por estar compuesta por numerosos platos y bocados servidos en distintos tiempos para dar mayor deleite a cada uno, además con un gran énfasis en la presentación de este; la forma de cocinar también cambia drásticamente la creación de salsas y la disminución de especias en los platos crea nuevos sabores más armoniosos y sofisticados al paladar, se dan cuenta que agregar en exceso opacaba los sabores de las carnes y verduras, ingredientes como la mantequilla, huevos y crema ganan popularidad gracias a esto.

Otro punto importante en lo que se caracterizó este tiempo fue en los cambios de conducta al momento de comer, los modales que en un principio se definían en comer con la mano y compartir los instrumentos en la mesa (dagas para cortar la carne y beber de la misma copa), cambia al momento que se introducen los cubiertos y platos los cuales generan una individualidad al momento de comer dando un límite entre lo colectivo e individual de la mesa. Las dagas y puñales son cambiados por un cuchillo específico para los alimentos y aparece el tenedor gracias a la influencia italiana, esto generó que la conducta al comer cambiara creando el concepto de etiqueta lo cual demostraba la elegancia de la persona.



Fig. 5 Diseño de cubiertos de mesa usados en francia  
Fuente: gastronomos.fr

Si bien se demuestra que la gastronomía francesa es el inicio del lujo en la comida, esto solo se limitaba para la aristocracia del tiempo, la gente del pueblo no tenía acceso a muchos ingredientes ni implementos nuevos para poder desarrollar su propio conocimiento culinario es más moría de hambre. Pero gracias a la revolución francesa esto cambia, la monarquía y aristocracia del tiempo fueron de apoco exiliados dejando a los chef y encargados de los banquetes lujosos sin empleo, esto provoca que para salir adelante tengan que crear sus propios negocios culinarios dándole así a los restaurants de ese tiempo (los cuales en ese momento solo era un servicio en conjunto con las hostelerías donde servían comida sencilla) un salto en la doctrina culinaria de manera positiva.

*"Técnicas culinarias desarrolladas en consciencia artística (la aristocracia y la realeza no comían para alimentarse sino para divertirse), propiciadas y estimuladas por esos nobles que competían entre sí, por medio de sus cocineros, pasarían a poder ser conocidas y disfrutadas bastante más allá de castillos y palacios, los que, por otra parte, se convertían en "bienes nacionales." (cubaencuentro, 2 jul. 2013, Isis Wirth)*

Gracias a esto las personas acudían a los lugares a deleitarse con la variedad de platos y exquisiteces, dando así mayor popularidad a la gastronomía generando el aumento de nuevos restaurants y hoteles, el oficio del cocinero fue demandado y muchos llenaban los puestos requeridos.

Los cocineros pasaron a tener doctrinas culinarias gracias a los primeros grandes chef, los cuales querían profesionalizar la cocina y crear normas de trabajo, Auguste Escoffier (1846 -1935) formo parte de estos chefs, su proyecto era mejorar, ordenar y revolucionar las reglas y técnicas culinarias. Entre sus aportes más importantes podemos encontrar, el retirar la cocina de lugares subterráneos, creación de un uniforme de trabajo estándar, las primeras normas de higiene y manipulación de alimentos, libros de recetas con técnica, etc. En conclusión podemos ver como el estatus del cocinero aumento adquiriendo respeto gracias a las nuevas doctrinas transformándolo así en una profesión.



Fig. 6 Auguste Escoffier en el 'Baur au Lac' de Zurich en 1930, con dos de sus alumnos. (ejemplo de los uniformes).  
Fuente: www.eldiariomontanes.es

Estos fueron los inicios de la gastronomía a como la conocemos hoy, si bien estos solo fueron algunos puntos dentro de la historia cabe destacar que son los que más cambiaron el comportamiento de las personas hacia la comida, dándole así mayor importancia a la gastronomía.

## 2.2 Gastronomía en la actualidad: La Globalización Gastronómica

Uno de los conceptos importantes referentes a esta investigación se da producto del fenómeno de la globalización; la cual una de sus definiciones es "Difusión mundial de modos, valores o tendencias que fomenta la uniformidad de gustos y costumbres" (RAE).

Gracias a la comunicación inmediata que existe entre todos los lugares del mundo, hay muchas influencias culturales que se pueden añadir en el ámbito de la vida cotidiana, una de ellas es la gastronomía. Hablamos de la globalización gastronómica, la cual transmite la cultura de diferentes países a través de sus platos, los cuales por medio de sus sabores y estética crean una nueva experiencia al individuo, promoviendo así más su interés.

Independiente del tipo de persona que se refiera la investigación el punto en común que tenemos todos como ser vivo es la necesidad de comer, que si bien es una necesidad, esto ha evolucionado a una forma de expresión cultural dependiendo de las épocas y locaciones, ya que todas abarcan distintos tipos de personas y las creaciones que surgen en este contexto gastronómico pueden compartirse a través del tiempo por medio de herencias culturales. Esto es propio de cada nación, y con el tiempo se han evolucionados los métodos de transmisión de información dentro de las naciones para comunicación propia y posteriormente para comunicarse con sus naciones vecinas, transmitiendo parte de sus herencias culturales, siendo parte de estas los platillos de comida los cuales al integrarse a una cultura externa llegan a evolucionar dentro de esta

nueva cultura creando así una nueva interpretación.

Estos últimos años se ha dado a conocer el aumento de interés por la gastronomía en Chile, no solo por la comida nikkei, culturas como italianas, coreanas, japonesas, taiwanés, colombianas, peruanas, etc. han sido reconocidas por el paladar Chileno gracias a la globalización y por la oportunidad que se le han dado debido al aumento de distintas gamas de productos en el mercado gastronómico lo cual desarrolló más oportunidades a las ferias gastronómicas y a los populares foodtruck; en conjunto a la popularización de programas de televisión abierta con temática gastronómica (master chef, divina comida, recomiendo Chile, selección nacional, etc.) y las redes sociales (canales como tasty o youtubers enfocados en gastronomía). Dando así la oportunidad a la gente de poder preparar casi cualquier plato de cualquier país en el lugar que este. De este modo, la gastronomía se ha vuelto cada vez más accesible y versátil para todo público.

*"Desde hace varios años, la cocina en Chile paso de ser un concepto asociado a la cultura que todos y todas puedes disfrutar, tanto desde la preparación como del consumo"*  
(La cuarta, 19 nov. 2018, Melissa Amaro, pag 10,11)



Fig. 7 Feria gourmet paula año 2018  
Fuente: paula.cl



Fig. 7 Captura de video Tasty (anal oficial de youtube)  
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=LjTrBJP6xvk>

Este boom ha generado un vasto conocimiento gastronómico a las personas, las cuales han llegado a cambiar totalmente su punto de vista, ya sea en su dieta (veganos, vegetarianos) o su estilo de vida generando nuevas aficiones o trabajos, un ejemplo son las personas identificadas como foodies, si bien su definición principal es "aficionado por la comida" lo cual hace que siempre este buscando lugares nuevos para probar sabores o experiencias gastronómicas, una parte de estos no solo se quedó con el conocimiento de lugares para ellos mismo sino que han creado blogs, o páginas web para dar a conocer estos nuevos sabores, llegando a ser referentes de la gastronomía sin haber estudiado profesionalmente de esta.

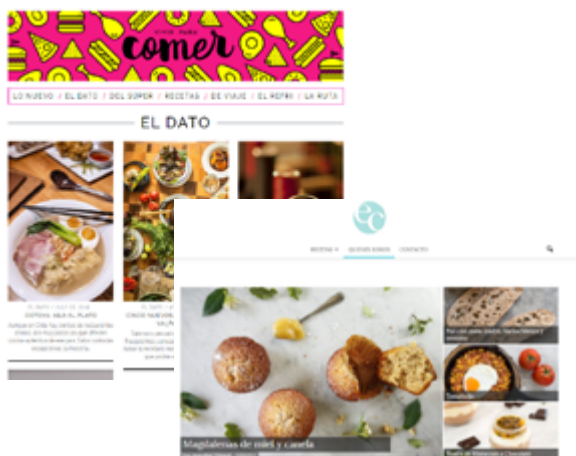


Fig. 8 Captura de Páginas web gastronómicas Chilenas conocidas  
Fuente: [www.vivirparacomer.cl](http://www.vivirparacomer.cl) - [www.espacioculinario.cl](http://www.espacioculinario.cl)

Gracias a esta investigación se pudo identificar que el "aficionado por la comida" puede llegar a evolucionar no solo por el querer comer sino por el querer demostrar su conocimiento, y esto no solo se limita al saber de lugares o sabores nuevos también está relacionado al querer hacerlo con sus propias manos. Este último punto originó la creación de un individuo el cual despierta un interés por aprender a cocinar diferentes platos de comida, ya sea para su autosatisfacción o vanidad, la cual demostrara a sus conocidos o redes sociales para así aumentar su sensación de logro.

Una de las formas por la cuales muestra sus platos es por medio de la fotografía, y gracias a la evolución de los medios de comunicación y la rapidez para compartir información a mayor alcance se utilizan las redes sociales; por lo que toman en cuenta que la foto se vea apetitosa a la vista de los espectadores, llegando así con el tiempo a valorar más la estética del plato que la del sabor.

*En su creación hay un chef-productor, no sólo del objeto, sino también de la experiencia sensible en el espectador, quien se hará las preguntas relativas a su consideración como obra artística al no al momento de gustarlo, porque quizá no lo haga, sino al momento de mirarlo e interpretarlo. (López, 2011)*

Las personas inconscientemente empezaron la búsqueda de platos altamente estéticos y creativos, no solo en las redes sociales sino que en los locales que visitan o los tipos de gastronomía que descubren en el tiempo, llevando así al usuario a indagar más en el movimiento llamado gastronomía vanguardista.

## 2.3 Gastronomía Vanguardista

Este movimiento comenzó a finales del siglo XX, cuando los chef comenzaron a darle más importancia a la creatividad, lo que abrió el camino para que pudieran interpretar nuevos estilos y formas, dejando a la vista de los comensales al chef como un verdadero artista culinario.

*"El interés por la gastronomía en los medios no es una moda pasajera, sino la consecuencia de que la cocina -o al menos la que denominamos de vanguardia- se ha convertido en una nueva forma de arte" (Navarro, 2011).*

Gracias a este movimiento, la cocina vanguardista, logro convertir a los restaurants en lugares a los cuales se acude para disfrutar de un proceso y experiencia (dejando en segundo plano el valor nutricional de los alimentos), al igual que el teatro o una sala de arte, convirtiendo así a la cocina en un acto creativo. La cual busca transmitir emociones, mensajes o incluso valores, que además estimula todos los sentidos, para que el comensal logre interpretarla tal como lo hace con un cuadro de arte.

Si bien hablamos de una gastronomía vanguardista como un general, debemos destacar las cocinas que marcaron este movimiento, cocina fusión, cocina de autor, cocina molecular entre otras.

### Cocina Fusión

Como lo dice su nombre, es una cocina que combina distintas técnicas e ingredientes principalmente de dos o más culturas o países. Esto si bien comenzó a ganar popularidad en el siglo XX, siempre ha estado presente en el tiempo, cuando el hombre

comenzó a migrar llevo consigo su conocimiento y técnicas gastronómicas, las cuales adaptaba al nuevo lugar que llegaba dando una combinación de ambas culturas que surgían para sobrevivir.

Uno de los ejemplos más conocidos es la cocina nikkei, la cual nace hace por la fusión de tradiciones culinarias de los inmigrantes japoneses al llegar a Perú, este término si bien en un principio se le entregó a los inmigrantes japoneses y a sus descendientes en general, estos últimos años los gastrónomos y comensales a nivel mundial han determinado que se aplique a la cocina específica de los nikkei en Perú, con el cual el termino es sinónimo de la cocina japonesa-peruana, es decir que el californian roll y los roll con ingredientes como mayonesa o palta (aguacate) no están considerados como gastronomía Nikkei pero sí entran como ejemplo de esta cocina.



Fig. 9 Ejemplo de plato ceviche, izquierda estilo oriental, derecha peruano popular.

Fuente: Elaboración propia

El ceviche es uno de los platos más reconocidos dentro de la gastronomía nikkei, el cual se expandió en todo el mundo y con sus variaciones, llegando así a celebrar en muchos de estos países (incluido en Chile) el día del ceviche, el 28 de junio.

## Cocina Fusión

La cocina de autor se podría definir como un laboratorio en el cual la creatividad y pensamientos del chef llevan a la elaboración de nuevas propuestas culinarias, las cuales rompen las reglas establecidas y como resultado da una sorpresa al gusto, ya que este considera la estética, sabores y técnicas de preparación dando así su propio sello a cada plato.

Se basa principalmente en los métodos de deconstrucción y reconstrucción. La deconstrucción separa cada uno de los elementos en una preparación, para luego reagruparlos de manera distinta a la original; La reconstrucción combina los ingredientes de una preparación para crear un plato totalmente diferente en sabor pero con los mismos ingredientes. Sin embargo, estos métodos no siempre funcionan, ya que se necesita que el comensal posea memoria del plato al cual se usaron estos métodos, si no lo conoce el proceso no lo entendería

Si bien como se mencionó con anterioridad esta cocina influye directamente en el enfoque que quiera dar el chef, un ejemplo que podemos tomar es del chef Axel Manríquez el cual centra su cocina en la gastronomía Chilena pero usando técnicas de la alta cocina (francesa), dando así un enfoque nuevo a la comida "casera" de Chile.



Fig. 10 Trucha con harina tostada del Bristol, creada por Axel Manríquez  
Fuente: finde.latercera.com

## Cocina Molecular

La cocina molecular vincula la preparación de los alimentos en conjunto con el estudio de las reacciones químicas que sufren durante su elaboración, para así poder realizar nuevas creaciones culinarias de manera original.

*"La cocina molecular se conoce comúnmente como la cocina que introduce elementos químicos o combina aquellos cuya composición molecular es compatible, así como aprovecha los cambios naturales de los alimentos conocidos por medio de la tecnología de los mismos." (lozano,2009)*

Si bien la química siempre ha estado presente en la cocina, nunca tuvo un papel tan importante como lo es hoy, gracias a la cocina molecular muchos cocineros del mundo comenzaron a emplear métodos químicos para lograr nuevas creaciones culinarias. La mayoría de las veces la cocina molecular trata de jugar engañando a los sentidos e incorporarlos en el platillo de manera inusual, para así lograr una experiencia única al que lo consume. Sin embargo no todo en la cocina molecular es pura ciencia, también se incluyen procedimientos ancestrales de diferentes culturas para obtener resultados



comunes pero agregando un ingrediente diferente al que esta acostumbrado el procedimiento, esto solo podría lograrse con un buen análisis de observación y sobre todo curiosidad.

*"Un ejemplo: cuando en 1998 descubrimos que el agar-agar podía soportar altas temperaturas, creamos las gelatinas calientes sin recurrir a nada más que la observación."* (Adrià, 2003).



*Fig. 11 Meat Fruit, autor Heston Blumenthal  
Fuente: [www.thatfoodcray.com](http://www.thatfoodcray.com)*

Un ejemplo claro que podemos observar, es la siguiente foto, la cual muestra el plato llamado Meat Fruit creado por el chef Heston Blumenthal. Este plato juega con los sentidos de manera directa si bien la estética de este plato muestra una fruta la cual gracias a nuestra memoria asumimos que es dulce y/o acida, al darle un bocado podemos descubrir sabores de carne en un mousse los cuales harán que los sentidos choquen dando así una nueva experiencia culinaria.

Debemos considerar que la cocina molecular también persigue la cocina de autor, ya que incita a jugar con la creatividad del cocinero con nuevas técnicas e ingredientes.

## 2.4 Presentación del alimento: El Emplatado o Montaje

Con el inicio de la gastronomía vanguardista, nombrada anteriormente, el cocinero tuvo más libertad de emplear su creatividad, pero esto no solo se limitaba a nuevos sabores o texturas, un punto muy importante para poder expresar su creatividad fue por medio de la estética del plato, es decir el emplatado (o montaje como les dicen algunos profesionales).

Esto a su vez termino siendo un punto clave para determinar si el plato era un éxito o no.

Bajo este concepto, no existen protocolos para emplatar. Los limites los pone la creatividad y capacidad del chef, pero hay que tener criterios importantes en cuenta al momento de emplatar: el punto focal, flujo, colores, texturas de los ingredientes y altura es lo básico para poder emplatar de una manera armoniosa, así lo plantea José Cáceres (Cáceres, comunicado personal, 2 de enero del 2020), cocinero profesional del hotel Renaissance.



Fig. 11 Ejemplo donde se observa los criterios de emplatado en un plato  
Fuente: Elaboración Propia

Un pequeño resumen de cada criterio sería:

**Equilibrio:** En este criterio entran los elementos como texturas, colores y forma, los cuales deben mostrar una compatibilidad para poder crear una composición armoniosa, lo ideal es mostrar variedad pero que esta sea compatible en la composición.

**Punto Focal:** Este es aquel que guía toda la composición del plato, su función es ser el que llama la atención y automáticamente nos dirige la vista hacia al resto del plato sin distraernos de otros elementos en el mismo.

**Flujo:** Este criterio es una mezcla de punto focal y el equilibrio del plato, cuando los elementos a emplatar son bien utilizados, le da la sensación de vida al plato, como si estuviera en movimiento.

Así, a pesar de no existir un reglamento oficial para emplatar, existen ciertas guías que se van repitiendo en los platos culinario, *“el enfrentarse a una pieza de vajilla es muy parecido a enfrentarse a un lienzo en blanco, creando así técnicas que sirven como guía para la composición”* (Muñoz, 2017).

## Formas de Emplatado

Estas son las guías básicas para formar una composición en un plato, pero hay que tener en cuenta, como se ha mencionado anteriormente, estas no son reglas inalterables.

El cocinero siempre tendrá la última palabra en la toma de decisiones al momento de expresar su composición (plato).

A continuación se describirán brevemente estas guías, con información obtenida de Cáceres, (2020) y Acevedo (2019) los cuales son cocineros profesionales entrevistados en conjunto a material docente que ellos poseen.

