

**DISEÑO DE UN SISTEMA DE AMBIENTACIÓN GRÁFICA CON  
APLICACIÓN ASISTIDA PARA LOS ESPACIOS HABITACIONALES**

**LIBIA PATRICIA GORDILLO QUIÑONES  
PAOLA ANDREA HERNÁNDEZ MANZANO**

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL,  
DEPARTAMENTO PUBLICIDAD Y DISEÑO  
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2006**

**DISEÑO DE UN SISTEMA DE AMBIENTACIÓN GRÁFICA CON  
APLICACIÓN ASISTIDA PARA LOS ESPACIOS HABITACIONALES**

**LIBIA PATRICIA GORDILLO QUIÑONES  
PAOLA ANDREA HERNÁNDEZ MANZANO**

**Trabajo de grado Para optar al Título de  
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director  
JAIME LÓPEZ OSORNO  
Arquitecto Universidad del Valle**

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL,  
DEPARTAMENTO PUBLICIDAD Y DISEÑO  
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2006**

**Nota de Aceptación:**

Trabajo de grado aprobado por el cumplimiento de los requisitos exigidos para otorgar el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

DG. BEATRIZ ROA

---

Jurado

DG. BLANCA NIVE FLÒREZ

---

Jurado

**Santiago de Cali, 24 de julio de 2006**

A nuestros padres cuyos consejos y estímulos hicieron que nuestra formación fuera integral por eso por medio de estas líneas queremos manifestarles todo el cariño y el respeto que les tenemos.

**Matilde Marlene Quiñones, Héctor Fabio Gordillo Caicedo**

**Jorge Hernández Núñez, Elizabeth Manzano Paipa**

*“Para triunfar en la vida, no es importante llegar el primero. Para triunfar simplemente hay que llegar, levantándose cada vez que se cae en el camino.”(Anónimo)*

## **AGRADECIMIENTOS**

A través de estas breves pero sinceras líneas queremos cerrar con agrado y satisfacción esta etapa de nuestras vidas. En primer lugar queremos expresar nuestro agradecimiento a Dios, quien en todo momento ha extendido su mano para darnos apoyo y amor, para darnos la lucidez y la fortaleza para tomar las mejores decisiones e igualmente para superar todos los obstáculos del camino.

A nuestros padres y familiares, agradecemos infinitamente sus consejos, toda la plata invertida, la comprensión, su dirección y todos esos elementos que con cariño y paciencia han hecho de nosotras las personas que somos hoy.

Igualmente a estos agradecimientos queremos anexar quizás a la persona más importante a la hora de realizar este proyecto por que sin su intervención no hubiera sido posible la realización de este. Muchas gracias por la disposición por la amabilidad el buen sentido del humor y la entrega para con este trabajo:

### **JAIME LOPEZ OSORNO**

Lic. Educación y Filosofía  
Universidad Pontificia Bolivariana

Arquitecto –Universidad del Valle

Especialista en Edumática  
Universidad Autónoma de Bogotá

Candidato a Maestría  
En Educación y Nuevas Tecnologías  
ILCE México

### **JUAN PABLO REVELO**

Diseñador Industrial  
Academia de Dibujo Profesional

### **ANDRES MAURICIO DIAZ**

Diseñador Gráfico  
Universidad Autónoma de Occidente

## CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	
INTRODUCCIÓN	12
<b>1 MARCO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>13</b>
1.1 PLANTEAMIENTO	13
1.2 FORMULACIÓN	13
1.3 SISTEMATIZACIÓN	13
1.4 OBJETIVOS	14
1.4.1 Objetivo General	14
1.4.2 Objetivos Específicos	14
1.5 JUSTIFICACIÓN	15
<b>2 MARCOS DE REFERENCIA</b>	<b>16</b>
2.1 ANTECEDENTES	16
2.2 MARCO TEORICO	17
2.2.1 Definición general de la ambientación gráfica de espacios Habitacionales	17
2.2.2 Los Elementos de la ambientación	17
2.2.3 Técnicas y Materiales	18
2.3 MARCO HISTÓRICO CONCEPTUAL	20
2.3.1 Breve Descripción histórica de la ambientación grafica De espacios interiores.	20
2.3.2 Arte Rupestre	21
2.3.3 Egipto	21
2.3.4 Oriente	22
2.3.5 La edad media	24
2.3.6 Renacimiento	25
2.3.7 El Barroco	26
2.3.8 Estilo Rococó	27

	<b>Pág.</b>
2.4 MARCO CONCEPTUAL	28
2.5 MARCO CONTEXTUAL	29
<b>3 MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>30</b>
3.1 FLUJOGRAMA	31
3.2 FASES	32
<b>SELECCIÓN DE GRAFIAS</b>	<b>33</b>
4.1 Criterios de Selección	34
4.1.1 Muestra Seleccionada	35
<b>5 SOLUCIÓN TÉCNICA</b>	<b>37</b>
<b>6 DESCRIPCIÓN DE GUÍAS Y MANUAL</b>	<b>38</b>
6.1 MANUAL PRACTICO	38
6.2 CONTENIDO DEL MANUAL	38
6.3 GUÍA TÉCNICA CONSTRUCTIVA	38
<b>7 CONCLUSIONES</b>	<b>39</b>
<b>BLIBLIOGRAFIA</b>	<b>40</b>

## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ave Gallinácea	34
Figura 2. Ave Palmípeda	34
Figura 3. Ave Zancuda	34
Figura 4. Pájaros Cantores	35
Figura 5. Lítico Muisca	35
Figura 6. Abstracción Humana	35
Figura 7. Dragón	36
Figura 8. Hombre bestia	36
Figura 9. Hombre Pez	36
Figura 10. Mango de Sujeción	37
Figura 11. Puntos Troquelados	37
Figura 12. Eje Giratorio	37
Figura 13. Gomas de Sujeción	37
Figura 14. Manual Practico	38
Figura 15. Guía Técnica Constructiva	38



## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Flujo grama	35

## **ANEXOS**

	<b>Pág.</b>
<b>Anexo 1. Guía técnica constructiva</b>	<b>52</b>
<b>Anexo 2. Manual Practico</b>	<b>53</b>
<b>Anexo 3. Multigrafo</b>	<b>54</b>

## RESUMEN

Para la realización del presente Proyecto, se tomó en cuenta la exploración de grafías precolombinas, intentando preservar, y dinamizar las mismas, recuperando un poco nuestro pasado olvidado, y así comenzar la difícil búsqueda de nuestras raíces y el sentido de muchos de los comportamientos que tenemos en la actualidad para poder así romper con ciertas barreras culturales y poder ampliar un poco mas el horizonte de lo que hoy llamamos Diseño Gráfico.

Esta disciplina llamada Diseño Gráfico es regida por factores tan influyentes como son la moda y exquisiteces formales que muchas veces impiden hacer uso de un pasado tan lleno de riquezas y que ahora es olvidado

El reto finalmente es construir un instrumento para graficar (multígrafo) que se convierta no en una solución sino en una herramienta para el desarrollo participativo de usuarios motivados a ambientar sus espacios habitacionales. Que les permita reflejar en cada una de esas grafías un estilo propio con ciertas pautas constructivas que deben tener en cuenta para que además de ser una producción grafica sea un elemento que cuente con riqueza visual y estética.

La Investigación y la Producción de este trabajo pueden servir en futuros proyectos para continuar con la tarea de hacer del Diseño Gráfico no un oficio netamente profesional si no volverlo mas participativo a nivel cultural, determinando pautas importantes a la hora de construir una grafía y/o un elemento visual.

## INTRODUCCIÓN

Desde la caverna el homo sapiens ha demostrado el interés y la capacidad por implantar grafías para marcar o diferenciar sus espacios habitacionales. Esta función gráfica se ha ido ejercitando y especializando hasta que se profesionalizó. Volviéndose así lo que llamamos hoy diseño gráfico, arte, o diseño de interiores. Aunque las motivaciones que lo llevan a hacer este tipo de gráficos se han interpretado desde diferentes puntos de vista, por muchos teóricos la razón natural de esto es que los seres humanos siempre quieren darle un toque de diferencia al lugar que habitan, es ese sentido de pertenencia, y para que los demás sientan de alguna u otra forma admiración por el espacio.

La modernidad llegó con la intención minimalista de paredes planas y sin motivos. Sin embargo, cada persona al interior de su vivienda o espacio de trabajo ha adecuado esos ambientes de acuerdo a su personalidad; todo con la intención de afirmar su identidad.

Nuestra propuesta va encaminada a retomar un poco esa condición natural que tenemos los seres humanos de obtener bienestar por medio de la personalización de un espacio. Los espacios intervenidos se convertirán en espacios mensajes, dado que se convierten en soportes de grafías con sentidos determinados por la intención del usuario, teniendo como elemento clave un instrumento llamado Multígrafo que promueve la cultura del diseño participativo, dándole al usuario, no una solución sino, una herramienta para que decida ambientar un espacio habitacional, teniendo en cuenta aspectos como son:

El entorno, el espacio, la iluminación, el color, el equilibrio además de que le provea un manual con prediseños para seleccionar cual es el más adecuado para la estética de su espacio

# 1 MARCO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

## 1.1 PLANTEAMIENTO

La idea nace de introducir una nueva cultura donde el usuario interactúa con el medio, implementando diferentes técnicas gráficas para la decoración de sus espacios habitacionales de una manera práctica por medio de una herramienta que reproduce grafías llamado multígrafo, disponiendo de una amplia gama de elementos de ambientación para crear efectos, cuyo conjunto debe armonizarse en un esquema coherente y agradable.

El usuario contará con un manual que le informará los pasos a seguir a la hora de hacer su reproducir su grafías y recomendaciones como el espacio y el entorno habitacional.

## 1.2 FORMULACIÓN

¿Cómo lograr que los usuarios intervengan en la selección y aplicación de grafías para la ambientación de sus espacios habitacionales?

## 1.3 SISTEMATIZACIÓN

- ¿Existe en la cultura de “hágalo usted mismo” el interés por usar grafías para la ambientación en los muros?
- ¿Qué grafías de ambientación serían preferidas por los usuarios?
- ¿Qué temas y estilos podrían ser ofrecidos a los usuarios?
- ¿Como lograr que los usuarios se motiven para ambientar sus espacios habitacionales?
- ¿Cómo establecer unas tipologías de grafías para la ambientación para caracterizar los diversos espacios habitacionales?
- ¿Cuál sería la razón movilizadora adecuada para impulsar al usuario a intervenir gráficamente sus espacios habitacionales?
- ¿Cómo sondear las preferencias de los posibles usuarios de un sistema de ambientación gráfica de espacios habitacionales?

¿Cuáles serían las pautas para la aplicación de los colores en los espacios habitacionales?

¿Cuál sería la instrumentación mínima ofrecida al usuario para que realice su propia decoración?

## 1.4 OBJETIVOS

**1.4.1 Objetivo General.** Diseñar un sistema de ambientación gráfica manual, con un método práctico de asistencia al usuario, para que lo aplique de manera personalizada en espacios habitacionales.

**1.4.2 Objetivos Específicos.** Analizar la manera espontánea como ciertas personas personalizan sus espacios interiores, implantando grafías en sus muros.

- Sondear las posibilidades reales existentes entre los usuarios potenciales para que con sus propias manos intervenga sus espacios, eligiendo grafías ofrecidas temáticamente.
- Seleccionar una colección temática de grafías de fácil y rápida ejecución, para ofrecer a los usuarios potenciales del sistema de graficación asistida.
- Indagar teóricamente, los fundamentos antropológicos que sustentan la práctica milenaria de ambientar los espacios interiores.
- Diseñar un manual de ejecución de las grafías de ambientación.
- Diseñar un kit de instrumentos (multígrafo) que sirva de útil para la ejecución práctica de las grafías de ambientación.
- Realizar pruebas de ejecución con el multígrafo, para detectar posibilidades, detectar técnicas, y evaluar las indicaciones ofrecidas a los usuarios.

## **1.5 JUSTIFICACIÓN**

La función gráfica del homo sapiens es común a la especie. Con la especialización por talento, estudio y ejercitación, esa función gráfica se profesionaliza, excluyendo esta práctica social de las actividades cotidianas de la especie.

Sin embargo, la desespecialización de la función profesional, cualificando a la gente común para las grafías asistidas, podrá devolverse esta práctica, al uso recreativo y cotidiano de este tipo de actividades.

La personalización de los espacios, mediante su ambientación gráfica, presupone un efecto de bienestar entre quienes los habitan, afirmando su identidad. Los espacios así intervenidos, se convierten en espacios-mensaje, dado que se convierten en soporte de grafías con sentidos determinados por la intención del usuario.

## 2. MARCOS DE REFERENCIA

### 2.1 ANTECEDENTES

Desde la caverna, homo sapiens/demens, ha demostrado su interés y capacidad por implantar grafías que ambienten sus espacios de habitación. Aunque las motivaciones por las cuales, la especie desarrolla este tipo de prácticas, han sido interpretadas por los teóricos desde diferentes puntos de vista (religioso, guerrero, estético, etc ), para la presente propuesta, prevalece la intención del hombre por afirmar su identidad al graficar sus ambientes cotidianos.