**A) Simétrico:** En esta composición se debe considerar que el peso de los elementos se reparta de manera equitativamente en el plato.

**B) Asimétrico:** Es una composición que trata de generar siempre un peso visual en un lado en particular del plato, se considera poner siempre los ingredientes en impar.

**C) Regla de los tres tercios:** esta forma viene originalmente de la composición fotográfica, la cual también es usada en los emplatados, se trata de dividir mentalmente el plato en 9 secciones iguales y de esta manera se concentra el peso visual en una de esas secciones dando así más importancia a los elementos.

**D) Triangular:** esta forma trata de crear un flujo en el plato por medio de 3 puntos focales, para darle un recorrido al plato.

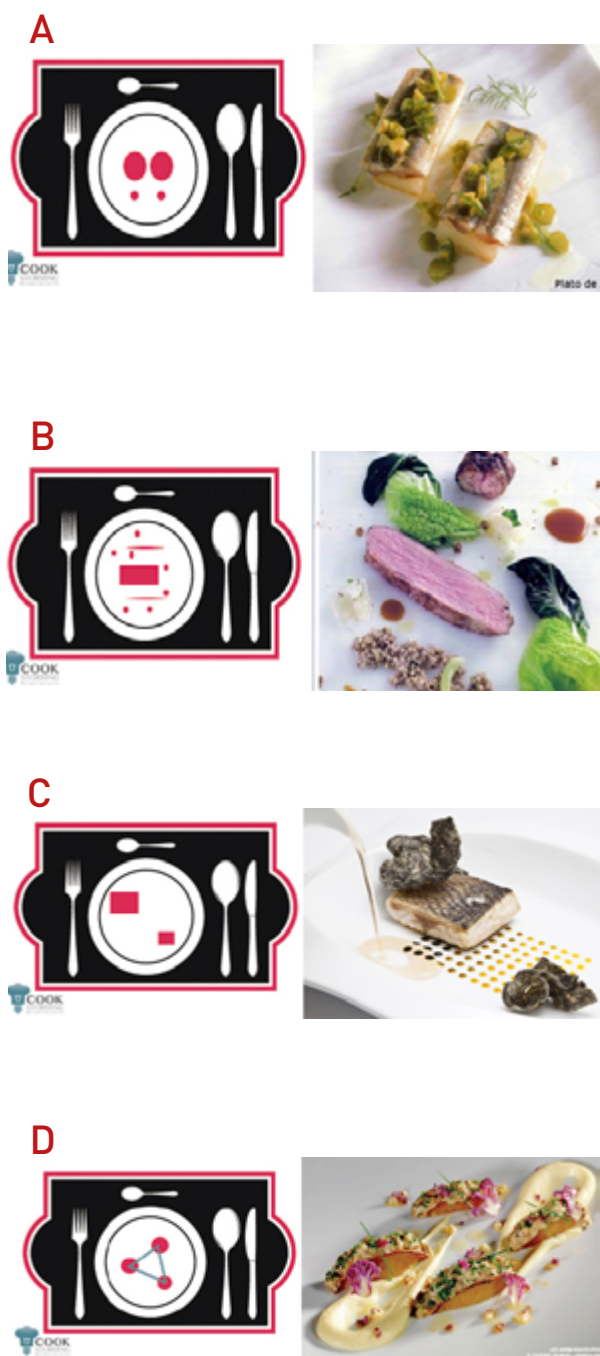


Fig. 12 Ejemplo de técnicas de emplatado según su orden, simétrico, asimétrico, regla de los tercios y triangular.  
Fuente: cookstorming.com

D



D) **Horizontal**: literalmente su significado es disponer los ingredientes del plato de manera horizontal, es fácil de trabajar cuando se quiere emplatar con varias salsas o guarniciones que se presenten para formar líneas.

E



E) **Rítmico**: esta composición se encarga de realizar repeticiones del mismo patrón dentro del plato. Esto genera un impacto y dinamismo.

F) **Escala**: esta forma consiste en la elección de una figura geométrica y componer con solo esa figura pero en diferentes tamaños.

F



G) **Transversal**: consiste en crear una composición donde los ingredientes estén de forma cruzada, generalmente se centra en el plato para que este sea el único foco del plato.

G



## Componentes de un plato

Para poder emplatar existen muchas guías las cuales ayudan a crear composiciones increíbles, pero hay que tener en cuenta algo muy importante, que necesita un plato para llamarse "plato". Aparte de la vajilla que sostendrá la composición, los alimentos son los componentes esenciales que unidos forman algo que agrade consumir.

Dentro de los ingredientes básicos en la gastronomía vanguardista tenemos las proteínas, guarniciones de almidón, guarniciones de verduras, salsas y decoraciones. Estos 5 elementos si bien son importantes, no es rigor para que cada plato los use, esto será determinado por el cocinero.

Fig. 13 Ejemplo de técnicas de emplatar según su orden, Horizontal, rítmico, en escala y transversal.

Fuente: cookstorming.com

Una pequeña definición de cada una:

**Proteínas:** carnes de todo tipo, comúnmente es el elemento principal que es mencionado al principio en el nombre de la preparación, también pueden entrar las proteínas vegetales cuando estas sean principales.

**Guarnición de almidón (almidones):** el acompañamiento primario en el plato en base a cereales o carbohidratos, como papas, cereales, pastas, etc.

**Guarnición de verduras (hortalizas, verduras):** el acompañamiento primario y/o secundario todas aquellas verduras que dan color y frescura al plato.

**Salsa:** elemento infaltable, líquido que se mezcla con los demás ingredientes otorgando una cohesión de sabores, además es el más usado para dar toques artísticos al plato.

**Decoraciones:** todos aquellos elementos que aportan el punto final, hierbas, pequeñas ensaladas, masas, frituras, etc. (esto puede ser opcional).



**EL VOLCAN**

**EL VOLCAN**

@MERCADO  
DOMINGA

# 3. PRIMERA EXPLORACIÓN

## 3.1 Desarrollo de investigación

Esta investigación es de carácter explicativo a nivel descriptivo, la cual se sustenta con el informe base de memoria realizado en forma preliminar.

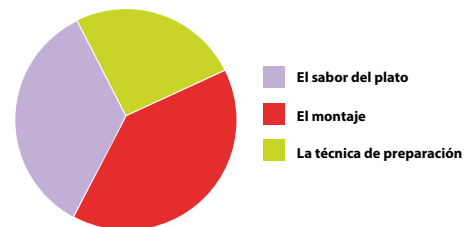
La investigación preliminar se basó en el análisis de experiencia gourmet dentro de una comunidad en específica, los sibaritas, los cuales fueron descartados después de que la investigación dio como resultados que el usuario no se identificaba con el concepto sibarita, ya que gracias a las nuevas tecnologías (globalización gastronómica) el sibarita comenzó a ramificarse en distintos conceptos según la mirada del usuario. El sibarita ya no era el único que buscaba experiencias gastronómicas enfocadas en el lujo, los foodies y gourmet llegaban a la misma base la cual es "disfrutar de la buena comida".

El hecho de disfrutar de la buena comida no solo se basa en el comer: el usuario comenzó a experimentar de su propia mano el poder crear estas experiencias, enfocando sus aficiones a conocer el cómo hacer los platos gastronómicos y el cómo presentarlos en el contexto del hogar.

Por lo anterior, la investigación se ha focalizado en la región metropolitana, con participantes pertenecientes al rango etario comprendido entre los 25 y los 35 años, debido a accesibilidad local, y por ser parte de la población laboralmente activa que percibe ingresos económicos.

Ya con todo esto en mente, el punto inicial de la investigación preliminar fue el tener conciencia de las necesidades que buscaba el usuario. Por lo cual se hizo una etnografía de los barrios más conocidos por ser gourmet, Providencia, Las Condes y Vitacura. Para luego emplear una encuesta online con el objetivo de confirmar cuales son los factores que más buscaban los usuarios y donde los resultados dejaron en claro que el usuario si bien esta en búsqueda de nuevos sabores y experiencias, la estética es un factor muy importante para que decida si quiere probar el plato o no.

**Dentro de las técnicas de cocina, que es lo que mas llama la atención de un plato :**



**En una escala de 1 a 5, siendo 1 "nada importante" y 5 "muy importante", según tu opinión ¿cuál es la importancia de los siguientes factores en un plato culinario**

**La estética**

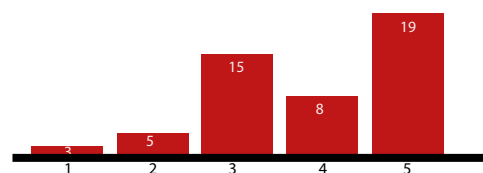


Fig.14 Resultado de un fragmento de la encuesta online centrados en la estética

Otro punto importante de rescatar en esta investigación previa es la problemática, que fue confirmada por medio de entrevistas a los usuarios directamente, y de las cuales se puede concluir que, si bien disfrutaban asistir a establecimientos culinarios para buscar nuevos sabores, también se encuentran interesados en replicar la experiencia en su hogar, especialmente el poder mostrar sus conocimientos a sus conocidos directamente o publicarlo en sus redes sociales.

Es por esto que al momento de querer replicar o crear sus propios platos se les dificulta poder hacerlo en el hogar, especialmente en el ámbito estético, ya sea por falta de técnica o implementos. Generando así una frustración al no poder sentir la misma experiencia ni el poder compartirla con sus conocidos o publicarlo en redes sociales, por lo que la mayoría de las veces se da por vencido y termina cocinando solamente para responder a la necesidad de alimentación.

Respuestas como *"me gusta cocinar e experimentar, replicar las cosas que probé, pero no se ve igual por lo que prefiero a veces salir que hacerlo en casa"* (Romero, comunicado personal, junio del 2017), abrieron la duda para la siguiente investigación, que se necesita para poder hacer un plato altamente estético que pueda satisfacer al usuario en el contexto del hogar.

## Investigación final

Para comenzar el proyecto de tesis se debe generar ideas a través de identificar y entender las necesidades del usuario para así poder potenciar las soluciones, esto es a través de una investigación, la cual ayudará a complementar y ampliar los datos cuantificables de los objetivos al contexto actual que sería dentro de la región metropolitana. Si bien las necesidades del usuario abarcan muchos puntos, esta investigación se enfocará en la problemática que se pudo rescatar en la investigación de base memoria: **la necesidad de poder reproducir platos gastronómicos altamente estéticos por medio de la técnica del emplatado en el contexto hogar**, y que muchas veces se transforma en sensación de frustración del usuario al no poder satisfacer esta necesidad debido a la insuficiencia de instrumentos o técnicas requeridas para lograr este objetivo.

Tomando en cuenta lo anterior se definió como objetivo general de la investigación identificar los elementos enfocados en facilitar la técnica del emplatado para lograr una estética acorde a los gustos de los usuarios.

En conjunto al objetivo general se generaron 3 objetivos específicos, para poder desarrollar de manera eficaz la investigación, los cuales son:

- Caracterizar las necesidades existentes del usuario frente a la técnica de emplatado, mediante experiencias previas y observaciones personales, para determinar lista de factores.
- Discriminar los factores de estética de más impacto para el usuario, por medio de testimonios, para comprobar la estética del producto.



- Determinar las acciones primordiales que usan los usuarios al momento de replicar una experiencia (emplatar), por medio de una encuesta, para determinar cuál son las acciones más usadas.

Debe recordarse que el grupo de estudio pertenece a un rango etario específico (25 a 35 años) con un poder de compra que le permite asistir a establecimientos gastronómicos y vivir nuevas experiencias a base del sabor de los platos, entorno, técnicas, estética, implementos, etc. Por lo que el usuario estudiado posee un conocimiento base de las nuevas tendencias.

Es importante remarcar que el grupo de estudio posee un conocimiento base de las nuevas tendencias en la gastronomía, ya sea en lugares para ir a comer como en técnicas las cuales busca replicarlas en su hogar, para que las respuestas obtenidas de los usuarios sean a base de la experiencia y no proyectuales.

## Recopilación de datos

### Necesidades del usuario frente al emplatado

Para el primer objetivo específico el cual es caracterizar las necesidades existentes del usuario frente a la técnica de emplatado.

Se empleó como instrumento una etnografía, enfocada en las comunas de Las Condes y Vitacura, las cuales poseen mayor cantidad de establecimientos comerciales relacionados al contexto gastronómico, si bien en la investigación anterior estaba la comuna de Providencia se descartó al identificar que esa comuna posee más locales de comida que de herramientas relacionadas a la gastronomía.

Las observaciones a los locales dentro de las comunas señaladas fueron de perspectiva participativa y no participativa, para poder identificar de manera más objetiva los tipos de usuario, objetos y estética de los locales. dentro de los locales investigados se destacaron los siguientes:



Fig.15 Patisserie Eric Kayser, Las condes  
Fuente: Elaboración propia

### Patisserie Eric Kayser

Si bien se comentó que los locales que se observarían en esta investigación estarían relacionadas a las herramientas gastronómicas no cabe duda que la tienda patissiere Eric Kayser es un ejemplo a seguir cuando se trata de platos altamente estéticos. Enfocada en pastelería y postres de plato (petit fours).



Fig.16 Kitchen Corner, Las Condes  
Fuente: Elaboración propia

## Kitchen corner

Esta tienda está enfocada en las herramientas gastronómicas para facilitar acciones de la cocina, las cuales llaman la atención por sus distintos diseños y formas, estas son llamadas kitchen gadget. También cuenta con implementos básicos como sartenes y teteras.



Fig.17 El Volcan, Las Condes  
Fuente: Elaboración propia

## El Volcan

Uno de los locales más completos a lo que se refiere la gastronomía, desde gadget de cocina hasta set de vajillas complementa todos los aspectos de lo es que es servir un plato culinario., posee instrumentos profesionales para la gastronomía pero se debe tener una cierta expertiz para usarlos.



Fig.18 Kitchen Center, Vitacura  
Fuente: Elaboración propia

## Kitchen center

Esta tienda es especializada en cocina en general, posee todos los implementos relacionados a maquinaria pesada en la cocina, hornos, estufas, batidoras, etc. La imagen de esta tienda es moderna y elegante demostrando que la estética puede ser desde la cocina hasta el plato que se sirve.



Fig.19 Le Creuset, Las Condes  
Fuente: Elaboración propia

## Le Creuset

Este local es centrado en menaje de cocina, es decir ollas, sartenes fuentes, etc. Si bien se podría considerar como la tienda más básica de las nombradas anteriormente, esta posee una cualidad la cual es que sus artículos son de llamativos colores atrayendo así a los usuarios desde lejos aunque ya sepan que artículos son.

Estos locales fueron visitados reiteradas veces y en distintos horarios y días, estos fueron elegidos debido a recomendaciones por medio de contactos (el usuario). En estos locales se empleó principalmente la observación participativa, en las cuales se tomó el rol de cliente, en el cual se identificó los distintos servicios que ofrecían y el cómo era la atención.

Con estas observaciones se pudo identificar que la demanda por parte del usuario respecto a utensilios exclusivos para emplatar es relativamente baja, debido en gran parte a la escasa oferta de implementos que cumplan específicamente esta función, y que además requieren habilidades, técnicas y conocimientos que definen a un usuario profesional.

Otro detalle que se pudo observar con estas visitas fue el eje estético que se implementaba en los instrumentos, estos principalmente generaban una imagen de alta gama, el cual se identificaba por el tipo de material y la forma, la cual era una imagen que se demostraba por medio de formas simples y homogéneas es decir que no poseían más de un material lo cual generaban una imagen pulcra.

El punto clave de rescatar de este objetivo, es la necesidad del usuario por **escases de instrumentos relacionados con el emplatado** y el tipo de estética que prefieren.

## Factores de estética de más impacto

El segundo objetivo el cual consiste en discriminar los factores de estética de más impacto, se desarrolló por medio de una entrevista abierta que fue desarrollada con las observaciones del primer objetivo. esto ayudó a que la información obtenida anteriormente era verídica y desarrollar de manera más extensa los factores que buscan los usuarios.

Las preguntas empleadas en esta entrevista fueron:

- *¿Por qué te llama la atención el emplatado (o montaje) de una comida?*
- *¿Qué buscas principalmente de ellas?*
- *¿Qué buscas de los locales a los que vas a comprar instrumentos?*
- *¿Qué factor es el que te llama más la atención? ¿Material o Forma?*
- *¿Cuál es tu motivación para llegar a estos locales?*
- *¿Intentas habitualmente replicar en casa los platos que has probado en locales de comida?*

*Duración de entrevista: aprox. 30 min*

Esta entrevista fue realizada presencialmente sobre un grupo de personas que asiste regularmente a una escuela de gastronomía intermedia, la cual el usuario frecuenta como pasatiempo. A diferencia de una escuela de gastronomía profesional, las clases son de corta duración y enfocadas en temas gastronómicos específicos, que van desde recetas tradicionales hasta repostería o gastronomía internacional. Además, se incluye un periodo de degustación luego de cada clase grupal.



Fig.20 Grupo de Participantes en las clases de cocina  
Fuente: Elaboración propia

Si bien las preguntas de la entrevista estaban ya pautadas al ser una entrevista presencial se logró generar más preguntas, desarrollándose conforme al avance de la entrevista.

Mediante estas entrevistas, los usuarios identificaron dos factores clave en la experiencia completa. El primero corresponde a la estética del plato, cuyos detalles permiten sentir *"que cada ingrediente está en su posición precisa para generar belleza"* (usuario). El segundo, por otro lado, relaciona el plato con el entorno: el local y los instrumentos forman una composición que armoniza con la elegancia del plato. Llama especialmente la atención al usuario los instrumentos de material metálico y que a la vista parecen delicados, sin necesariamente serlo.

### Acciones para emplatar

Con el objetivo de conocer las acciones que el usuario reconoce como esenciales al momento de emplatar, se realizó una encuesta digital a una muestra de 76 personas, contactados a través de redes sociales.

La encuesta se secciona en 3 puntos: el primer punto consta de una evaluación de las acciones que identifican los usuarios al ver un plato. Por lo que en la encuesta se pondrá una imagen de un plato gourmet y una lista de acciones para que el encuestado seleccione no más de 3 acciones que ellos logren identificar.