Cuadros, murales, grafitos, ornamentaciones, avisos comerciales y de orientación, etc... han sido parte de la historia de este desarrollo gráfico parietal (en paredes). La modernidad llegó con la intención minimalista de paredes planas y sin motivos gráficos. Sin embargo, cada persona, al interior de su vivienda o espacios de trabajo, ha adecuado sus ambientes de acuerdo a su personalidad, gustos, tipo de trabajo.

Una clasificación de las destrezas para graficar ambientes, por parte de sus usuarios, es el horizonte de trabajo del tema que nos ocupa. El diseño de un manual que oriente a los usuarios y lo provea de prediseños para seleccionar, ubica al tema en el campo del auto educación estética para usos domésticos<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>: El Hombre en la caverna [en línea]. Argentina: Monografías, 2000. [Consultado 26 de sep,2005]. Disponible en Internet: [www.monografias.com/elhombreenlacaverna](http://www.monografias.com/elhombreenlacaverna)



## **2.2 MARCO TEÓRICO**

**2.2.1 Definición General De La Ambientación Gráfica De Espacios Habitacionales.** Amueblamiento y Ambientación de espacios interiores domésticos y laborales, normalmente desde una perspectiva tanto práctica como estéticas.

2.2.2 Los elementos de la ambientación. La Ambientación se aplica a interiores privados, como edificios o viviendas unifamiliares, y públicos, como salas de conciertos, bancos, oficinas, teatros, restaurantes, hoteles y lugares de culto.

El Grafista dispone de una amplia gama de elementos de ambientación para crear diferentes efectos, cuyo conjunto debe armonizarse en un esquema coherente y agradable. Entre estos elementos se encuentran los puntos de luz, los colores, las telas, los acabados de suelos (pisos) y paredes, los accesorios y el mobiliario.

La luz (natural, artificial o una combinación de ambas) influye considerablemente en el ambiente de la habitación y es un elemento básico a tener en cuenta a la hora de elegir los colores. Los colores fríos (azul, verde y gris), los colores cálidos (rojo, amarillo y anaranjado), los colores fuertes y violentos (rojo, castaño oscuro, púrpura y negro) y los colores discretos (beige y rosa) definen el ambiente de una habitación. Algunos colores (en especial el blanco y los colores fríos y claros) crean la ilusión de un espacio mayor, mientras que otros (como el negro y los colores cálidos y oscuros) parecen reducirlo. Variando el tono y la intensidad de un color puede conseguirse que éste se integre de forma discreta o que destaque de forma poderosa de los demás colores. Un objeto pequeño puede resaltar en una habitación si su color contrasta con el color de fondo de la habitación.

**2.2.3 Técnicas y Materiales.** El arte mueble abarca una extensa variedad de formas y materiales. La más simple fue la manipulación de objetos naturales como colmillos, conchas o huesos tallados o perforados para fabricar collares y pendientes. En algunos yacimientos han aparecido cientos de plaquetas (piedras con dibujos grabados). También aparecen grabados en los diferentes objetos de hueso tallado, como arpones, anzuelos, cuchillos, punzones y bastones de mando. En diversas zonas, sobre todo en Moravia, se han encontrado pequeñas esculturas de terracota con figuras humanas y animales, pero la mayoría de las estatuillas paleolíticas estaban hechas de marfil o piedra blanda. El marfil también se usó para componer collares, pulseras y brazaletes. Particular interés ofrecen unas características figuritas femeninas de pequeño tamaño talladas en piedra, casi todas del periodo auriñaciense, denominadas genéricamente Venus. Con una clara tendencia a la esquematización y un especial interés por resaltar los atributos sexuales, de entre las más de cincuenta figuras descubiertas destacan la Venus de Willendorf y la Venus de Savignano.<sup>2</sup>

El arte rupestre comprende una asombrosa variedad de técnicas. Un recurso llamativo fue la utilización de las protuberancias naturales de la roca y las estalactitas para acentuar o representar determinadas figuras. La manera más simple de transformar las paredes de la cueva fue imprimir la huella de los dedos sobre la capa de barro que recubre la roca. En algunas cuevas, estas marcas también representan figuras reconocibles. El trabajo en arcilla, limitado al área pirenaica, se extiende desde la estampación sobre las paredes de las huellas de las manos hasta los grabados en el suelo de la cueva y la realización de bajorrelieves mediante la acumulación de grandes cantidades de arcilla. Los famosos bisontes de Le Tuc d'Audoubert están modelados en altorrelieve, y el oso tridimensional de Montes pan contiene cerca de 700 kilos (más de media tonelada) de arcilla.

---

<sup>2</sup> Técnicas para el amoblamiento [en línea]. México: Monografías, 2002. [Consultado 28 de sep,2005]. Disponible en Internet: [www.monografias.com/Tecnicasymateriales](http://www.monografias.com/Tecnicasymateriales)

Las figuras de barro sólo se han encontrado en las zonas más profundas y oscuras de las cuevas, mientras que las esculturas en piedra han aparecido siempre en los abrigos rocosos o en las partes iluminadas de las cuevas, es decir, en el tramo más próximo a la entrada. La escultura rupestre, tanto en alto como en bajorrelieve, se limita a la región central de Francia, zona con abundancia de piedra caliza. Casi todas estas esculturas tienen restos de pigmento rojo, lo que demuestra que en su momento estuvieron pintadas, como la mayoría del arte mueble.

El pigmento rojo usado en las paredes de las cuevas estaba compuesto por óxido de hierro (hematites u ocre) mientras que el pigmento negro suele ser manganeso o carbón vegetal, derivado de la combustión de la madera. El análisis de los pigmentos, particularmente en la cueva de Niaux, en los Pirineos, ha puesto de relieve el uso de recetas o trucos pictóricos basados en la combinación del pigmento con talco o feldespatos (para dar más cuerpo a la pintura), y con aceites vegetales o animales como aglutinantes.

La manera más rudimentaria de aplicar la pintura en los muros de las cuevas fue con los dedos, aunque por regla general se utilizaron diversos tipos de útiles que no se han conservado hasta nuestros días. Las investigaciones apuntan hacia pinceles hechos con cerdas de animales o pequeñas ramas. Los trozos de pigmento encontrados en el suelo pudieron haber formado parte de lápices o tizas. Para esbozar el contorno de las manos (posándolas sobre la pared de la cueva) y algunos puntos y figuras, la pintura fue, sin duda, rociada directamente con la boca o por medio de un canutillo provisto de pintura. También se pintaron figuras en los techos de las cuevas. Algunos, como los de Altamira (España), podían alcanzarse sin dificultad, pero en otros lugares era necesario utilizar una escalera de mano o algún tipo de andamiaje. En Lascaux, los huecos de una de las paredes de la galería sugieren cómo se construyó el andamiaje.