Fig.21 Fotografía usada en la encuesta.

Las acciones son:

*Dibujar - Posicionar - Cortar - Espolvorear  
Deslizar - Combinar - Otros*

El segundo punto de la encuesta se enfoca en determinar los ingredientes que frecuentemente usan e identifica al momento de crear platos estéticos. Esto ayudará a determinar si se va a necesitar más de un elemento al momento de diseñar el producto, ya que por cuestiones de higiene el instrumento debería ser especializado según el ingrediente.

*• Salsas • Verduras • Acompañamientos  
• Especias • Lácteos • Carnes • Otros*

El tercer punto se centró en saber qué es lo que busca mejorar el usuario al momento de emplatar, estos se evaluaron en una escala de 1 a 5. De lo menos importante (1) a lo más importante (5). Los factores evaluados fueron:

- Control • Fluidéz • Velocidad • Estabilidad
- Especificidad

Con esta encuesta se logró determinar de manera más simple los enfoques a los que debería centrarse el desarrollo de los elementos de diseño, ya que para poder especificar qué facilitar al momento de emplatar se debía observar qué tipo de acciones usaban, los tipos de ingredientes que utilizaban y qué es lo que más les dificulta.

## RESULTADOS

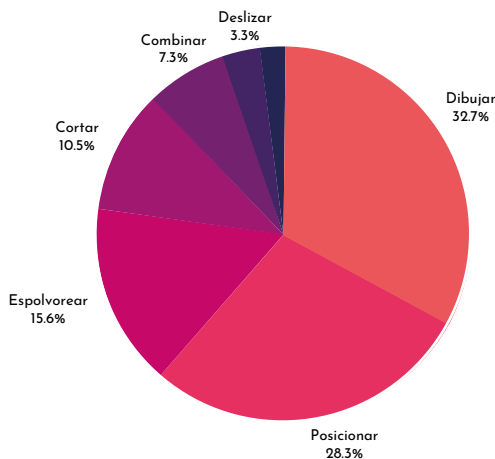


Fig.22 Gráfico de primera pregunta

Con respecto a los resultados que se pudieron obtener de esta encuesta, en el primer punto se pudo rescatar que las 3 acciones que más reconocían dentro de la técnica de emplatar son dibujar (32,7%), posicionar (28,3%) y espolvorear (15,6%), las demás acciones estaban a menor porcentaje del 15%, cortar (10,5%), combinar (7,3%), deslizar (3,3%) y otros (2,3%) por lo que fueron descartadas al momento de discriminar.

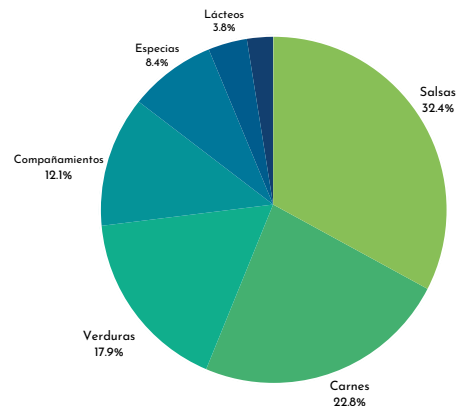


Fig.23 Gráfico de segunda pregunta

En el segundo punto cuando se mencionó cuáles son los ingredientes que más utilizan están en primer lugar las salsas (28,2%) a continuación carnes (19,8%), verduras (17,1%), acompañamientos (14,3), especias (12,3%) lácteos (5,7%) y otros (2,6%).

En una escala de 1 a 5, siendo 1 "nada importante" y 5 "muy importante", según tu opinión ¿que te gustaría mejorar al momento de emplatar? ● Promedio de nota

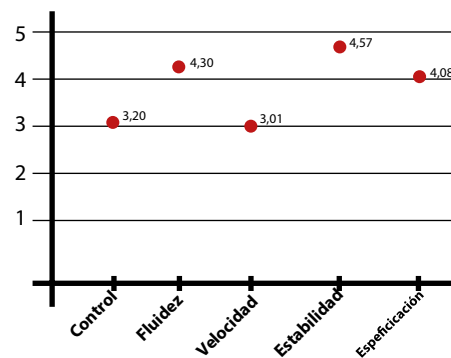


Fig.24 Gráfico de tercera pregunta

Y en el tercer punto en el cual se determinaba que quería mejorar al momento de emplatar, se reconoció la fluidéz y la estabilidad con la mayor promedio, siéndolo la especificación y por ultimo pero con promedios muy parecidos la velocidad y el control.

## Conclusión

Con base en la información recopilada desde los usuarios, y contrastándola con los objetivos específicos planteados anteriormente, se evidencia una necesidad de mayor disponibilidad y variedad de elementos relacionados con el emplatado que ofrezcan al usuario la posibilidad de cumplir su objetivo de crear platos altamente estéticos como experiencia de placer; pues si bien la oferta de productos de esta índole existe en el mercado, en su mayoría corresponden a elementos que requieren expertiz en su uso, limitando las posibilidades a usuarios no profesionales.

Otro de los factores rescatados de la investigación corresponde a un segundo objetivo específico: reconocer la estética preferida por el usuario objetivo.

Se identifican con conceptos tales como “pulcro” y “elegante” dentro de los aspectos que el usuario desea representar, relacionándolos con formas finas de fácil manipulación.

Dentro de la materialidad, metales y cerámicas resaltan como mayor preferencia. Por otro lado, las formas simples y orgánicas son las de mayor interés para el usuario.

Para detalles más específicos se discriminaron por medio de los resultados de la encuesta online la cual demuestra el cierto conocimiento que demuestran los usuarios por medio de preguntas simples como reconocer las acciones que se emplean al emplatado o que les gustaría mejorar, en conjunto con los tipos de ingredientes que usualmente utilizan al momento de emplatado.

Dejando como principales acciones el **dibujar, posicionar y espolvorear**, se han omitido acciones tales como **cortar o combinar**, pues éstas pueden cumplirse por medio de instrumentos cotidianos (cuchillos, licuadoras), y se alejan del emplatado en sí.

La información referente a los ingredientes de mayor relevancia al emplatado se ha tomado como base para evaluar la cantidad de instrumentos necesarios para el emplatado. Así, cada elemento diseñado se define por una acción e ingrediente objetivo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se consideró como ingredientes las **salsas, carnes, verduras y especias**. Si bien este último obtiene un menor porcentaje que **el acompañamiento** en las encuestas, éste se ha omitido por ser conceptualmente demasiado amplio, dificultando el diseño de una herramienta intuitiva y que no genere confusión en su uso.

Y por último pero no menos importante, el deseo del usuario de querer mejorar algunas características como la fluidez y estabilidad en conjunto con las demás especificaciones le dará los detalles finales a la forma de los elementos, el considerar un elemento el cual genere estabilidad ya sea usándolo o no, que sugiera su forma de uso para generar una mayor fluidez al usarlo, ayudará a que los usuarios se sientan cómodos al usarlos sin dificultades.

Por ende gracias a los resultados anteriores se decidió hacer, un conjunto de instrumentos para el emplatado el cual cumplirá con las funciones de facilitar las acciones: de dibujar y posicionar las salsas, de posicionar carnes y verduras y el poder espolvorear las especias. Por lo que será un total de 6 piezas las cual conformara un set.

Este set no solo cumplirá la labor de facilitar las acciones del emplatado, sino que también generara un sentimiento de placer al usuario, por medio de su estética y su composición hará que el usuario quiera usarlo y mostrarlo a su comunidad, el cual reconocerá como un set de "alta gama" para poder crear sus "obras de arte" y así crear una experiencia única cada vez que planea usarlo.



## 4. PERFIL DE USUARIO



## 4.1 Evolución del usuario

Si bien como se mencionó antes, en la investigación base memoria, el usuario idealizado era un sibarita.

Cuando nos referimos a un sibarita, según la definición RAE, es un individuo cuyos pasatiempos y gustos son refinados e inclinados al lujo, lo que antes se ligaba directamente con la gastronomía, ya que hace no muy pocos años el querer degustar platos exóticos y altamente estéticos en Chile era considerado un lujo.

En la actualidad gracias a la globalización gastronómica el libre acceso a todos esos nuevos sabores y técnicas, ha liberado la curiosidad de la gente a nivel de que el sibarita ya no es el único que se dedica a buscar platos refinados y experiencias únicas relacionadas a la comida. Gracias a esto comienzan a conocerse nuevos individuos relacionados con amar la buena comida, pero con distintos enfoques.

Dentro de los más conocidos, aparte del sibarita, está el Foodie y el Gourmet.

Foodies es un personaje que siempre ha estado ligado con la generación de los millennial. La terminología parte del inglés informal para describir a un aficionado por la comida y la bebida. Si bien es un término nuevo, gracias a las redes sociales está tomando cada vez más fuerza; La personalidad del Foodie es simple, él solo quiere probar comida y bebidas nuevas, se podría considerar como un explorador de sabores, por lo que no le importa si esta es de lujo o exclusiva tampoco busca una

experiencia gastronómica en particular; tampoco está necesariamente interesado en querer cocinar o aprender técnicas culinarias (aunque hay excepciones).

La meta principal del Foodie es estar al día de las últimas novedades gastronómicas, siempre está atento a nuevas recetas, inauguraciones de locales de moda o alternativos, por lo que las redes sociales son su mayor fuente de información. en ella busca y comparte sus conocimientos de lugares, llegando a veces a crear sus propios blogs o paginas culinarias.



Fig.25 Representación del Foodie  
Fuente : [cocinayvino.com](http://cocinayvino.com)

Por otro lado tenemos al gourmet, el cual es una persona de gusto delicado y exquisito paladar; se ha dedicado a adquirir conocimiento gastronómico más refinado de "alta gama". Se centra en evaluar los platos en nivel de sabor, fineza y calidad de los ingredientes; convirtiéndolo en un catador en los lugares a los que asiste. Su conocimiento proviene de la literatura gastronómica y clases culinarias, las que le permiten reproducir platos de gran calidad gastronómica en casa.



Fig.26 Representación del Gourmet  
Fuente : cocinayvino.com

A través de las definiciones anteriores, es posible identificar al usuario objetivo de esta investigación.

El usuario al que apunta este proyecto es una persona que si bien, por el rango etario entra en la categoría de Foodie, este ha tenido un enfoque diferente en lo que se refiere a la gastronomía. Hablamos de una persona que siempre ha estado rodeada del conocimiento gastronómico ya sea por sus familiares o amigos; esto no se refiere a que sean profesionales de este rubro sino que han tenido interés gastronómico ya sea por ser Gourmet, Foodie o Sibarita; dando así el impulso de considerar la comida como un pasatiempo, el cual puede compartir con sus conocidos o redes sociales.

Su pasatiempo lo disfruta de distintas maneras: busca información de nuevos locales de comida para visitar, disfruta de canales gastronómicos (por la televisión e internet). Cuando puede asiste a clases de cocina de corto tiempo, las cuales le enseñan técnicas básicas e intermedias y también le da un espacio para poder conocer más gente que está interesada en la gastronomía como él, las mismas escuelas generan ese espacio para compartir, dándole así más formas de desarrollar su pasatiempo.

Si bien la comida es su pasatiempo, este individuo se ha enfocado en querer aprender a cocinar no de manera profesional, sino para relajarse de vez en cuando, ya sea para experimentar nuevas técnicas o sabores, que descubre por internet o por clases de gastronomía intermedia a las que asiste, propiciando así un momento para que éste pueda exponer sus logros.

Ya que generalmente sus logros los muestra a través de la fotografía, redes sociales, éste se ha centrado en mejorar la estética de sus platos cuando cocina, pero al ser solo un pasatiempo no le puede dar todo el tiempo que desea para poder perfeccionarse. es por esto que siempre está en la búsqueda de instrumentos de cocina para facilitar su técnica.

Esta descripción de usuario considera los antecedentes recopilados a través de toda la etapa de investigación, en conjunto con las entrevistas a usuarios potenciales, las cuales se centran en la región Metropolitana de Santiago, con un rango etario entre 25 y 35 años de edad, perteneciendo a una población económicamente activa y que puede solventar un pasatiempo de este tipo.



Fig.27 Representación del usuario de investigación  
Fuente : kitchenclub.cl

## Estudio del público

Como se menciona en las investigaciones anteriores, el usuario tiene un enfoque por lo estético, dando preferencia en poder manejar de mejor manera la técnica del emplatado. Pero la estética que busca el usuario no solo queda dentro del plato sino que los instrumentos que usa al momento de cocinar también son un factor importante para su experiencia culinaria.

Es por esto que se decide crear una encuesta para determinar las preferencias estéticas del usuario, por medio de selección única a una lista de instrumentos gastronómicos actuales en el mercado. Los cuales se categorizaran en cuchillos, vajillas y gadget de cocina para tener un panorama en general de la estética que desean; además que se agregará una pregunta para conocer su preferencia en materialidad.

Después de recibir los resultados se volverá a entablar un momento de análisis de respuestas en conjunto con algunos usuarios, para poder tener una visión más clara de sus resultados.

## RESULTADOS

### En que materialidad prefieres tus utensilios gastronomicos:

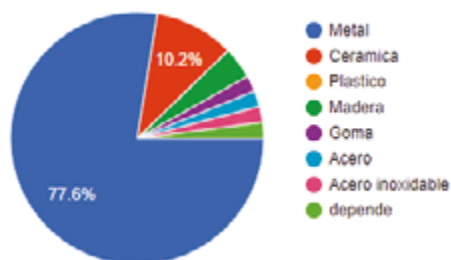


Fig.28 Resultado encuesta a usuarios  
Fuente: Elaboración propia

Se puede observar en el gráfico anterior que los dos materiales preferidos son el metal y la cerámica, con 77,6% y 10,2% de preferencia respectivamente. Los usuarios indican que esto tiene relación con su nivel de higiene y durabilidad.

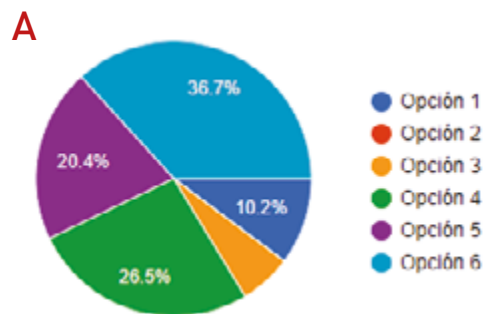


Fig.29 a) Resultado encuesta de selección de selección de cuchillos b) Tipo de cuchillo con mayor porcentaje de votos  
Fuente; Elaboración propia

La siguiente consulta propone una selección de cuchillos. Como se puede apreciar en la Fig.29, nuevamente los elementos metálicos se ubican en el primer puesto de preferencia. Sin embargo, a diferencia de la pregunta anterior, destaca la estética simple pero elegante del material como principal factor en la elección del usuario.

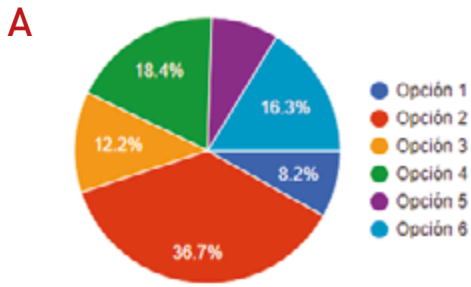
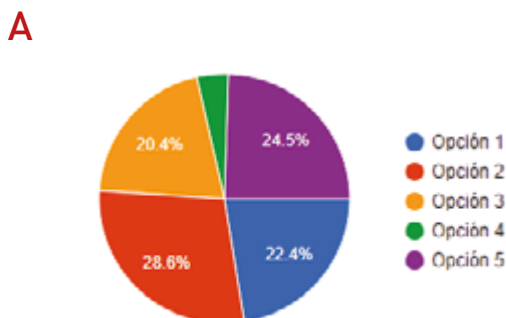


Fig.31 a) Resultado encuesta de selección de selección de Kitchen gadget b) Tipo de kitchen gadget con menor porcentaje de votos  
Fuente; Elaboración propia



Fig.30 a) Resultado encuesta de selección de vajillas b) Tipo de vajillas con mayor porcentaje de votos  
Fuente; Elaboración propia

En la selección de vajilla (Fig.30), la forma simple y orgánica de la opción 2 obtuvo mayor preferencia. Sin embargo, al indicar a los usuarios si condición de biodegradable, éstos mostraron desconfianza hacia su resistencia.



En la última consulta, respecto a los utensilios conocidos como kitchen gadget (utensilios que facilitan la acción específica de alguna tarea en la cocina), la mayoría de las opciones mantienen niveles de preferencia similares. Sin embargo, llama la atención el bajo porcentaje que recibe la opción 4. Al consultar por esto, el usuario indica que la forma compleja del objeto no ayuda a determinar su función específica.

Así, reuniendo los comentarios de cada sección de la encuesta, es posible concluir que las preferencias del usuario radican en la simplicidad, elegancia, y resistencia de los elementos que le permiten emplatarse, y no necesariamente en la complejidad de sus formas o funcionalidades.



Mini pain  
\$ 700

Mini  
SEMILLAS  
\$ 600  
\$ 800

Mini pain  
au chocolat  
\$ 500

Mini Palmiers  
1 x 400  
6 x 2.200

Tarte  
Fruits  
\$ 2.400

Tarte citron  
\$ 3.200

Croissant  
\$ 3.800

Religieuse  
\$ 3.200

Tarte  
Marron  
\$ 2.900

Tarte citron  
\$ 2.900

Adagio  
\$ 1.800

Vanille  
\$ 3.800

# 5. MARCO REFERENCIAL

## 5.1 Estética del Placer

*"Aislar el acto estético y hacer del el tema de un libro no es simple. Si alguien tuviera la idea de negar la existencia de actos artísticos y de actos discursivos, resulta aún más difícil probar la existencia de un acto estético" (Girons, 2013).*

Como indica Girons, definir la estética no es un ejercicio simple. y es que la estética responde a un conjunto de factores sociales y artísticos que varían entre cada persona, determinados por el juicio propio, el conocimiento o la experiencia.