La luz provenía de las hogueras, pero para las zonas más interiores y profundas de las cuevas fue necesario algún tipo de iluminación portátil, como por ejemplo los candiles de piedra, de los que apenas se conservan unas cuantas muestras, en cuyo seno ardían distintas grasas animales.

A diferencia de las piezas portátiles del arte mueble, limitado a pequeños objetos, el arte rupestre no restringió su tamaño, con lo que las figuras representadas en las cuevas oscilan entre las formas más diminutas y las más desmesuradas. Algunas alcanzan un tamaño superior a los 2 m, como los gigantescos toros de Lascaux que exceden de los 5 m. Las figuras, ya sean humanas o animales, se representaban aisladas o formando conjuntos, y aunque en muchas ocasiones captan el movimiento y el volumen, en ningún caso aparece el suelo o el paisaje de fondo

## **2.3 MARCO HISTÓRICO CONCEPTUAL**

### **2.3.1 Breve descripción histórica de la ambientación gráfica de espacios interiores**

**2.3.2 Arte rupestre.** Las pinturas rupestres son una modalidad de arte rupestre realizado por los hombres de diversas épocas en todos los continentes, que muestran que el hombre, desde tiempos prehistóricos organizó un sistema de representación, realizó obras de arte en las paredes de las cavernas y a cielo abierto, en las zonas que habitaba. También realizó grafos sobre diferentes objetos (tradiciones mobiliarias) en cantos rodados, escultura, cerámicas decoradas y objetos ornamentales.

Las pinturas rupestres en las paredes de las cavernas, en las que se representan seres humanos y animales, puede ser encontrada en todos los continentes de la Tierra. Parece que todos los grupos humanos al pasar por la fase de cazadores recolectores iniciaron este tipo de trabajo plástico (duradero) en el que expresan la especial relación que tenían con las criaturas de su

entorno y con sus deidades. Los motivos y materiales de las distintas pinturas rupestres del mundo tienen un parecido entre sí, a pesar de haber sido realizados a miles de kilómetros de distancia y a miles de años de diferencia.<sup>3</sup>

**2.3.3 Egipto.** En el antiguo Egipto las casas más sencillas, de barro y ladrillo, estaban escasamente amuebladas. Por toda decoración disponían de una capa de cal que recubría las paredes (práctica aún habitual en la actualidad). En las casas de la clase media se hacía más uso del color y las paredes a menudo estaban pintadas con fuertes dibujos. Las familias con mayores recursos vivían en casas de mayor calidad que estaban construidas, por lo general, alrededor de patios. Las habitaciones estaban decoradas con paneles pintados con motivos egipcios típicos como la hoja de palma y el papiro. Las paredes a veces estaban cubiertas con esterillas de junco trenzado y los muebles eran de sofisticado diseño y construcción, con incrustaciones de láminas de marfil, piedras preciosas, oro y plata. En la decoración de los palacios había representaciones de grupos familiares para indicar la importancia que se confería a la vida familiar. Los suelos a veces estaban pintados de azul para recrear la tranquilidad del agua.

Las características de la arquitectura antigua griega eran la simetría, la unidad y la sencillez, dejando poco margen a la decoración. Los palacios prehelénicos de Micenas y Creta, sin embargo, estaban suntuosamente decorados con frescos de atrevidos colores y delicadas piezas de artesanía en marfil, cerámica, oro, bronce y plata.

El gusto grecorromano en la decoración queda ampliamente ilustrado en las numerosas casas que se han conservado en Pompeya y Herculano. En aquella época las paredes y los suelos de las casas estaban decorados con mosaicos y las paredes lucían pinturas de paisajes en trampantojo. También concedían

---

<sup>3</sup> Las culturas [en línea]. México: Monografías, 2000. [Consultado 03 de Oct,2005]. Disponible en Internet: [www.monografias.com/lasculturas/oriente.egipto.ymas](http://www.monografias.com/lasculturas/oriente.egipto.ymas)

gran importancia a la comodidad, como lo indica el uso del triclinium (comedor) amueblado con sofás acolchados para reclinarse durante la comida. Más tarde, y hasta el siglo IV d.C., el lujo en las viviendas fue la característica principal de la Roma imperial. Las casas se amueblaron de forma mas refinada con costosos muebles y bellos cortinajes de seda, lana y lino. El diseño de los objetos y adornos domésticos en bronce, cristal, oro, plata y cerámica era de gran originalidad.

**2.3.4 Oriente** La fuerte influencia del Islam también alcanzó a la decoración. La cultura árabe, que ha absorbido ideas de muchas culturas, ha sabido, sin embargo, mantener su propia identidad dejando huella en muchos países. Dado que el Corán prohíbe la representación de formas humanas y animales, los artistas árabes desarrollaron complejos diseños geométricos o arabescos acompañados casi siempre de escrituras cúficas. Estos diseños, basados a menudo en jardines celestiales y terrenales, fueron aplicados a paredes, tejidos, alfombras y cerámica. Entre los motivos más habituales se encuentran arabescos y dibujos geométricos de flores y frutas. Los muebles y los cortinajes podían ser de seda o terciopelo. La influencia árabe todavía puede apreciarse en el sur de España y en especial en el palacio de la Alhambra de Granada. Las habitaciones, situadas alrededor de patios, están ricamente decoradas con bellas combinaciones de azulejos, estuco y paneles de filigrana, acompañadas en su momento por lujosas alfombras y cortinajes. Este estilo se extendió a la India y alcanzó su máximo esplendor entre 1556 y 1658. Allí se utilizó el mármol en la construcción de edificios monumentales (como el Taj Mahal) y se crearon los jardines y las fuentes tan típicas del arte islámico. La artesanía local combinada con las técnicas importadas produjo bellos mosaicos con lapislázuli, espejos y vidrio de color.

El diseño indio original, entre 2500 y 1700 a.C., era sencillo y utilitario, pero la influencia de otras culturas fue modificando gradualmente este arte. Hacia el siglo I d.C. se pusieron de moda los frescos y las tallas de alegres colores.

Entre los motivos más típicos (utilizados también en alfombras, tejidos y cerámica) se incluyen la flor del loto, el nenúfar y la datura como símbolo de la vida, la creación y la muerte. Estos diseños tradicionales se siguen utilizando en el mobiliario indio que muestra la gran maestría de los artesanos del metal y la madera de este país.