Si bien el juicio es considerado como reflexivo, es decir como aquel que va de lo singular ayendo de lo singular a lo universal, la verdadera estética se perfecciona en diversos tiempos, tomando como idea el "sentir lo que yo siento" y convirtiendolo en un desafío.

El hacer pensar a dos individuos totalmente diferentes que el mismo elemento es estético termina siendo un reto el cual intenta tomar el diseñador. Si bien el producto diseñado es conceptualizado para unos tipos de usuarios en particular, el diseñador siempre intenta que su producto llegue a más personas de las que visualiza. Esto lo genera a través de pequeños detalles que pueden generar una cierta sensibilidad y sentimiento, atrayendo hacia la estética del objeto.

Existen dos tipos de placer que pueden ser generados a través de los estético: la satisfacción en lo bello y la satisfacción en lo agradable.

Si bien lo único que los diferencia es lo cualitativo, la satisfacción de lo agradable,

por ser sensual y material, termina generando una tendencia a posesión. En cambio la satisfacción de lo bello genera una complacencia desinteresada. Lo bello place y lo agradable deleita.

Ambos conceptos pueden encontrarse en el usuario investigado en este documento; y que éste no busca la comida únicamente como necesidad de alimento, sino también como fuente de deleite al encontrar nuevas experiencias gustativas, y de placer visual por la belleza de un plato altamente estético.

*"Se puede estar complacido de aquello que uno está comiendo, además de estar complacido de estar comiendo. El placer radica, en el primer caso, en lo delicioso de la comida." (Gutiérrez, 2017).*

Ese mismo placer se pretende crear al momento de diseñar los elementos relacionados a facilitar la técnica del emplatado, ya que si bien el usuario gusta de comer platos estéticos, anhela poder crearlos por sí mismo, para poder crear así una nueva experiencia que compartir, demostrando sus logros gastronómicos entre sus conocidos y/o redes sociales.

Así, la experiencia misma se transforma en una de placer, pues no solamente se aprecia como resultado un plato estéticamente bien elaborado: el proceso de creación, su entorno y sensación de utilizar herramientas o instrumentos sofisticados generan en conjunto una experiencia que permite al usuario identificarse con un chef profesional, generando una realimentación positiva.

## 5.2 Food Design

La definición de Food Design se asocia a una disciplina que no solo se enfoca en lo que su nombre indica (el diseño de la comida) si no en una construcción cultural e histórica que se remonta desde milenios.

La alimentación, desde el inicio de nuestra especie fue y será uno de los puntos claves en la supervivencia y desarrollo, pero a medida que las eras pasan y con los adelantos tecnológicos, el valor inicial del alimento que es el de nutrir el organismo pasó a involucrar elementos culturales propios de cada región en que el humano se asentó. Pasando desde el uso de comida en rituales, ceremonias, y otras construcciones sociales, se le otorgó al alimento un valor adicional dependiendo de su funcionalidad, forma de obtención, y otras cualidades.

El concepto de Food Design en la actualidad se basa en las definiciones establecidas por la "Associazione per il Disegno Industriale" (ADI) que lo nombran de la siguiente manera:

*"En lo específico, Food Design es la pre-figuración del acto alimenticio; en síntesis la actividad de elaboración de un proceso más eficaz que hace más fácil y contextualizada la acción de tomar una sustancia comestible en un contexto, ambiente y circunstancia de consumo determinada, en relación con un campo de análisis sociológico, antropológico, económico, cultural y sensorial."* (Barichella Paolo, 2006).

A raíz de esto, podemos entender el food design como la búsqueda de innovar, mejorar y adaptar los procesos relacionados a la

alimentación de acuerdo a las necesidades que los distintos grupos humanos puedan requerir.

El food design es una rama del diseño muy amplia, según la international food design society, existen distintas subcategorías.

### Diseño con comida

Como lo dice el nombre, es el que trabaja directamente con el alimento como si fuera un proyecto de diseño, considera la modificación física y química de este para poder crear nuevas texturas y experiencias a partir de un nuevo objetivo, pero esto no es considerado como cocinar sino que es un trabajo con comida.

Ejemplo de esto tenemos a Martí Guixé, uno de los mayores exponentes del food design, donde crea sus productos con comida pero sin pensar en la necesidad de cocinar, por ejemplo usando el proceso de impresión 3d crea una nueva visión innovadora del pan con tomate catalán.



Fig.32 Pan con tomate catalán, por Martí Guixé  
Fuente: [www.intothefood.eu](http://www.intothefood.eu)

## Diseño de productos alimenticios

Esta categoría se centra en diseñar productos hechos de comida para su consumo masivo, por ejemplo la cookie cup.



Fig.33 Cookie cup, diseñada de manera industrial  
Fuente: [www.intothefood.eu](http://www.intothefood.eu)

## Diseño para alimentos

Esta es la categoría más apegada al diseño industrial cuando hablamos de food design, pues su principal enfoque es crear productos para preparar comida, ya sea cocinarla, servirla, almacenarla, etc. En esta categoría se pueden encontrar todos los productos que son parte de la preparación, distribución y comunicación de los alimentos.



Fig.34 Ejemplo de productos de cocina  
Fuente: Elaboración propia

## Diseño inspirado en alimentos

Es aquella que toma como referencia algún alimento para generar un objeto, en esta categoría por lo general no se usa la comida como material solo como idea para empatizar, ya sea asimilar su forma o color para dar una nueva experiencia con otro producto no relacionado a la comida



Fig.35 Producto inspirado en una baguette  
Fuente: [www.intothefood.eu](http://www.intothefood.eu)

## Diseño de espacios alimenticios

Esta categoría se encarga de distribuir, organizar y diseñar el entorno donde se consumen alimentos, como por ejemplo el diseño de interiores de un restaurant, donde la música, iluminación, temperatura y hasta la vestimenta de los trabajadores contribuyen a la experiencia gastronómica que desea lograr en conjunto con la comida.



Fig.36 Ejemplo de restaurant , Vitacura  
Fuente: Elaboración propia

Otra subcategoría que debemos considerar es el emplatado, ya que es una técnica que usa la composición de elementos, en este caso la comida preparada, para poder lograr un plato altamente estético con el cual se puede demostrar una idea o sentimiento.



## 5.3 Diseño Emocional

El diseño emocional se basa en una interacción de elementos como los factores emocionales de las personas que buscan centrarse en diseñar productos o servicios que integren la mayor cantidad de aspectos propios del consumidor, para así entregar una experiencia única e integral al consumirlos.

Nuevamente esta metodología busca centrarse en el consumidor, ya que intenta alejarse del modelo de diseño, corporativo o de negocios que imperaba en el siglo pasado, que se centraba en el producto y no en el que lo usaría. Para generar una experiencia satisfactoria se trabajan con elementos del diseño emocional y el diseño positivo. (Jiménez, Pohlmeier, Desmet, 2016)

Emocionalmente podemos identificar tres niveles de diseño: visceral, conductivo y reflexivo

### Diseño Visceral:

Hablamos de un nivel preconscious, que se basa más en los impulsos. Este nivel se centra en estimular los sentidos, en especial la vista, ya que la primera imagen que nos llega es la más determinante.

En conclusión, el diseño visceral, busca generar una sensación de necesidad o deseo desde un enfoque o punto de vista irracional.

### Diseño Conductivo:

En este caso hablamos de un enfoque más funcional, que tiene por objetivo optimizar la efectividad y calidad de experiencia del uso del producto o del servicio.

Factores como la calidad, rendimiento o sensaciones físicas son clave para que sea factible, por lo que se debe tomar en cuenta la interacción del usuario- objeto.

### Diseño Reflexivo:

Este sería el nivel que busca provocar la parte emotiva y de los recuerdos del usuario.

El nivel reflexivo es atemporal, es decir que a través de la reflexión podemos recordar el pasado y visualizar el futuro, por lo que se refiere a uno mismo, la satisfacción personal.

Dado este planteamiento, se debe cuestionar qué aspectos busca provocar emocionalmente y hacia qué usuario ya que al ser algo enfocado en la memoria de este, se debe estar consciente de qué es lo que busca y añora para poder evocarlos.

El consumo de alimentos ejemplifica muy bien el diseño emocional ya que el uso de los sentidos puede ayudar en identificar las características anteriores, ya sea no solo por la visual, sino que también, por el olfato, sabor, etc.

Tenemos de ejemplo:

El consumo de alimentos orgánicos. Al consumir este tipo de alimentos, entra en juego el placer ideológico/valórico, ya que se está priorizando el consumo de alimentos obtenido de fuentes responsables y socialmente está mejor visto.

Otro ejemplo válido es el consumir café en establecimientos de marcas importantes, ya que no solo estás tomando un café, sino que en el precio va incluido el valor de su marca y la experiencia social que significa el ir a beber café en su establecimiento.

A modo de conclusión, el diseño de experiencias se centra en muchos aspectos del usuario, ya sean físicos o psicológicos que permite el desarrollo de producto o servicios que integren ventajas a nivel sensorial para el usuario así como cualidades que satisfagan necesidades emocionales o incluso de valores, siendo posible su utilización en la industria alimentaria, especialmente con las tendencias de demanda que los actuales usuarios buscan en los productos que esperan consumir.

## Diseño y Emoción

Cuando se habla del vínculo entre el diseño y la emoción, se tiende a involucrar el pensamiento proyectual hacia otros y hacia uno mismo, generando un espacio de reflexión, ya que al momento de diseñar un producto, no solo se adquiere un aspecto formal (solucionar una problemática y uso), sino que también logra generar un significado, que no es necesariamente lógico, sino que también afectivo. El poder crear un vínculo emotivo con el producto de una manera emocional puede generar mayor valor a este dando una condición vital al usuario que lo adquiere.

*“La cotidianidad humana y la cultura son el dominio principal reconocible hoy en día del diseño, desde el escenario urbano ha ido formando parte de las dinámicas culturales de las ciudades y ha vinculado el concepto de emoción a su quehacer, para determinar diferentes acciones proyectuales, desarrollar artefactos y argumentos teóricos de pensamiento que, si bien no determinan su propio quehacer, se conjugan con las particularidades de la cultura en la que se desenvuelve.” (Gatica, 2016).*

El término emoción ha sido ampliamente analizado, explorando su significado desde los ámbitos científicos y filosóficos, en donde se genera un marco de enfoques que abarcan la mirada físico-corporal, las denominadas teorías del sentir, junto a las teorías que abarcan los aspectos psíquicos, la perspectiva cognitiva y conductual.

Es importante señalar que las teorías nombradas anteriormente se vinculan con los aspectos culturales, recogiendo la teoría de emociones universales, como un aspecto del ser humano que lo condiciona en su ser social.

Es decir que los factores que puede determinar el significado emocional de un producto es netamente relacionado con la cultura y entorno del usuario, es decir el mismo producto no tendrá el mismo valor para una persona que le gusta experimentar nuevas experiencias gastronómicas y al que solo ve el comer como una necesidad.

Desde el punto de vista del diseño, por medio de procesos y metodología (en conjunto con instrumentos y técnicas), incluye a la emoción como un concepto puede delimitar un nuevo ámbito para la investigación.

Se ha podido identificar una cantidad importante de variaciones en torno al uso de la emoción como un concepto, no tanto como el desarrollo conceptual del término, sino más en el desarrollo de modelos y experiencias basadas en este, en su mayoría usadas para el desarrollo de productos de consumo, lo que permite comprender su orientación principal.

*"La posible vinculación del diseño y la emoción se sitúa, por tanto, en este movimiento, en ámbitos de desarrollo dinámicos, que intercambian la reflexión y el análisis de los diferentes procesos de cada uno de éstos. La condición dinámica determina fluctuaciones que extralimitan los alcances conceptuales del término y, al mismo tiempo, va modificando estos alcances dentro de cada ámbito". (Gatica, 2016).*

Es por esto que el diseño emocional influye directamente en este proyecto, ya el hecho de crear platos culinarios representa una experiencia emocional placentera, pero el poder lograrlos al punto deseado (ámbito estético) logra que el usuario consiga una satisfacción que puede exponer al mundo, creando así nuevas expectativas y emociones para la su próxima creación culinaria.



## 6. ESTADO DEL ARTE

## 6.1 Estado del arte directo: utensilios de cocina

La estética de los platos culinarios no son los únicos en cambiar con los años, la cocina y sus implementos también lo hacen. Estos son adaptados conforme a las necesidades de la persona, los cuales no siempre buscan lo funcional dándole prioridad a lo estético.

La creación de la cocina abierta en los años '50, permitió que la cocina se transformara en un espacio para una actividad social, la persona que cocinaba ya no se encontraba sola, sino que podía compartir con sus invitados o familiares al mismo tiempo que preparaba los platos.

Con esto la cocina paso a ser una plataforma para mostrar su estatus social e impresionar a sus invitados por medio de equipamiento vistoso, lujosos y alto precio, fenómeno que se repite hasta el día de hoy.

*"El diseñador industrial francés Philippe Starck (Starck en Deezen, 2010) menciona que actualmente existen 2 corrientes al hablar de comida: la comida artificial y procesada, y la comida orgánica e inalterada, y que para los diseñadores esta segunda corriente es un área interesante de trabajo." (Guzmán, 2017)*

Así es como se puede observar diversas marcas de electrodomésticos y utensilios en el mercado, de similar función pero con estéticas completamente diferentes. Las diversas formas, colores y materiales son afectados por el rango monetario, creando así elementos de alta calidad y ricos en estética.

### Utensilios existentes

Si bien como se mencionó con anterioridad existe una escases de utensilios relacionados a la técnica de emplatar, esto no solo afecta al usuario objetivo si no que a veces al mismo chef profesional, sin embargo este último a diferencia del usuario objetivo, posee la habilidad y experiencia de un profesional lo cual lo ayuda a superar la dificultad.

En este caso se desarrolló una tabla con utensilios relacionados a la investigación, donde las acciones de dibujar, posicionar y espolvorear serán tomadas como acciones principales de estos.

Los utensilios serán comparados con pros y contra con respecto a lo buscado para este proyecto.

Acción	Descripción	Estado del Arte	Pros y Contras
<b>Dibujar</b>	Si bien la acción de dibujar es representar una idea por medio de trazos, en el caso de la gastronomía los trazos utilizados son con los mismos ingredientes, la salsa, esta ayuda a que la composición de los ingredientes tenga mayor armonía ya sea en el sabor o en lo estético.		<p><b>Pros:</b> Los utensilios dentro del mercado cumplen su función con respecto al poder dibujar con salsas, dando la opción de también funcionar como almacenamiento de esta misma.</p> <p><b>Contra:</b> estos si bien funcionan se debe tener en cuenta que se necesita experiencia al momento de controlar el utensilio, ya sea por su peso o técnica. Por ejemplo, el utensilio A) para que pueda dibujar de manera correcta se debe colocar en 90° contra el plato de esta manera la salsa puede recorrer el camino hacia la punta.</p> <p>Otro caso en contra se puede observar es la materialidad ya que como se puede observar, algunos utensilios son hechos de plástico o goma, lo cual si bien es correcto esto solo es mas favorable para el caso de la repostería ya que si la salsa posee especias o olores muy fuertes estos se impregnan en el plástico con el tiempo, cosa que no pasa con chocolate o salsas dulces (este dato fue entregado por los chefs profesionales entrevistados en esta investigación).</p>
<b>Posicionar</b>	Esta acción es la de poder ubicar los elementos de composición, en este caso los ingredientes del plato, dentro del plato para crear una composición. En este caso serian los ingredientes solidos ya que liquidos o salsas estarían más en la acción de dibujar.		<p><b>Pros:</b> en este caso hay más variedad de utensilios según el ingrediente que desea ser posicionado, pero no precisamente son enfocados a la técnica de emplatar mas bien son centrados el poder cocinar. Por ejemplo, pinzas de carnes para manipularlas por el calor.</p> <p><b>Contra:</b> como se nombró anteriormente los utensilios existentes son mas usados para cocinar más que de emplatar, ya que, si bien sirven para poder ubicar el ingrediente en el plato, estos no tienen la delicadeza o precisión para que no dañe la composición, (si la pinza ejerce mucha presión puede llegar a dañar el ingrediente). Si bien existen utensilios con mas precisión estos son mas escasos y pueden ser usados para otro tipo de contexto (maquetas o medicina).</p>
<b>Espolvorear</b>	Esta acción si bien tiene que ver con el ingrediente hecho polvo para poder ubicarlo dentro del plato, se debe tomar en cuenta que también el transformar el ingrediente en polvo o en un tamaño mucho más pequeño es importante.		<p><b>Pros:</b> los utensilios dentro del mercado cumplen la función de espolvorear, pero son más usados como tamizar.</p> <p><b>Contra:</b> debido al área del utensilio no está guiada, no se puede crear un buen control en donde caerá exactamente el ingrediente, dando la opción de solo espolvorear encima de la comida sin ninguna precisión, o dejando como opción el usar más de un utensilio para la acción (una cuchara para recoger los ingredientes y ubicarlos en el plato).</p>

Fig.37 Tabla de Utensilios existentes referente a emplatar  
Fuente: Elaboración propia

## 6.2 Estado del arte Indirecto

Si bien la investigación del usuario se enfocó netamente en lo gastronómico. En que utensilios prefiere o el tipo de gastronomía, también se debía observar su entorno en otros contextos de su vida cotidiana.

Cuando analizamos el estilo de vida del usuario es del tipo sencillo pero moderno, ese tipo de características se pueden definir como estilo vanguardista donde la simplicidad de materiales y colores planos genera una armonía del espacio sin ser tan saturado, agregando un poco del estilo minimalista.

Donde se puede observar también es en las formas simples que se pueden reconocer en sus decoraciones o muebles las cuales poseen algunos detalles de colores para darle un contraste al ambiente, generalmente los materiales que podemos identificar son metales, aluminio y madera la cual es de tonos más oscuros para generar un contraste con el metal.



Fig.38 Ejemplo de estilo Vanguardista sala de estar  
Fuente: Elaboración propia

En este tipo de estilo predomina la estética moderna donde la tecnología también influye como decoración, esto también se puede observar en distintas áreas de su entorno, ya sea en su cuarto o en la misma cocina con electrodomésticos los cuales dan una imagen de alta gama y tecnología.



Fig.39 Ejemplo de estilo Vanguardista cocina  
Fuente: estilydeco.com

El uso de líneas sencillas que muestran una forma limpia las cuales también ayudan a dar una imagen de limpieza o "pulcro" como se había mencionado con anterioridad de parte del mismo usuario.

Otra cosa que se pudo observar es que las mismas tiendas que frecuenta poseen ese tipo de estética, en especial las tiendas relacionadas a la gastronomía, dando a entender que también fue influenciado a su estilo de vida el interés gastronómico.



Fig.4o Ejemplos de tiendas de gastronomía  
fuente: Elaboración propia



## 6.2 Estado del arte Periférico

Como se nombro en el punto anterior el usuario objetivo prefiere las cosas minimalistas y de materiales simples que demuestren un estilo moderno y pulcro. Por lo que se opto por investigar diseños minimalistas enfocados directamente en la simpleza de los materiales, dando un enfoque principalmente en los objetos metálicos ya que como resultados de las investigaciones se tomó la decisión por la durabilidad y higiene con respecto a utensilios gastronómicos.

Se tomaron en cuenta detalles en los cuales la forma fuera simple y que no mostrara ninguna unión que dañara la estética.



Fig.41 Lámpara Meridiam de Regular Company  
fuente : neo2.com

Por ejemplo, en este diseño creado por el autor Regular Company, se observa que la lampara posee mas de un elemento para su composición, pero al ver sus uniones tan limpias no interrumpen en la forma final de este diseño.

Esto también se refleja en el diseño orgánico el cual centra su forma en líneas curvas que crean siluetas simples y elegantes las cuales pueden detallarse mas si el material es metálico, dando así un estado de arte elegante al producto.



Fig.42 Abilene Rocking Chair de Barry Friedman  
fuente : neo2.com

Llegando así a la conclusión de que para generar una mayor experiencia al usuario al momento de utilizar los utensilios diseñados, estos deben mostrar simpleza al momento de usarlos pero sin perder su elegancia por medio de formas pulcras y orgánicas. Las cuales le darán elegancia no solo al plato sino que al momento que el usuario este usándolos generando así una experiencia nueva con referente a la gastronomía.



\$104.800

W  
MF  
\$786.00

W  
MF  
\$786.00

04733  
\$524.00

\$106.00

\$786.00

\$327.00



# 7. GÉNESIS FORMAL

## 7.1 Génesis Formal

La estética propuesta para estos instrumentos se definió con los conceptos de orgánico, pulcro y minimalista, los cuales fueron identificados por los análisis anteriores en conjunto con la investigación del estado del arte. Dando a entender que el set de utensilios debe mostrar elegancia no solo al plato sino que al momento que el usuario este usandolo, para poder generar una mayor experiencia.

La primera aproximación al concepto de estos instrumentos fue hecha por medio de sketch, los cuales se centraron en las acciones identificadas en las encuestas anteriores, lo que determinó la cantidad de instrumentos en un total de 6: para dibujar y posicionar salsas se definen 3 instrumentos, para posicionar ingredientes sólidos 2 instrumentos y para espolvorear las especias 1 instrumento.

Los primeros acercamientos empezaron con formas simples y angulares, que demostraban el concepto de pulcro, como interpretación de limpieza y cuidado, además de presentarlos como una pieza minimalista.

Al ser este un primer acercamiento se inició con 3 instrumentos, ya que al ser un set, los demás instrumentos se podían definir una vez que la forma estuviera decidida.

Los diseños elegidos para esta primera aproximación fueron el instrumento para dibujar con salsas, el cual se define como un utensilio que contiene la salsa, y este posee un mango para poder controlar la dirección de la punta por donde cae la salsa para dibujar; el segundo es el posicionador de salsa,

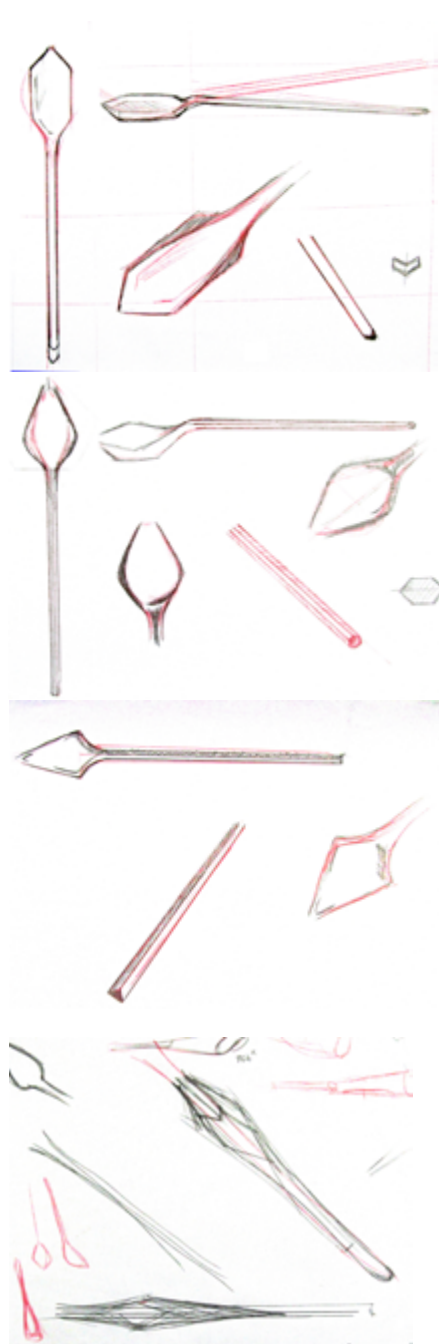


Fig.43 Primeras aproximaciones formales sketch.

que evolucionó para agregar la función de esparcir la salsa, este posee una base para contener la salsa y su parte inferior posee un plano alargado para poder deslizar la salsa desde el plato; y el último es el instrumento que cumple la función de rallar ingredientes y posicionar según el gusto del usuario (espolvorear).

Después de analizar los primeros sketch, se llegó a la conclusión de que la forma angular se ligaba conceptualmente a la agresividad, además se omitió el concepto de orgánico, por lo que se decidió implementar formas curvas, igual como sucede con el efecto Kiki y Bouba, generando una sensación más fluida en los instrumentos, sin restar la elegancia de estos; esta imagen debía verse desde todas las direcciones del objeto, por lo que en su vista de perfil se agregó una curva elevada, que además, genera estabilidad en el instrumento al momento de apoyarlo, dejando una característica estética definida para todos los instrumentos del set.

Al llegar a una forma base para las piezas del set, se inició el prototipado para determinar la hapticidad de cada una y comprobar si la forma cumplía con los conceptos iniciales de pulcro, orgánico y minimalismo.

A través de plantillas con proporción 1:1, en vista frontal y lateral, fueron talladas en madera balsa de poco detalle, ya que principalmente se comprobó si eran ergonómicas a la mano, por lo que se debió proyectar el gesto de uso de cada pieza.

Por ejemplo, la pieza destinada al dibujo de salsas para el emplatado debía ser háptica para escribir, por lo que se inspiró en el gesto de "tomar el lápiz", que ayuda a generar más control sobre el instrumento para no derramar la salsa. En el caso de la pieza que sirve para espolvorear,

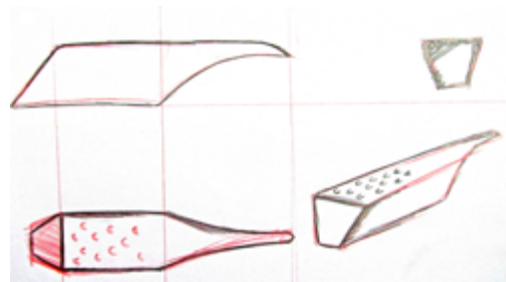


Fig.43 Primeras aproximaciones formales sketch.

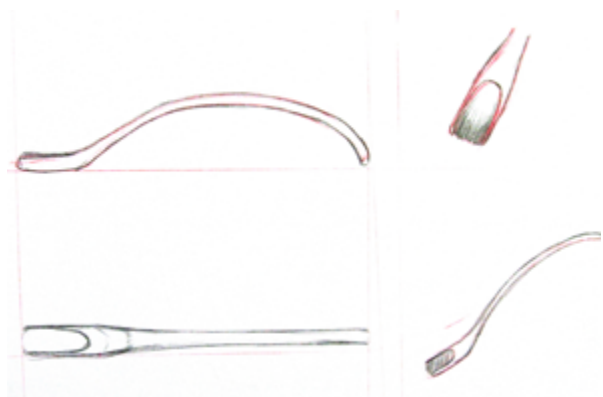
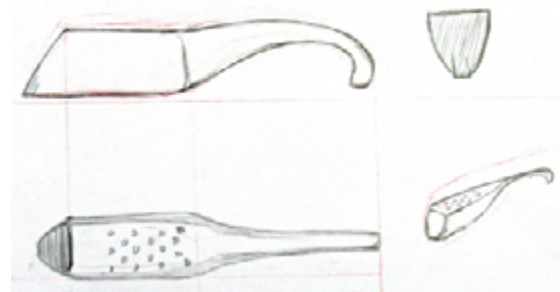


Fig.44 Primeras aproximaciones para prototipado

A través de plantillas con proporción 1:1, en vista frontal y lateral, fueron talladas en madera balsa de poco detalle, ya que principalmente se comprobó si eran ergonómicas a la mano, por lo que se debió proyectar el gesto de uso de cada pieza.

Por ejemplo, la pieza destinada al dibujo de salsas para el emplatado debía ser háptica para escribir, por lo que se inspiró en el gesto de "tomar el lápiz", que ayuda a generar más control sobre el instrumento para no derramar la salsa. En el caso de la pieza que sirve para espolvorear.



Fig44 Gesto de tomar el lapiz

## Evolución de prototipos

### Instrumento para dibujar con salsas

Este instrumento fue el que mas evoluciono ya que su función era las más compleja, tenia que contener la salsa y poder manipularla con el gesto de escritura sin perder el control.

Por lo que las primeras maquetas de madera balsa se centraron en este instrumento, para que al momento de desarrollar los otros prototipos, estos ya tendrían las correcciones y toma de decisiones seleccionadas en este.

Como se observa en la primera maqueta (figura 45) es literal al dibujo, demostrando su falencias al momento realizar el gesto, ya que el mango era muy ancho e incómodo, presentando dificultad al momento de dibujar, otra falencia detectada era el area de contencion de salsa, ya que al ser plana esta no almacenaba una cantidad pudente de salsa, desbordandose, esto tambien era porque la punta para direccionar era ancha.



Fig45 Primera maqueta de instrumento de salsa

Las decisiones tomadas para la siguiente maqueta fueron: bajar la curva del mango para poder adaptarla a una forma más háptica considerando gesto de dibujar con un pincel, ya que era lo más acertado si la función principal es dibujar o escribir, la segunda decisión fue crear una mayor área para almacenar la salsa antes de escribir en conjunto con una punta más fina para lograr controlar mejor la caída de la salsa.

Para la segunda maqueta se puede observar como el mango cambió su curva, dando más comodidad de agarre, también se consideró agregar un posicionador para el dedo, el cual ayudaba a intuir mejor el gesto de agarre como lápiz, aunque este no funcionó debido a que estaba en una posición incorrecta, debía estar en los costados y no en la base superior ya que entorpecía el agarre.

En esta maqueta también se estableció el largo estándar del instrumento, la cual dejaba una forma estilizada pero que era fácil de manejar. La medida estándar del set es de 19.5 cm.

Se mejoró el área de almacenamiento de la salsa, orientándola a una forma orgánica, la cual ayudaba a contener mejor las salsas y esta no caía cuando se posiciona la cuchara a una superficie, pero seguía teniendo problemas en la punta para direccionar, ya que estaba muy ancha, pero se podía rescatar este concepto para considerarla en una cuchara con trazo ancho.

Las decisiones tomadas para la siguiente maqueta fueron: cambiar de lugar el posicionador del dedo y considerarlo tanto para diestros como zurdos, mejorar el área de almacenamiento a uno más cóncavo para poder agregar más salsa y mejorar la punta a una más fina, pero sin descartar el hacer



Fig.46 Gesto de toma de pincel



Fig.47 Segunda maqueta de instrumento de salsa

otro instrumento con la punta ancha para hacer una escritura más biselada.

Para la tercera y última maqueta se consideró cambiar el material a resina, logrando probar su finalidad de dibujar con salsas y poder limpiarlo sin arruinar la maqueta.

En esta maqueta se pudo comprobar que el mango es háptico y el posicionador de dedo ayuda a dar más control al agarre para dibujar, se agregaron posicionadores de dedo en ambos lados para considerar a los zurdos, están diseñados para no estorbar según quien escriba (zurdo o diestro); el área de almacenamiento se hizo más grande y con finalización en punta diagonal para evitar la caída de la salsa cuando se posiciona en una superficie el instrumento.

### Instrumento para posicionar salsas

Como se nombró con anterioridad, la función principal de este instrumento es posicionar las salsas, por lo que su forma parte muy similar al instrumento anterior, solo que con un área de almacenamiento más pequeña y una base inferior plana, las cuales se usan para poder esparcir.

Este a su vez no necesitaba tanto control de escritura por lo que su mango no está pensado para el gesto de escribir, sino que más bien para esparcir.

La primera maqueta cumple con las cualidades del área de almacenamiento, al ser un pequeño espacio y con un corte recto en la punta, facilita el gesto de esparcir. Pero su mango es incómodo al agarre, en especial en la unión de este con la superficie de almacenamiento. Ya que para tener un mayor control del instrumento se debe ejercer el gesto presentado en la figura 50.



Fig.48 Tercera maqueta de instrumento de salsa



Fig.49 Primera maqueta de posicionamiento de salsas



Fig.50 Gesto de esparcir con una espátula

Esta maqueta se concentró en el cambio del mango ya que el área de almacenamiento había sido aprobado en la primera maqueta el cambio no fue demasiado, en este se puede observar como la curva creada entre la unión de la base y el mango crea una fluidez la cual se acomodaba al momento de agarrar el instrumento y hacer el gesto de esparcir.

Al igual que la tercera maqueta del primer instrumento se cambia de material para poder comprobar su funcionalidad sin necesidad de dañarlo, tanto el mango como el área funcionan de manera correcta, además de que una vez probado se logró identificar que la curva ayuda también a ajustar la cantidad de ingredientes, ya sea apoyándolo y/o deslizando en un plano para sacar el exceso.



Fig.51 Segunda maqueta de posicionamiento de salsas



Fig.52 Tercera maqueta de posicionamiento de salsas



## Instrumento para espolvoriar

La primera maqueta fue adaptada idénticamente al sketch se pudieron identificar algunas limitaciones con respecto al agarre, se modificó a un agarre háptico pensado para poder soportar el instrumento con una mano tomándolo desde cuerpo y no desde el mango creado, ya que no ayudaba a la estabilidad al momento de hacer la acción de rallar, que si bien el instrumento es para espolvorear, este pasa primero por un rallador para poder transformar el ingrediente en picadillo.

Las decisiones tomadas para la siguiente maqueta fueron disminuir el largo del mango ya que no es usado para el agarre sino que más bien ayuda al soporte cuando se toma del cuerpo, por lo que al ser muy extenso termina molestando en la mano. Mejorar la boquilla por donde sale el ingrediente para poder tener un mayor control al momento de espolvorear y por último mejorar el agarre por medio del cuerpo del instrumento ya que el gesto fue cambiado.

Otro cambio drástico empleado en la maqueta fue hacer el instrumento de 2 piezas, se observó que al ser una sola pieza esta tendría dificultades al momento de ser limpiada, ya que los dedos no llegan al final del espacio por ser muy delgado, por lo que se consideró dividirlo en dos piezas para mejorar su funcionalidad. Si bien en esta maqueta se proporcionaron ensambles con entresacado para probar la unión de las piezas, el prototipo final fue hecho con unión de imanes de neodimio integrados para poder conservar la estética minimalista.



Fig.53 Primera maqueta para espolvoriar



Fig.53 Gesto ideal para instrumento para espolvoriar



Fig.54 Segunda maqueta para espolvoriar

Para la siguiente maqueta se tomó la decisión de mejorar la curva trasera la cual se debe adaptar mejor al agarre que no está completamente refinado.

En esta maqueta como en los instrumentos anteriores se cambió el material para poder hacer las pruebas de funcionalidad, se recubrió con masilla mágica para aumentar su resistencia y se le agregó un retazo de patrón de rallador para poder rallar y así comprobar que el gesto y la función estén correctas. La mejora de la curva si bien alargó de nuevo el mango este no provoca molestia por lo que se consideró mantenerlo.

Si bien se comentó en el primer instrumento que el largo estándar del set sería de 19,5 cm, este instrumento se saldrá de la regla por 3,5 cm. Debido a sus características de uso los cuales emplean un gesto completamente diferente al de los demás.

Se considera esta reducción sin afectar la armonía del set.

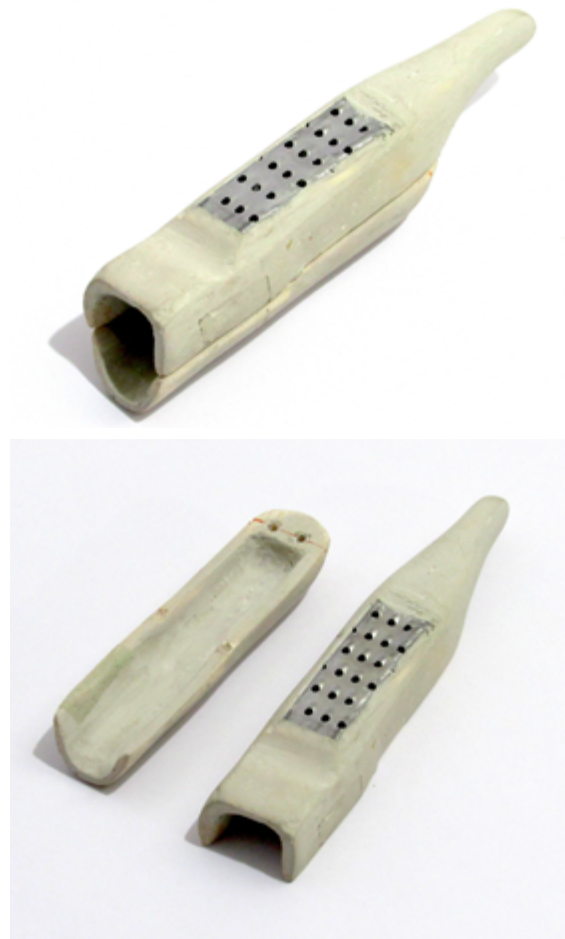


Fig.55 Tercera maqueta para espolvorear

## Instrumento para posicionar

El desarrollo de estos instrumentos fue considerado por las tres formas anteriores para poder formar una familia de objetos.