La decoración china se caracteriza por su sencillez y austeridad. Las habitaciones chinas tradicionales están divididas por marcos de rejilla con papel translúcido, utilizadas desde la antigüedad y que tienen la ventaja de dejar pasar la luz, garantizar la privacidad y ser fácilmente transportables. Según la condición social del ocupante, los suelos podían ser de tierra batida o estar cubiertos por piedra o mármol. Las maderas estaban ricamente talladas, a menudo con motivos de dragones o tigres. El mobiliario chino siempre ha estado basado en la máxima de que 'más vale calidad que cantidad'. Así, un objeto bello cuidadosamente situado es mucho más apreciado que varios objetos mediocres. A partir del año 200 a.C. los muebles eran de maderas oscuras con cajones y compartimentos para guardar los objetos domésticos. A partir del siglo X los muebles se hicieron más elaborados y los hogares de las familias ricas se decoraron con muebles con incrustaciones de marfil, madreperla, jade, plata y oro. La seda de brillantes colores se utilizó ampliamente en el mobiliario y en cortinajes, tapices y bordados impresos o pintados.

Aunque el diseño japonés es de una sencillez todavía mayor que el chino, en ocasiones se ha visto influido por él. Esta influencia fue especialmente fuerte en los siglos VI y IX, manifestándose en superficies de colores brillantes tanto en el interior como en el exterior. Posteriormente han prevalecido los colores y las texturas naturales; la decoración japonesa ha seguido su propio código que es muy estricto. Las habitaciones están divididas por pantallas cubiertas de papel, pintadas, en ocasiones, con paisajes o escenas campestres. La zona principal de estar está amueblada con hornacinas y estantes con objetos y los

suelos están cubiertos con colchonetas de paja de arroz conocidas como tatami. El mobiliario es mínimo: los asientos suelen ser cojines y los objetos almacenados quedan ocultos detrás de pantallas deslizantes de papel. Los japoneses, al igual que los pueblos islámicos, siempre han sido amantes de los jardines y el agua e invierten el mismo tiempo y esfuerzo en el paisajismo que en la decoración.<sup>4</sup>

En Occidente la tendencia moderna de la decoración comenzó a tomar forma en la edad media. El resto del presente artículo está dedicado al estudio histórico de la decoración del hogar en Europa y Estados Unidos desde este momento hasta nuestros días.

**2.3.5 La edad media.** En la edad media gran parte de la población vivía en pequeñas casas y chozas que prácticamente sólo proporcionaban refugio, mientras que los nobles y sus criados vivían en castillos. En un castillo la habitación principal era la gran sala que servía para cocinar, comer y dormir. Hasta que se comenzaron a utilizar habitaciones separadas como dormitorios, los criados dormían en la gran sala y las mujeres ocupaban un espacio cerrado por cortinas. La gran sala, que podía medir 18 m de largo y 6 m de ancho, estaba cubierta por un techo soportado por grandes vigas de madera, que más adelante fueron adornadas con tallas y pinturas. El suelo, de piedra, tierra, ladrillo o azulejos, se cubría con ramas, paja u hojarasca. En la época de las Cruzadas se comenzaron a utilizar para este fin alfombras traídas de Oriente. Los normandos colocaban tapices en las paredes de la gran sala. La necesidad de aislarse frente al calor y el frío llevó a cubrir de cal las paredes de piedra y a medida que esta técnica se fue difundiendo, se fueron decorando las paredes con pinturas al fresco. Los principales elementos del mobiliario eran mesas, bancos, taburetes y grandes arquetas. Las arquetas, de hierro forjado o madera reforzada con hierro forjado, resultaban de especial importancia, ya

---

<sup>4</sup> Las edades de la Historia [en línea]. Uruguay Monografías, 2000. [Consultado 10 de Oct, 2005]. Disponible en Internet: [www.nuestrosinicios.org/historia/edades](http://www.nuestrosinicios.org/historia/edades)



que guardaban la mayor parte de las pertenencias del señor del castillo y de sus criados, y podían ser trasladados rápidamente en caso de ataque.

A raíz del descubrimiento de los cañones y de la pólvora en el siglo XIV, los castillos dejaron de ser inexpugnables. En Europa se mantuvieron unas condiciones relativas de paz. Esto, junto con el florecimiento de una burguesía de comerciantes originó una gran demanda de casas, una vivienda más confortable que el castillo y más adaptada a las necesidades de la vida pacífica cotidiana. Por lo tanto, la mansión gótica y el castillo comenzaron a evolucionar. Se construyeron en la ciudad y en el campo casas de dos y tres pisos con cuarto de estar, cocina, dormitorios y espacios de almacenaje. Las primeras casas de este tipo se construyeron en Italia, Inglaterra y Francia en el siglo XIII. Su decoración fue escasa hasta que en el siglo XV se generalizó en el norte de Europa el uso de tapices, fabricados por lo general en Francia, para recubrir paredes, dividir cuartos espaciosos, colgar encima de las puertas y cubrir los doseles de las camas. Las contraventanas de madera, utilizadas hasta el momento, comenzaron a ser sustituidas por cortinas.<sup>5</sup>

**2.3.6 Renacimiento.** Las casas italianas del renacimiento en el siglo XV tenían grandes habitaciones con techos altos ricamente decorados con pinturas y molduras de escayola, normalmente en un estilo que imitaba o derivaba del clásico. Tanto la decoración como el mobiliario de las habitaciones pretendían crear un efecto de esplendor y suntuosidad. En Francia e Italia, donde artistas como Benvenuto Cellini y Rafael decoraron interiores, una habitación era juzgada por la decoración de sus techos y paredes. El mobiliario utilizado era escaso. Los aparadores, arquetas y armarios estaban diseñados para que armonizaran con la arquitectura simétrica de las habitaciones.

---

<sup>5</sup> Las edades de la Historia [en línea]. Uruguay Monografías, 2000. [Consultado 10 de Oct, 2005]. Disponible en Internet: [www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes](http://www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes)

En Inglaterra la casa de principios del renacimiento estaba construida en estilo Tudor, mitad de madera y mitad de ladrillo y piedra. Entre los elementos característicos de esta época estaban el revestimiento de madera, las ventanas con parteluces, complicadas chimeneas exteriores y chimeneas interiores con repisas. Las habitaciones eran sencillas y dignas, con escasos elementos de mobiliario o accesorios. Los techos y las paredes estaban decorados con adornos de escayola o cubiertos con tapices. Las ventanas, las puertas y las grandes camas de dosel de la época estaban adornadas con pesadas colgaduras de terciopelo, damasco y brocado.