Se decidió desarrollar 2 instrumentos de posicionamiento de precisión los cuales se diferenciaban según los tamaños del ingrediente, el primero se encargaría del posicionamiento de ingredientes más grandes, como las piezas de carnes o verduras, y el otro instrumento sería para ingredientes más pequeños los cuales necesitan mayor precisión al momento de posicionarlo.

Se desarrollaron las primeras aproximaciones en sketch para lograr determinar su estética, la cual seguiría el mismo lenguaje de los instrumentos ya desarrollados; se decidió caracterizar la forma con una curva central para dar la imagen orgánica, mejorando su funcionalidad se diseñó un área interna con porosidad la cual ayudará a sujetar mejor los ingredientes.

Una vez decididos los detalles se crearon maquetas con corte laser en acrilico por su resistencia, esto fue para poder probar de inmediato la funcionalidad.

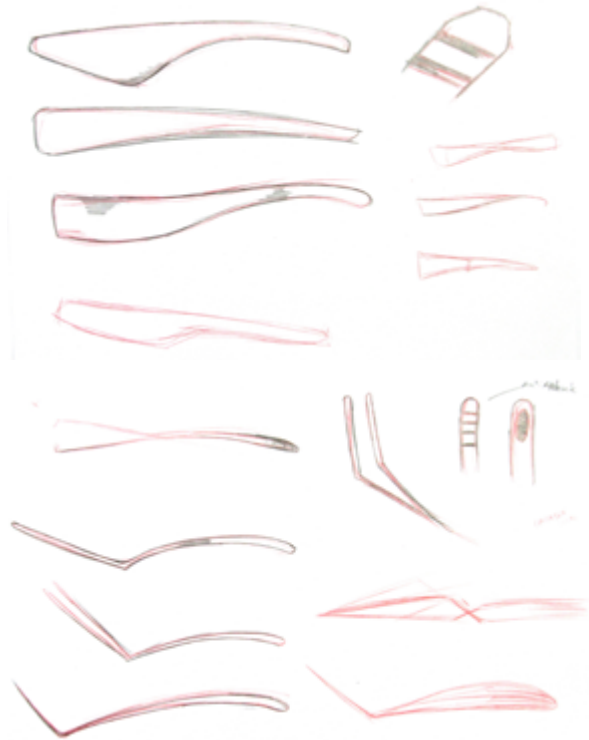


Fig.56 Primera Aproximación en sketch

Para el instrumento de posicionamiento grande si bien cumple la función, se decidió mejorar su forma, ya que tenía complicaciones al momento de ejercer presión para sostener el ingrediente, debido a su mango delgado y terminación en punta se necesitaba emplear más fuerza de la necesaria generando incomodidad.

El instrumento de posicionamiento chico, tuvo menos complicaciones que el anterior debido a que su área para sostener los ingredientes es correcta, la curva creada se adapta cómodamente a la mano al momento del agarre y la porosidad funciona sin problemas; el único detalle a corregir sería crear una mayor área en el sector donde se aplica la presión con la mano, esto ayudará a que el usuario no necesite ejercer más fuerza de la necesario, por lo que se decidió crear una forma entre el corte de la curva y el área de presión para disminuir la fuerza empleada por la mano.



Fig.57 Maqueta de posicionar (grande)

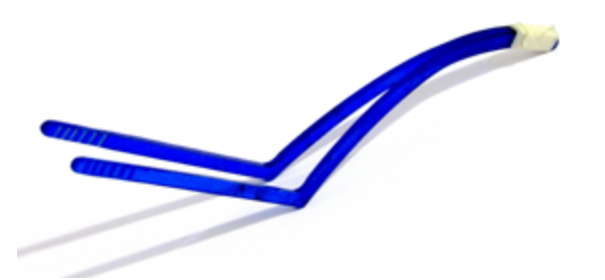


Fig.58 Maqueta de posicionar (pequeño)



## 8.DESARROLLO DEL PRODUCTO

## 8.1 Desarrollo de prototipo final

Se comienza el proceso de prototipado con la idea inicial de emplear el proceso de cera perdida, consiste en la creación de un master a base de cera para poder crear un molde de yeso el cual al verter el metal fundido este fundirá la cera tomando la forma de esta.

Cuando nos referimos al master hablamos de los instrumentos diseñados en este proyecto, se consideró el crear un molde de silicona caucho de las piezas principales para tener un seguro en caso de que la pieza no saliera correctamente al pasarla por el proceso de cera perdida.

### Tallado de los master

El proceso de tallado consistió en crear un patrón a base del último prototipo de la génesis formal, para usarlo como guía de tallado en el bloque de cera, estos patrones fueron mejorados por el programa ilustrador el cual ayudo a crear una forma más definida, el simetrizando los lados, mejorando las curvas y se rectificó las medidas standard, ya que la maqueta de génesis formal solo fue creada para poder demostrar su funcionalidad por lo que carecía de refinamiento.

Si bien tallar es un proceso largo, este tenía sus ventajas, si la pieza se quebraba o des-nivelaba se podía arreglar agregando calor y material sobrante para formar la pieza de nuevo. El material sobrante es el mismo material se sale del tallado por lo que nada se pierde. Además es un material fácil de perfeccionar su superficie para poder lograr un producto sin defectos.



Fig.59 Proceso de Tallado

El proceso de tallado fue implementado en las 3 piezas principales en la que una de ellas se divide en 2 partes dando un total de 4 piezas para tallar, el instrumento para dibujar con salsas, el para posicionar salsas y el de espolvorear. Los prototipos de posicionamiento pasaran por otro proceso el cual es más propicio para estos.

Con el tallado también se agregaron los últimos detalles a las piezas, en el caso del instrumento para espolvorear se consideró detalles de construcción importantes: al ser un instrumento de dos piezas se consideró agregar un tope en la pieza inferior del instrumento para estabilizar la unión de ambas piezas reduciendo la fricción lateral al momento de usar la acción de rallar, también se consideró dejar un espacio vacío en la superficie donde va el patrón de rallado ya que al ser un diseño muy detallado se consideró probar otro proceso de construcción.



Fig.60 Master de cera

### Creación de moldes

Una vez terminados los master de los instrumentos, se pasó al proceso de creación de moldes hechos de silicona caucho, los que aseguran que se pueda sacar una copia de la figura en caso de algún fallo en el desarrollo del prototipo. Con este molde también se sacó la copia del instrumento para dibujar con salsas para crear una versión con la punta ancha para darle más variedad al set.

El molde de silicona caucho se hizo de 2 piezas, para poder tener mayor control al momento de desmoldar y así no dañar la pieza.



Fig.61 Proceso de creación de moldes

Debido a un inconveniente con el proceso de fundición de cera perdida, se tuvo que tomar otra línea de prototipo con la cual se pudiera aprovechar lo ya resultado por las actividades anteriores.

Por lo que se decidió usar el proceso de colada de resina, donde se puede aprovechar los moldes de silicona caucho creadas con anterioridad.

Usando los moldes de silicona, se crearon prototipos con distintos tipos de resina (poliéster, epoxi y poliuretano) esto fue para poder determinar el cómo aparentar la materialidad ideal del producto, es decir metal. Ya que para la validación con el usuario de debe asimilar lo más posible la estética deseada.

Se crearon pruebas con distintos pigmentos metálicos para resina, estos fueron hechos en moldes más pequeños para poder ahorrar material y hacer más pruebas, pero ninguno logro dar el color de manera uniforme. Por lo que se decidió pintar el prototipo hecho de poliuretano el cual es mejor para adherir pintura.



Fig.62 Muestras de pigmentos con poliuretano y resina

Antes de poder pintar se crearon los moldes de resina de poliuretano a los cuales, como se comento con anterioridad a la pieza de espolvorear se le entregaron imanes de neodimio en puntos específicos para que estos se pudieran unir entre las dos piezas que forman este instrumento, dando así un acabado mas pulcro sin ensambles ni problemas de unión.

Estas perforaciones para poder instalar los imanes fueron corregidas con masilla mágica las cual también ayudo a detalles del molde como burbujas o deformaciones, para que al momento de pintar estas no resaltaran.



Fig.63 Imanes de neodimio en prototipo

Los Imanes estan ubicados en los bordes de la superficie de unición de ambas piezas para que estas no separen si hay movimiento bruscos al rallar.



Fig.64 Correccion de forma con masilla mágica

## Pintura y otros procesos

Para que la pintura pueda crear un efecto metálico real se necesita pasar por varios procesos de capas de pintura donde primero se coloca una capa de primer para poder nivelar el color, luego negro el cual potenciara la pintura metálica. Dando así un efecto más real al prototipo.



Fig.65 Proceso de pintura



Como se mencionó antes las piezas para posicionar pasaran por otro proceso de prototipado el cual es corte laser, ya que al ser planos los prototipos pueden optar a ser creados por el material ideal que sería el acero inoxidable.

El diseño de estas piezas fue mejorando conforme al desarrollo de los prototipos, aprovechando que el corte laser hace detalles mas finos se crearon patrones anti-deslizantes en las secciones donde la mano ejerce presión, haciendo que el usuario intuya que debe presionar en esa área para usar el instrumento.

La anti-adherencia de las caras internas del prototipo fueron hechos con cloruro de férrico, el cual come de manera lenta el metal que no esté cubierto con pintura, dejando así un patrón sin pintura para que este dejara un grabado en el área deseada.

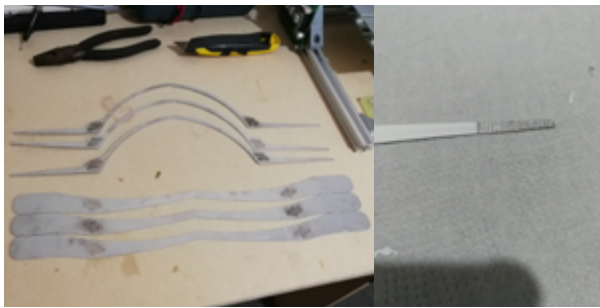


Fig.66 Proceso de corte laser y grabado en metal

Otro detalle que se hizo en proceso de corte laser son los patrones de rallador del instrumento de espolvorear los cuales se hicieron de acero inoxidable para poder hacer el prototipo funcional.



Fig.67 Patrón de rallador en corte laser

## 8.2 Prototipo Final

La propuesta final del prototipo se basa en el conjunto de resultados encontrados en este proyecto, por medio de entrevistas y encuesta se logra determinar los criterios estéticos base buscado por el usuario encuestado, los criterios estéticos nombrados son pulcro, orgánico y minimalista, además este prototipo debe cumplir el objetivo principal del proyecto, el cual es facilitar la técnica de emplatado al usuario.

Para que este objetivo se cumpla el prototipo final debe cumplir lo que promete, es decir facilitar cada función que se propone hacer.

El prototipo final consta en un set de 6 utensilios:

### Utensilio para dibujar con salsa

Su función principal es poder facilitar el dibujar con salsas, para esto se le diseño un mango ergonómico el cual le otorga control del ingrediente, además un espacio para poder contener la salsa que va a usar.



Fig.68 utensilio para dibujar con salsa

Dentro del set existe otro utensilio el cual tiene el mismo propósito pero con la diferencia que está enfocado en trazos más gruesos.



Fig.69 utensilio para dibujar con salsa (ancho)

### Utensilio para esparcir la salsa

Su función principal es poder facilitar el esparcir salsas, para esto se le diseño una forma plana en la base, para poder facilitar el gesto de esparcir, además posee un espacio para contener la salsa que va a usar.



Fig.70 utensilio para esparcir salsa

## Utensilio de posicionamiento

Su función principal es poder facilitar la posición del elemento a emplatar, se diseñó de manera que fuera cómoda al momento de ejercer presión para sostener el ingrediente, con áreas anti-deslizantes en puntos críticos donde tiene contacto con el elemento.



Fig.71 utensilio para posicionar ( grande)

Dentro del set existe otro utensilio el cual tiene el mismo propósito pero con la diferencia que está enfocado en elementos más detallados



Fig.72 utensilio para posicionar ( chico)

## Utensilio de espolvorear

Su función principal es facilitar el espolvorear, diseñada para poder manipular y crear los elementos triturados de manera más sencilla



Fig.73 utensilio para espolvorear

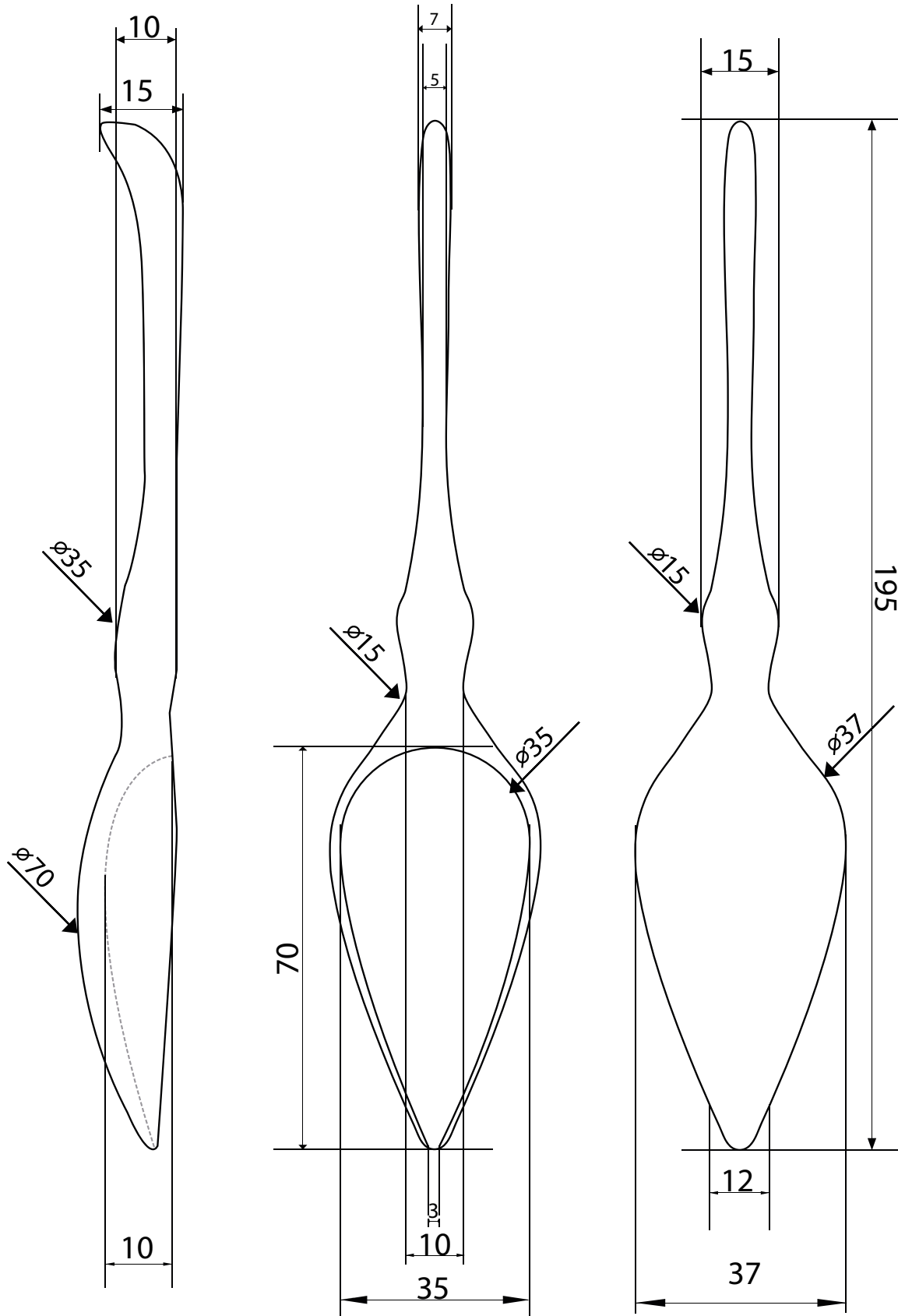



*Fig.74 Set de utensilios para facilitar el emplatado*

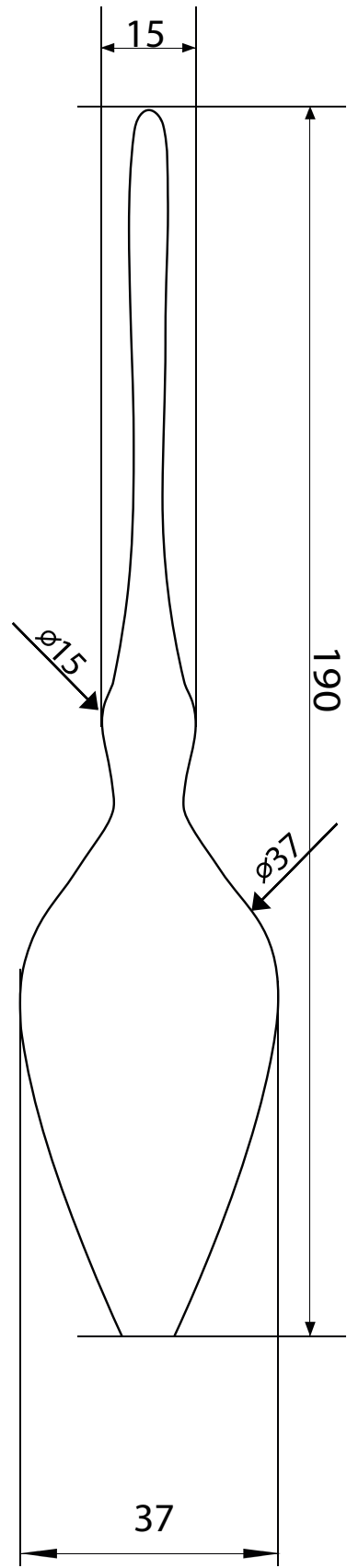
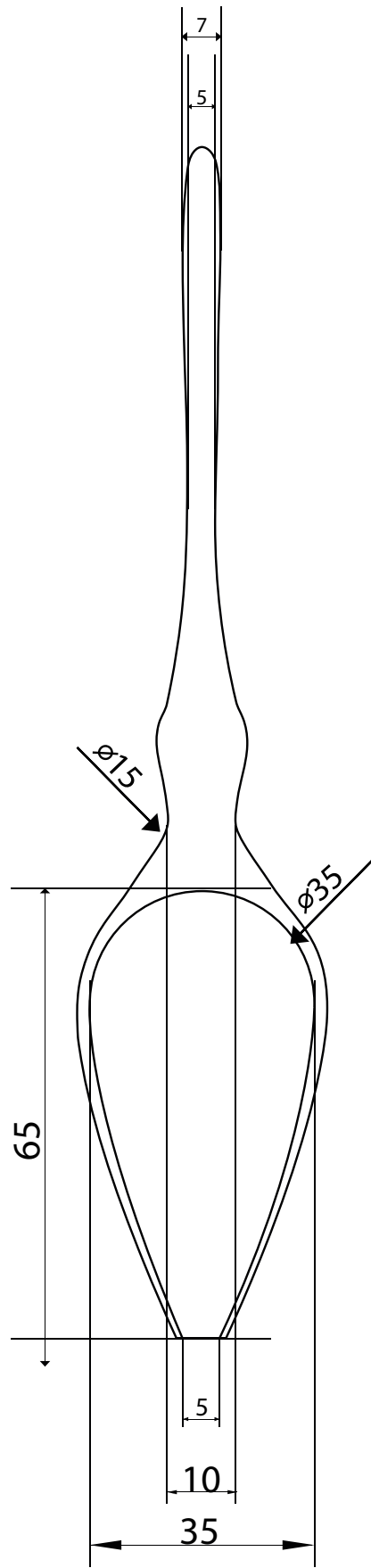
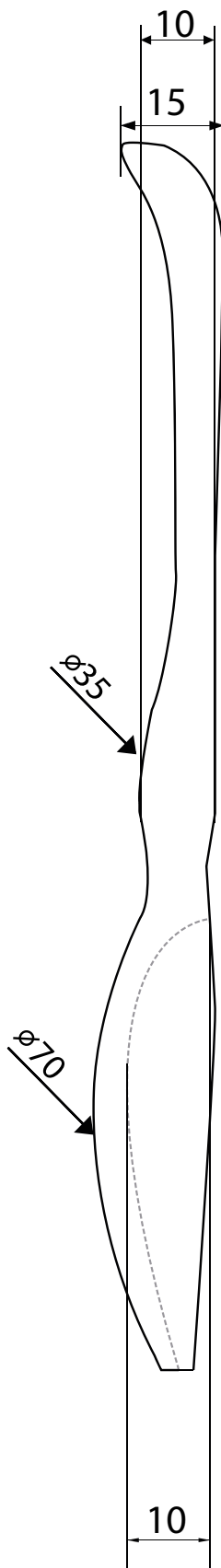
## 8.3 Presupuesto del prototipo

Material proceso	Precio estipulado
Cera de fundición 14.000	
Silicona caucho.	30 .000
Polímero líquido 16.000	
Madera balsa.	24.000
Resina.	7.000
Pintura metalizada.	7.000
Servicio de pintura. 15.000	
Imanes	10.000
Corte laser metálico.	25.000
	Total. 148.000

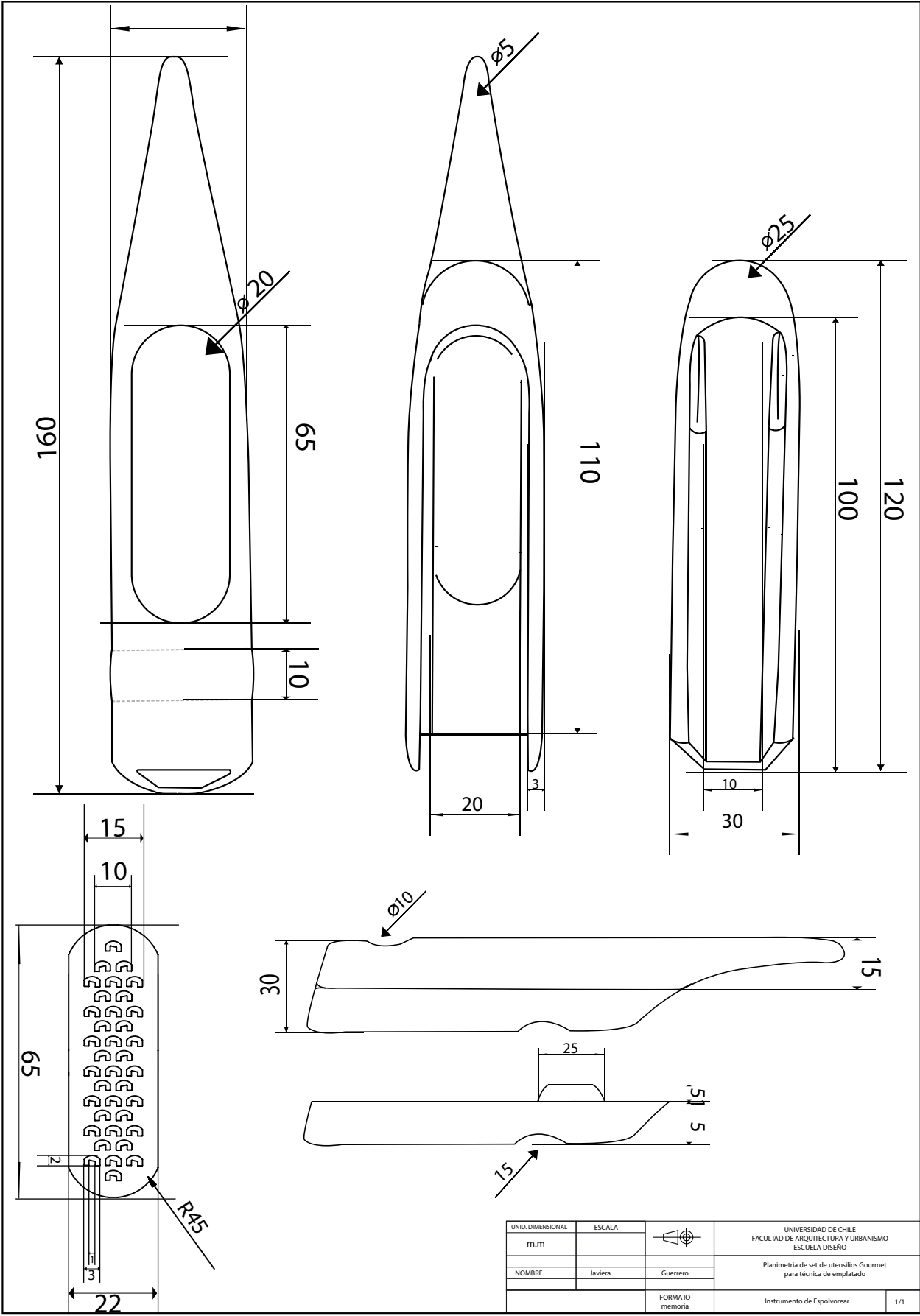
## 8.4 Planimetrías



UNID. DIMENSIONAL	ESCALA		UNIVERSIDAD DE CHILE	
m.m	1:1		FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO	
NOMBRE	Javiera	Guerrero	ESCUELA DISEÑO	
			Planimetría de set de utensilios Gourmet para técnica de emplatado	
		FORMATO memoria	Instrumento de Salsa	1/1

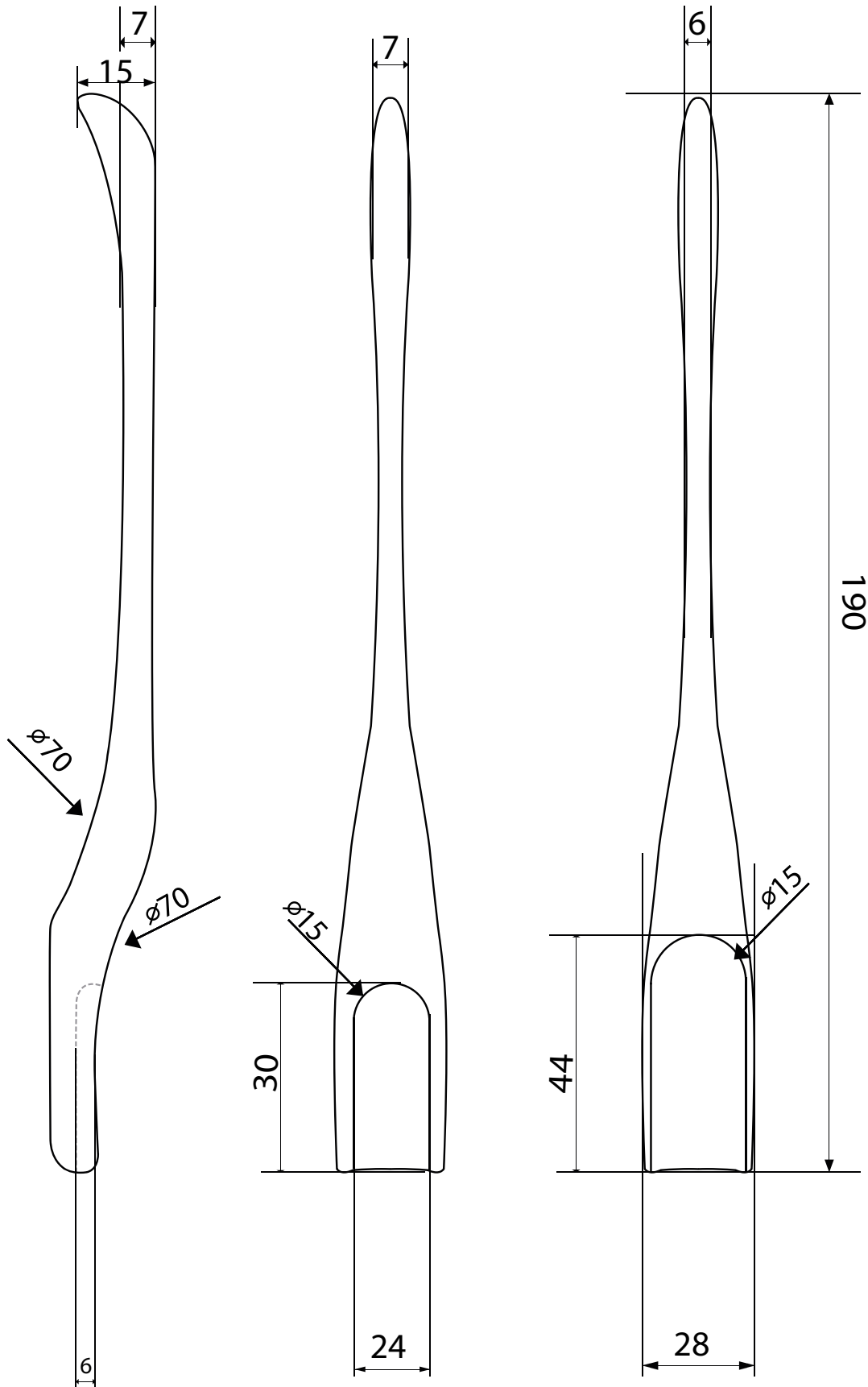



UNID. DIMENSIONAL	ESCALA		UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO ESCUELA DISEÑO	
m.m	1:1		Planimetría de set de utensilios Gourmet para técnica de emplatado	
NOMBRE	JavieraG	uerrero		
		FORMATO memoria	Instrumento de Salsa	1/1

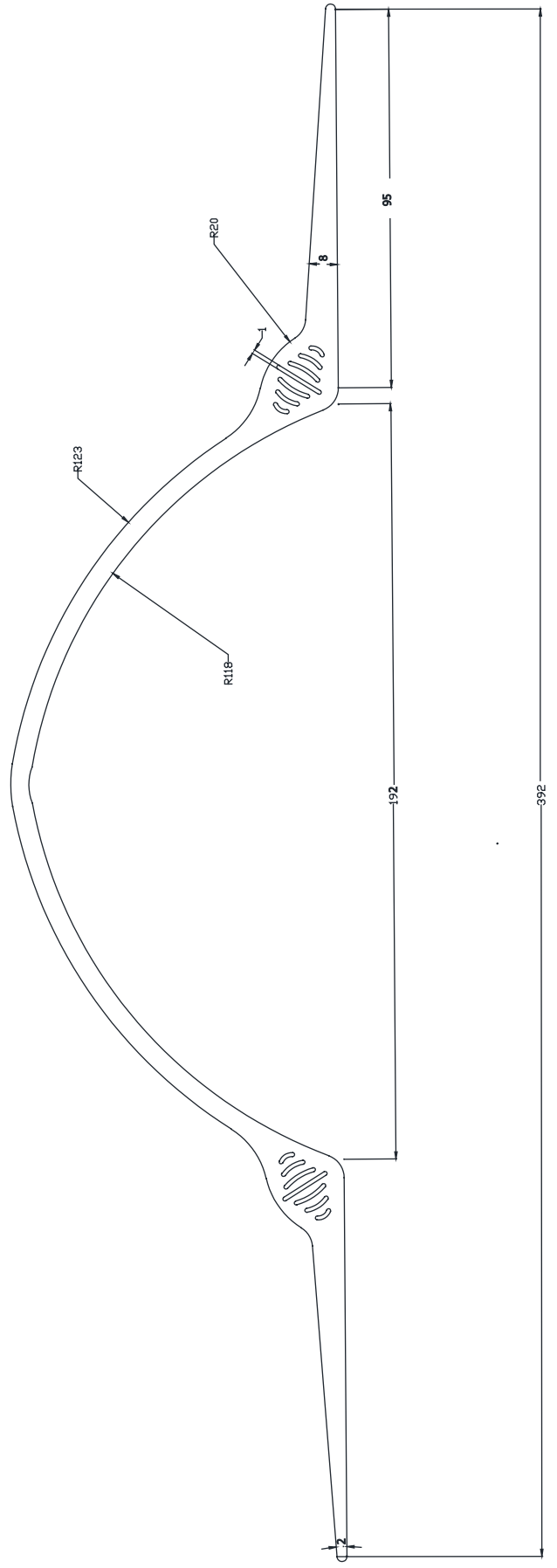
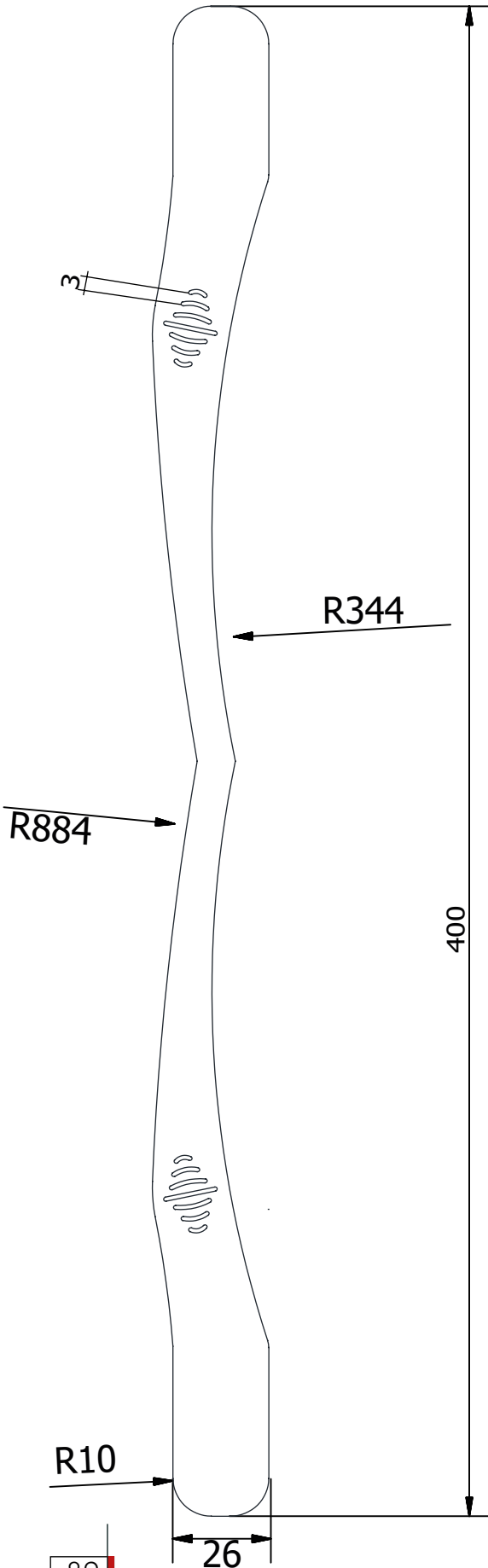


UNID. DIMENSIONAL	ESCALA		UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO ESCUELA DISEÑO
m.m			Planimetría de set de utensilios Gourmet para técnica de emplátado
NOMBRE	Javiera	Guerrero	
		FORMATO memoria	Instrumento de Espolvorear 1/1





UNID. DIMENSIONAL	ESCALA		UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO ESCUELA DISEÑO
m.m	1:1		
NOMBRE	JavieraG	uerrero	Planimetría de set de utensilios Gourmet para técnica de emplado
		FORMATO memoria	Instrumento de Pasta 1/1



UNID. DIMENSIONAL	ESCALA		UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO ESCUELA DISEÑO
m.m	1:2		
NOMBREJ	avieraG	uerrero	Planimetría de set de utensilios Gourmet para técnica de emplátado
		FORMATO memoria	Instrumentos de posicionar y patron de rallador 1/1



## 9. RESULTADOS

## 9. Resultados

Se contacta directamente con una escuela gastronómica la que permite interactuar con los alumnos, personas las cuales corresponden con las características de usuario establecido, y se crea un focus group; se discuten de manera presencial y a modo de conversación los objetivos del prototipo, en esta instancia se les presenta el el prototipo de los 6 instrumentos que crean el set, para ver sus interacciones y reacciones de estos.