**2.3.7 El barroco.** A partir del siglo XVII y hasta el XIX Francia impuso su estilo de decoración de interiores a la mayor parte de Europa. Durante el siglo XVII predominaron dos estilos decorativos denominados según el rey gobernante: Luis XIII y Luis XIV. El primero, que dominó la primera mitad del siglo, era un desarrollo del estilo renacentista francés con algunas características góticas como los muebles cuadrados. En la segunda mitad del siglo XVII y las dos primeras décadas del siglo XVIII dominó el estilo Luis XIV, cuyas principales características son su solidez, dignidad y profusa decoración en bronce dorado. Este estilo era clásico en su simetría pero barroco en su complejidad y ostentación. Su principal exponente es el palacio de Versalles. Entre los diseñadores que contribuyeron a su decoración destacan Jules Hardouin-Mansart y Charles Le Brun, director de la real manufactura de gobelinos, fábrica que creó todo el mobiliario real. En esta época los tapices de gobelinos eran muy famosos en Francia y en otras partes del mundo.

Las paredes comenzaron a recibir una especial atención como espacios decorativos. Se recubrieron, en lugar de con paneles de madera maciza, con elegantes muebles tallados (boiseries) a menudo dorados y con diseños de

influencia oriental. A partir del siglo XVIII las paredes comenzaron a enmarcarse con molduras de madera.<sup>6</sup>

**2.3.8 Estilo Rococó.** En Francia al estilo barroco de moda en la época de Luís XIV, el Rey Sol, (1638-1715) le sucedió el estilo rococó durante el reinado de Luís XV (1710-1774). El rococó se caracteriza principalmente por el uso profuso de curvas y contra curvas elaboradas pero delicadas. Las casas de los nobles tenían, por lo general, molduras de madera en las superficies. Las paredes sin revestir se pintaban en colores pastel con chinescos o con representaciones estilizadas de escenas de la naturaleza. Un rasgo característico de la habitación Luís XV era su pequeña repisa de mármol encima de la chimenea exquisitamente tallada con diseños curvilíneos. Encima de la repisa había una segunda repisa tallada y pintada con un espejo (trumeau). Los tapices y las tapicerías utilizadas en el estilo Luís XV tenían una textura fina y dibujos con volutas, cintas y flores. Las lámparas, los accesorios de la chimenea y los adornos eran de metal finamente cincelado y a menudo dorado. Los suelos eran de madera colocada siguiendo dibujos de marquetería o en diseños geométricos más grandes. Otra característica de la habitación Luís XV eran las alfombras bellamente tejidas de Aubusson y Savonnerie. Se crearon nuevos tipos de muebles para satisfacer las necesidades de la vida social íntima, como, por ejemplo, la chaise longue, el sillón conocido como bergère y el escritorio.

En el último tercio del siglo XVIII el estilo Luís XV fue sustituido por el Luis XVI, que contrastaba con el anterior por su sencillez clásica y estaba estrechamente ligado al estilo neoclásico. Los muebles y la decoración Luís XVI eran de líneas y ángulos rectos y las habitaciones, más pequeñas y menos formales, se fueron especializando dando lugar al dormitorio, el boudoir, el comedor y la biblioteca. El revestimiento en madera de las paredes de la habitación Luis XVI

---

<sup>6</sup> Las edades de la Historia [en línea]. Perú Monografías, 2000. [Consultado 10 de Oct ,2005]. Disponible en Internet : [www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes](http://www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes)

presentaba una talla mucho más sencilla. Las pinturas de las paredes reproducían imágenes clásicas en lugar de escenas de la naturaleza. Las puertas, ventanas y repisas de mármol de la chimenea eran de diseño rectangular clásico. Los techos se dejaban sin decorar, aunque si se deseaba obtener un efecto más lujoso se pintaban con un cielo y nubes. Véase Estilos Luis XIV, Luis XV y Luis XVI.<sup>7</sup>

En Austria y en Alemania, y especialmente en Baviera, el estilo rococó evolucionó de forma independiente hacia un estilo exuberante y fantástico. Así, por ejemplo, la iglesia de peregrinación Die Wies (1745-1754) cerca de Munich, diseñada por Dominikus Zimmermann, presenta una exuberancia de formas y decoración difícil de encontrar en edificios religiosos al oeste del Rin. El arquitecto de origen flamenco François de Cuvilliers creó el famoso pabellón Amalienburg (1734-1740), refugio real de caza en Munich, que combina un exterior de castillo neoclásico con un interior suntuoso, y que ha sido considerado el máximo exponente de la arquitectura rococó profana

## 2.4 MARCO CONCEPTUAL.

**Ambientación Gráfica:** Proporcionar a un lugar un ambiente adecuado, mediante grafías, luces, objetos etc.

- **Espacios Habitacionales:** Recinto de pequeñas dimensiones destinado a ser ocupado por personas.
- **Grafista:** Especialista en Grafismo.
- **Pinturas Rupestres:** Pinturas y dibujos prehistóricos existentes en algunas rocas o cavernas.
- **Grafos:** Unidad abstracta que comprende el conjunto de grafías.
- **Multígrafo:** Aparato para sacar varias copias de un escrito.

---

<sup>7</sup> Las edades de la Historia [en línea].Perú Consulta, 2000. [Consultado 10 de Oct, 2005].Disponible en Internet: [www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes](http://www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes)

- **Demostración Asistida:** comprobación, por hechos ciertos o experimentos repetidos.
- **Hágalo usted Mismo:** consigna de trabajo especializado en manos de personas comunes evitando la intermediación de los profesionales.

## 2.5 MARCO CONTEXTUAL.

**TARGET:** clase media

**Estrato 3-4 manejando un estrato 5 de arrastre**

**Tipos de personas:** personas que quieren darle un toque diferente a sus espacios habitacionales con un rango de motivación alta que les permita adoptar las condiciones que presenta el multigráfico. Además que tengan un interés por marcar su territorio y rodearse de un signo que los identifique, puesto que las clases más altas optarán por decoraciones mucho más costosas para lograr el estatus deseado.

Público con tendencia a la autonomía, por interés de demostrarse a sí mismo la capacidad creativa y constructiva.

Este perfil es medido y confrontado con la cultura americana "Make Yourself" donde se ha convertido en una tradición, comparando con la cultura occidental donde apenas estamos abriendo las puertas a abrir nuestro nivel creativo y lanzarnos a hacer las cosas por sí mismos y no buscar la comodidad de acceder a algo ya hecho.

Además teniendo en cuenta la apertura con el TLC las puertas de Colombia se abren a culturas de otros países más avanzados, la idea es adelantarnos un poco a esta intervención de culturas y apropiarnos de una como es la de "hágalo usted mismo" pero con mucha más identidad cultural.

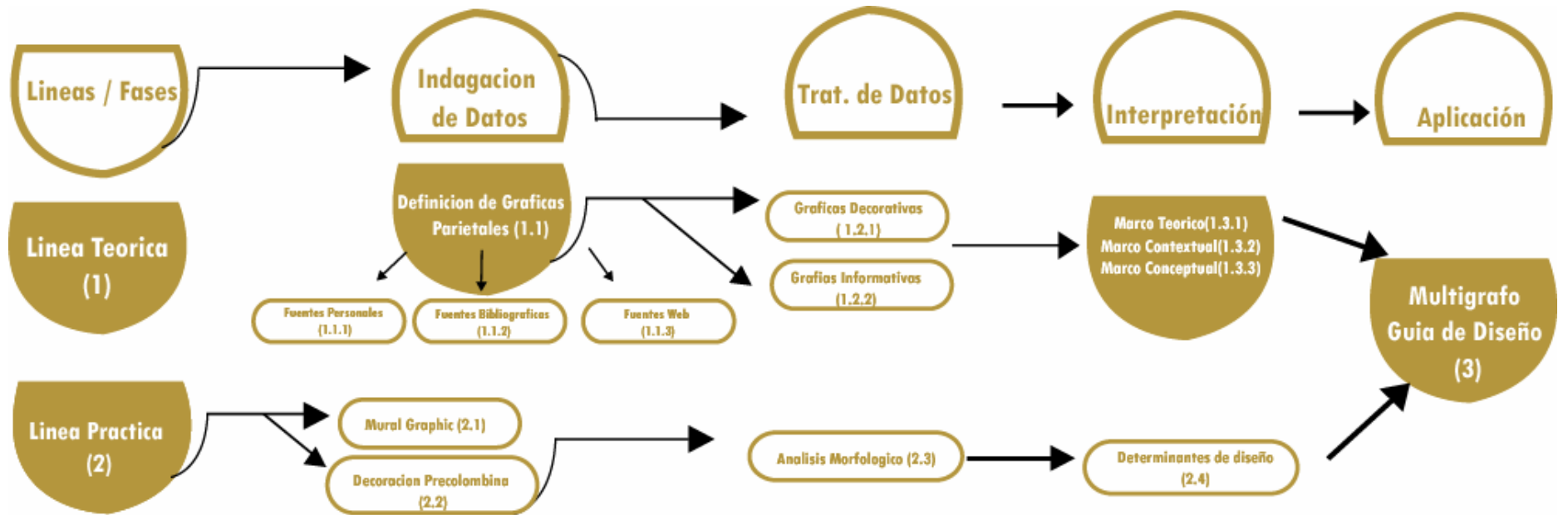
### **3. MARCO METODOLÓGICO**

El presente trabajo asumió una metodología de Investigación-Producción, en el sentido de que se abordó primero una indagación de los elementos teórico-conceptuales, para concluir en los determinantes para el diseño objetual de un instrumento (graphos) que posibilite la graficación por parte de los usuarios.

En el diagrama de la página siguiente, se puede apreciar tanto las FASES como las ETAPAS que se siguieron en la investigación.

Luego, de forma verbal, aparece la descripción detallada de cada una de los pasos seguidos.

Tabla 1.



### 3.1 FLUJOGRAMA

## 3.2 Fases

### Fase 1: Indagación

1.1 **Aproximación a Fuentes:** Es la investigación en posibles fuentes de información a las cuales hay que recurrir tales como Bibliografías, y/o paginas Web.

1.1.1 **Personales:** Recurrir a personas con conocimiento y experiencia en el tema para que nos puedan asesorar y dar consejos.

1.1.2 **Bibliograficas:** Búsqueda de información en libros relacionados con el tema de gráficos parietales.

1.1.3 **Web:** Búsqueda de información en la Word Wide Web (Internet) relacionadas con el tema propuesto, búsquedas en la Web donde encontremos algunos temas relacionados, diseño de interiores, aspectos de iluminación, color. y

### Fase 2 Tratamiento de datos

1.2 **Graficas Decorativas:** Recurrir a los diferentes estilos que influyen a la hora de decorar

1.3 Graficas informativas: aquellas graficas que cuentan con un significado histórico, religión, cultura, ciencia.

### Fase 3 Interpretación

1.3.1 **Marco Teórico:** recopilación de todo el material teórico que nos llevara a la síntesis de los argumentos necesarios.

1.3.2 **Marco Contextual:** contexto histórico que necesitamos para desarrollar el proyecto

1.3.3 **Marco Conceptual:** Conceptos y términos claves utilizados en el desarrollo del trabajo.



### Fase 3: **Practica/Producción**

- 2.1. Mural Graphique: Elemento usado como referencia para el desarrollo del producto final
- 2.2 Decoración precolombina: analizar factores influyentes en la decoración precolombina que nos puedan facilitar el proceso de elaboración de grafías teniendo en cuenta forma tamaño y nivel de complejidad.
- 2.3 Análisis Morfológico: factores diferenciales e influyentes para la selección de grafías
- 2.4 Determinantes de Diseño: Forma, Color contorno complejidad, formas básicas o compuestas que se encuentran dentro de las figuras mitológicas seleccionadas.
3. Multígrafo: elemento utilizado para la reproducción de grafías.

## 4. SELECCIÓN DE GRAFIAS

### 4.1 CRITERIOS DE SELECCIÓN

Teniendo en cuenta que el tema a tratar en el primer tomo del multigrafo es La cultura precolombina se trabajara bajo los siguientes criterios de selección:

- **Zoomorfos:** que tienen forma o apariencia de animal
- **Antropomorfos:** Que tienen forma o apariencia Humana.
- **Heteromorfos:** Que no tiene forma exacta