La interacción con los instrumentos se divide en 2 partes, la primera parte es la sensación que genera el objeto al momento de presentarlo, ya que uno de los objetivos que debe generar este set es dar la imagen de algo elegante y pulcro lo cual debe reflejarse claramente en la estética.

Las opiniones de los usuarios corresponden en varios puntos, siendo lo principal que reconocían la estética elegante o les daba la sensación de “costoso” según la opinión textual de los participantes, cuando se les preguntó sobre el significado de “costoso” estos respondieron varios sinónimos, entre los cuales se acordó en general el término elegante.

Se generó una opinión favorable con respecto al significado del color metálico, representando al prototipo como un pieza de metal, y la unión del rallador hecha con metales les llamó mucho la atención. Con respecto al packaging las opiniones fueron más divididas, ya que algunos estaban conformes y otros dudaban de su durabilidad ya que al pensarlo en el contexto en el que será usado en la cocina.

La segunda parte de la interacción se corresponde con la funcionalidad de cada instrumento, la escuela le proporciona distintos ingredientes y un plato en blanco. En esta interacción al solo tener un set de instrumentos los participantes decidieron formar pequeños grupos, los cuales tomaron distintos instrumentos e iban rotando junto con el otro grupo.

En las observaciones de los instrumentos, lo que se logró destacar de cada instrumento fue: en las cucharas salseras se pudo lograr el objetivo principal el cual es poder dibujar, si bien en un principio se les dificultó debido a inseguridad, una vez que practicaron lograron generar los dibujos deseados, aprobando el agarre de la cuchara la cual les facilitó el control de esta, aunque hubo un poco de disconformidad con respecto a la cuchara con la entrada más ancha que creaba trazos biselados ya que se necesitaba más control que con la de punta fina, provocando error al dibujar. Para la cuchara para esparcir la salsa generó poco el interés de parte de algunos participantes, ya que si bien funcionaba no le veían mucho propósito usarla, pero no desaprobaron su funcionalidad.

Para las pinzas habían 2 opciones, una para ingredientes grandes y otras para ingredientes pequeños, esto fue un valor agregado al hecho de tener opciones de elegir según el ingrediente, ambas fueron aprobadas por funcionalidad, aunque se sugirió que la pinza pequeña tuviera más presión al momento de apretar para generar

más seguridad al momento de trasladar ingredientes. El rallador tuvo opiniones distintas, algunos participantes lograron identificar el agarre del rallador sin dificultad, pero otros afirmaron que si no hubieran visto como lo usaban otros participantes no lo hubiesen logrado, reconocían como una gran característica el hecho que pudieran separar las piezas por medio de imanes ya que comparándolo con instrumentos que tienen en casa era menos complicado de unir; al momento de usar su función principal la cual era rallar, esta tuvo dificultades debido a que algunos ingredientes al ser más húmedos costaba que bajarán a la parte inferior para poder direccionarlos, según las observaciones de los participantes fue por los patrones de corte, ya que al ser pequeños los ingredientes cortados que son más húmedos quedaban como papilla, pero al probar con ingredientes secos no se presentaron problemas.

Al descubrir esta dificultad se valoró más el hecho de que el rallador pueda separarse en 2 partes para poder limpiar o sacar el ingrediente pegado en el otro lado.

## 9.1 Discusión de Resultados

Se logra cumplir el objetivo general el cual es desarrollar un set de utensilios para facilitar la técnica de emplatado, aunque se tuvo que considerar cambios en algunos detalles correspondiente a la funcionalidad tomando en cuenta las respuestas dadas por los usuarios en las pruebas, uno de los objetivos específicos respecto al desarrollo del proyecto era la estética, el cual logró generar el interés deseado y los conceptos usados lograron identificarse sin dificultad por medio de los usuarios; desde el punto de vista háptico cumplió la mayoría de las expectativas, mejorando el control y la fluidez de las acciones aunque hubo detalles en el utensilio del rallador, el cual no todos los usuarios lograron identificar la forma de tomarlo por lo que se debe tener en cuenta generar en la forma una manera más fácil de identificar el agarre.

Para el objetivo de funcionalidad este fue altamente elogiado por los participantes ya que cada instrumento lograba la acción correspondiente y se aplicaba con facilidad, aun así después de estar un tiempo usándolos lograron identificar algunos detalles los cuales deberían modificarse o limitar su criterio, en el caso del rallador los participantes identificaron que si los patrones de corte fueran un poco más grandes no provocaría que los ingredientes húmedos quedaran pegados en el otro lado del rallador, para las pinzas de detalles pequeños sugirieron mayor presión para dar mayor seguridad de uso.

Otro detalle para tener en cuenta con respecto a los resultados es el packaging, si bien fue aprobado estéticamente, algunos participantes dudaban de su durabilidad debido a que consideraban que en el contexto de estar en la cocina, este podía mojarse y deteriorarse, por lo que había que tener en cuenta otro material más resistente para almacenar los utensilios.

## 10. Conclusiones

Dentro de la investigación se presentaron dificultades al no poder lograr definir puntualmente al usuario, ya que en un investigación preliminar exploratoria se considera al sibarita como potencial usuario, pero al analizar sus características este no correspondía al perfil de usuario de la problemática, por lo que se tuvo que caracterizar al usuario con más de un tipo (sibaritas y foodies principalmente) esto dificultó más el encontrar participantes para las pruebas.

Otra limitante dentro de la investigación correspondía a la situación de escasez que posee el mercado al momento de centrarse en instrumentos relacionados con el emplatado al momento de investigar referentes, por otra parte esta limitante se pudo rescatar como una oportunidad de investigación al reconocer la necesidad del usuario en conjunto con su problemática.

También para este proyecto se tomó en cuenta investigar el significado y valor de la estética para el usuario, el cómo percibe el objeto según colores, materialidad, formas y que tan importante es para él integrarlo en la experiencia gastronómica que busca.

Los resultados de la investigación dieron a conocer que este ámbito es muy importante dentro de la experiencia gastronómica que busca el usuario ya que vincula la estética con lo placentero, el hecho de poder conocer y degustar platos altamente estéticos le genera una satisfacción a un nivel de contemplar obras de arte, lo que provoca el deseo de su percepción el metal y cerámica

como poder desarrollar con sus propias manos ese nivel de sofisticación, creando así un interés de aprendizaje por medios autónomos, buscando nuevos ingredientes, técnicas e instrumentos, los cuales a su vez deben generar el mismo interés estético, ya que el usuario busca un lenguaje que lo conecte al mundo gastronómico de alta gama, según sus concepciones obtenidas por los medios de comunicación (programas de tv, internet, revistas, etc). Tomando en cuenta esto último, se enfocó la investigación en reconocer que es alta gama según la percepción del usuario, llegando así a conceptos como elegante y pulcro los cuales ayudaron a la toma de decisiones de materialidad y forma.

Para la materialidad ellos consideran según su percepción el metal y cerámica como materiales idóneos para sus instrumentos, ya que generan una percepción de limpieza y pureza, llegando así al concepto de pulcro; esto también lo consideraban con formas simples y orgánicas llegando al concepto de minimalista. Al tener estos elementos ya identificados se tomó la decisión de crear instrumentos metálicos, considerando su resistencia para uso, y de forma orgánica minimalista la cual demuestra una sensación de fluidez.

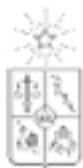
Las características funcionales desarrolladas en este proyecto, se tomaron en cuenta a partir de las acciones que buscaba mejorar el usuario, las cuales relacionaron estas con la técnica de emplatado, que por medio de la investigación se lograron definir acciones más puntuales. Estas serían dibujar, posicionar

y espolvorear, las cuales según el contexto de ingredientes definieron un total de 6 instrumentos: para dibujar se tomó en cuenta el ingrediente de salsas, en el cual se tomó la decisión de crear 2 instrumentos, cuyas función son el poder contener y dibujar con salsas, estos se diferenciarán en el grosor del trazo para dibujar. Para la acción de posicionar se tomó una decisión similar, en este caso el ingrediente en cuenta es carne y verduras, los cuales al diferenciar según su tamaño se tomó en cuenta hacer dos instrumentos de agarre (uno pequeño y otro grande), los cuales ayudan a la precisión de posicionar. Por último para la acción de espolvorear se decidió desarrollar un instrumento que cumple la función de rallador, tomando un ingrediente y pulverizando mediante el movimiento continuo de este sobre la base la cual ayudará a mejorar la distribución sobre el plato según el gusto del usuario.

Otra decisión que se tomó mientras se desarrollaba este proyecto fue el diseño del packaging, el cual debía ayudar a aumentar la experiencia del usuario ya que considerando que el resultado del proyecto generó más de un instrumento, estos debían tener el mismo lenguaje estético para ser considerado un set y el packaging aumentaba la percepción de esto. Este packaging debía no solo contener el set sino que también aportar en la experiencia, por lo que se decidió crear un packaging el cual contenía los set de una manera que facilitaba el poder utilizarlos y guardarlos.



# ANEXOS



Universidad de Chile  
Facultad de arquitectura y urbanismo  
Escuela de Diseño

Fecha : \_\_\_\_\_

Nombres: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Duración: \_\_\_\_\_ minutos.

## Preguntas

- ¿Por qué te llama la atención el emplatado (o montaje) de una comida?
- ¿Qué buscas principalmente de ellas?
- ¿Qué buscas de los locales a los que vas a comprar cosas?
- ¿Qué tipo de instrumentos son los que te llama la atención (material o forma)?
- ¿Cuál es tu motivación para llegar a estos locales?
- ¿Intentas replicar los platos que has probado fuera, seguido en casa?

Duración aprox 30 min

1. Según esta imagen, que acciones se emplearon en este plato (no seleccionar más de 3)



Selecciona todas las que correspondan.

- Dibujar
- Posicionar
- Cortar
- Espolvorear
- Deslizar
- Combinar
- Otro: \_\_\_\_\_

**2. ¿Qué ingredientes principales utilizas para realizar un plato estético?**

Marca solo un óvalo.

- Salsas
- Verduras
- Acompañamientos (fideos, arroz, papas, etc.)
- Especias
- Lácteos
- Carnes (Vacuno, cerdo, pollo, pescado, etc.)
- Otro: \_\_\_\_\_

**¿Qué te gustaría mejorar al momento de emplatar?**

---

**3. Control sobre los ingredientes**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lo más importante

**4. Fluidez al manipular los ingredientes**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lo más importante

**5. Velocidad al manipular los ingredientes**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lo más importante

**6. Estabilidad al manipular los ingredientes**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lo más importante

**7. Especificidad al manipular los ingredientes**

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lo más importante

# Análisis de instrumentos

En esta encuesta se dará a conocer los instrumentos usados por la comunidad y su eficiencia, tomando en cuenta su experiencia.

**\*Obligatorio**

## 1. Sexo \*

*Marca solo un óvalo.*

Femenino

Masculino

## 2. Edad \*

---

Al momento de comprar un utensilio de cocina ¿Que tomas en cuenta como prioridad?

## 3. La estética \*

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

---

Lo menos importante                  Lo más importante

---

4. La Funcionalidad simple \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lo más importante

5. La Materialidad \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lo más importante

6. Lo interesante del utensilio \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lo más importante

7. Lo novedoso del utensilio \*

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Lo menos importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lo más importante

9. De las siguientes, ¿Qué objeto te interesa más tener? \*

Marca solo un óvalo.



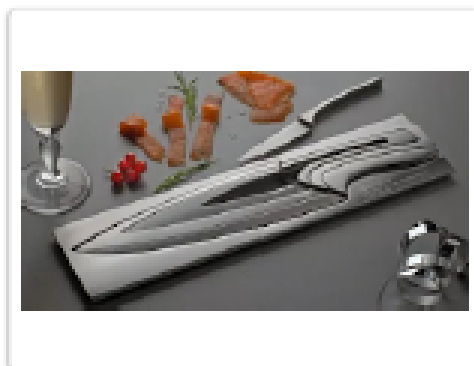
Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5



Opción 6

11. Lo mismo ¿Cual te gustaria tener? \*

Marca solo un óvalo.



Opción 1



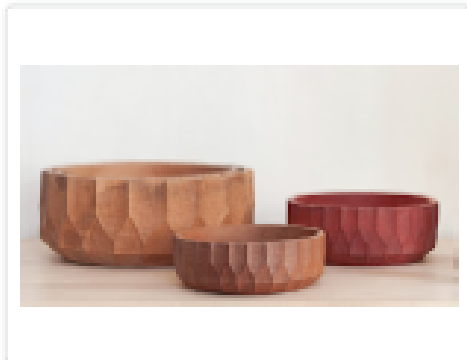
Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5



Opción 6

13. Otra vez \*

Marca solo un óvalo.



Opción 1



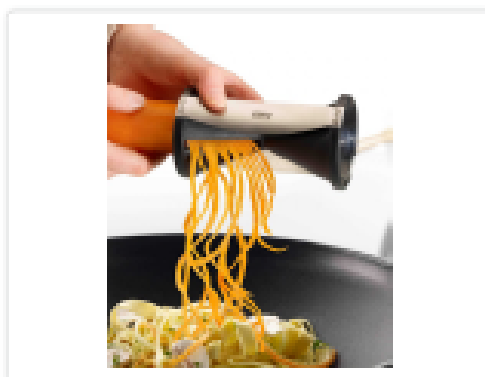
Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5



15. En la materialidad de tus utensilios cual es la que más prefieres \*

Marca solo un óvalo.

- Metal
- Ceramica
- Plastico
- Madera
- Goma
- Otros: \_\_\_\_\_

16. Dentro de la funcionalidad del utensilio prefieres \*

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Comodo
- Fácil de usar
- Fácil de entender
- Otros:  \_\_\_\_\_

17. Dentro de las técnicas de Cocina, que es lo que más te llama la atención de un plato \*

Marca solo un óvalo.

- El montaje
- La técnica de preparación
- El sabor del plato

# Bibliografía y Fuentes

Biolchini, A. E., & Chauvel, M. A. (2010). Tribu Gourmet: El marketing posmoderno y el significado del consumo. *Estudios Y Perspectivas En Turismo*, 19, 1053-1071. Retrieved from <http://www.scielo.org.ar/pdf/eypt/v19n6/v19n6a10.pdf>

Cabrera, S. (2013). Marketing gastronómico . La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable. *Centro de Estudios En Diseño Y Comunicación*, 45, 165-174.

Design, D. F., Facts, F., Design, F., Design, F., Design, F., Points, T., ... Design, F. (2014). Food design manifesto, (December), 4-5.

Gatica Ramírez, P. P. (2016). Diseño y emoción. La vinculación de dos conceptos como propuesta cultural, *1 recurs electrònic (272 )*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2445/96384>

Gimenes, M. H. S. G., Fraiz Brea, J. A., & Gândara, J. M. (2012). Comidas inolvidables: La construcción de una metodología para analizar las experiencias de comer fuera de casa. *Estudios Y Perspectivas En Turismo*, 21(4), 802-824. Retrieved from [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-17322012000400001&script=sci\\_arttext&tlng=es-36.9kb](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-17322012000400001&script=sci_arttext&tlng=es-36.9kb)

Girons B.M.(2013) *El Acto estético*; traducido por Francisco de Undurraga A., Santiago Chile , editorial Lom

Gutierrez E.(2017) *Lo estético, Percepción y placer*, Buenos Aires, Argentina, editorial Prometeo.

Hernández López, R. (2011). El platillo: de alimento a objeto estético. Algunas reflexiones en torno al tema. *Culinaria. Revista Virtual Especializada En Gastronomía*, (2), 45-55. Retrieved from [http://web.uaemex.mx/Culinaria/dos\\_ne/art\\_03.pdf](http://web.uaemex.mx/Culinaria/dos_ne/art_03.pdf)

Jimenez. S, Pohlmeier .A , Desmet .P (2016) *Diseño Positivo: Guía de Referencia*

Lin, A. (2015). *Erotismo y perversión. Filosofía, psicoanálisis y literatura (Tesis de Maestría)*. Universidad nacional de educación a distancia, Madrid, España.

Lozano Ardón, A. (2009). "Nuevas Tendencias Gastronómicas: La Cocina Molecular " Tesis Presentada a La Junta Directiva Del. <https://doi.org/10.3923/pjn.2016.23.27>

Mestayer de Echagüe, M. (2014). Historia De La Gastronomía. Smonarde (Vol. 53).

Navarro Pareja, J. R. (2011). La cocina de vanguardia, una nueva forma de arte. La Comunicación Pública, Secuestrada Por El Mercado, 133-143. Retrieved from

R.Carro, D. G. (n.d.). Diseño y selección de bienes y servicios.

Sanders, E. B.-N. (2006). Design Serving People. Cumulus Working Papers, 15, 28-33. Retrieved from [http://www.maketools.com/articles-papers/DesignServingPeople\\_Sanders\\_06.pdf](http://www.maketools.com/articles-papers/DesignServingPeople_Sanders_06.pdf)

Vargas, A. V. M. (2014). ¿ Qué es Food Design ?, (2006). Retrieved from [file:///C:/Users/PC/Desktop/articulos de invest. aplicada/Que\\_es\\_FD\\_VM.pdf](file:///C:/Users/PC/Desktop/articulos%20de%20invest.%20aplicada/Que_es_FD_VM.pdf)

Wrigley, C., & Ramsey, R. (2016). emotional food design: From designing food products to designing food systems. IJFD Intellect Limited International Journal of Food Design, 1(1), 11-28. [http://doi.org/10.1386/ijfd.1.1.11\\_1](http://doi.org/10.1386/ijfd.1.1.11_1)