#### 4.1.1 Muestra Seleccionada

**Zoomorfos:**

Ver figuras Animales mitológicas

Figura 1. Ave Gallinácea

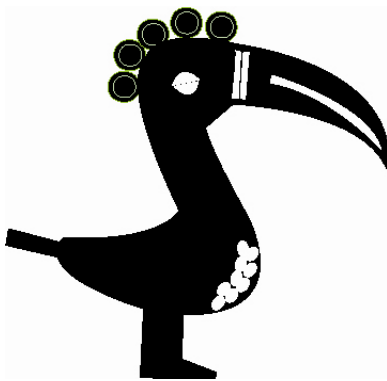


Figura 2. Ave Palmípeda

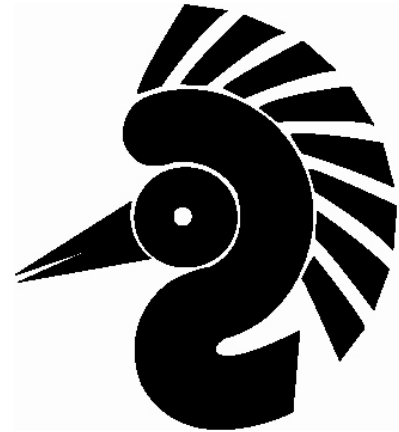


Figura 3. Ave Zancuda

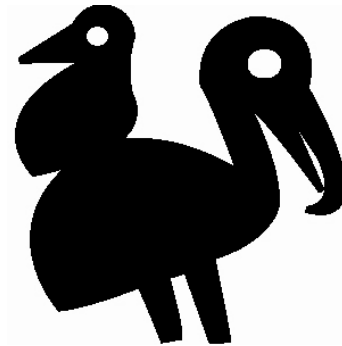
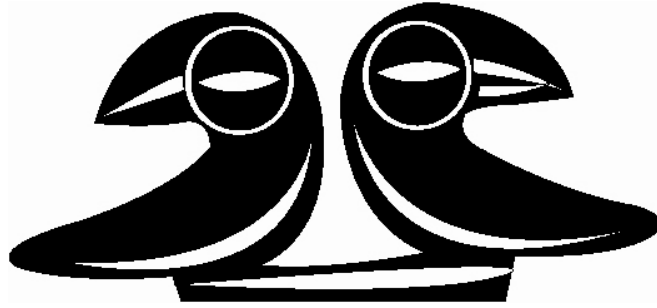


Figura 4. Pájaros Cantores

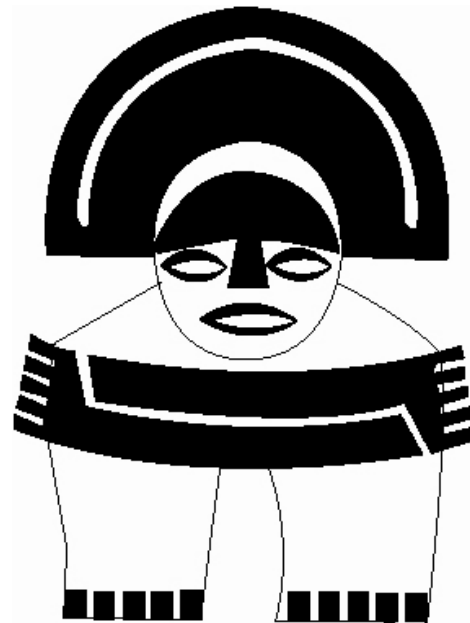


#### 4.1.2 Antropomorfos

Figura 5 Lítico Muisca



Figura 6 Abstracción Humana



#### 4.1.3 Heteromorfos

Figura 7. Dragón



Figura 8. Hombre Bestia



Figura 9. Hombre Pez



## 5. SOLUCION TECNICA

### 5.1 DESCRIPCION DEL GRAPHOS

Figura 10. Mango Sujeción



Figura 11. Puntos Troquelados

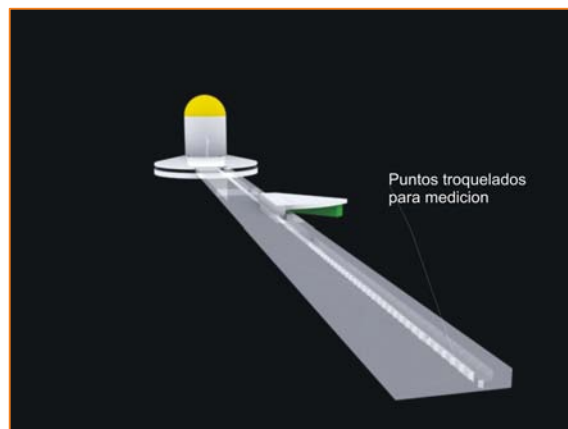
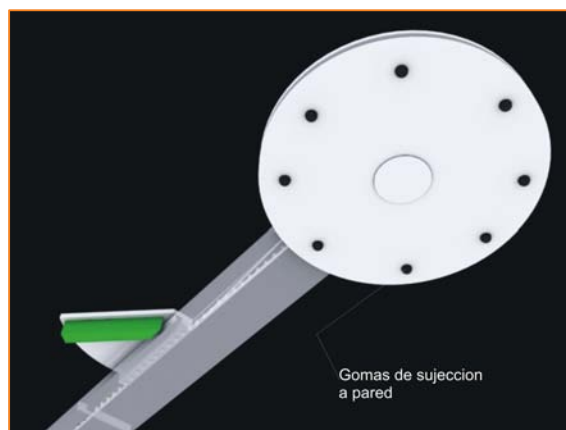


Figura 12. Eje Giratorio



Figura 13. Gomas de Sujeción



## 6. DESCRIPCION DE GUIAS Y MANUAL

### 6.1 Figura 14 Manual Práctico



Nota: Ver La Guía Técnica Constructiva que se encuentra anexo

### 6.2 CONTENIDO DEL MANUAL

- Como Usar el Color
- Aspectos del Color
- Esquemas Básicos
- Los Efectos del color
- Utilización del color
- Carta de colores

### 6.3 Figura 15 Guía Técnica Constructiva



## 7. CONCLUSIONES

- Estimula la identidad cultural

Poner en las manos de los usuarios un instrumento que le posibilite desarrollar su motricidad fina y gruesa, siguiendo una guía, es colocar en situación de aprendizaje a quienes se atreven a investir su propia morada de significados.

El común de la gente no tiene acceso a los bellos trabajos de síntesis y recolección de elaboraciones como las de Antonio Grass. Saber que esas grafías fueron producto de culturas sobre las cuales se construyó lo que ahora de Colombia, es una situación de aprendizaje que se quiere propiciar con este producto.

Vivir este proceso, tener entre manos estas grafías, jugar con ellas, pasarlas al muro, es un factor estimulante, capaz de generar una actitud de respeto y admiración por una estética aun no superada.

- Estimula la competencia creativa (asistida) de los usuarios facilitándoles el proceso.

No se trata de un instrumento complicado. Es simplemente un compás y una regla. La clave está en la GUIA que se ha diseñado para tal efecto. Un instrumento complicado, produciría un efecto inverso de aversión.

- Promueve la cultura del diseño participativo dándole al usuario no una solución si no una herramienta.

Enfrentar a los usuarios a resolver sus propias necesidades gráficas, inaugura en nuestro medio la cultura del “aprender haciendo”, desarrollada al extremo en otros países. En nuestro medio, la gente está acostumbrada a que otros les resuelvan sus problemas, pagando por todo.

- Puede ser el principio de una serie de grafías para usuarios específicos.

La intención es crear un sistema de graficación, que tenga continuidad. Creemos en el potencial que tiene nuestra propuesta, para convertirla en negocio, y entrar a formar parte de ese imaginario que la Universidad divulga sobre sus egresados con espíritu empresarial.

## BIBLIOGRAFIAS

Antonio Grass. Animales Mitológicos. Bogota: Ed. la habana.1985.352 p.

Antonio Grass. La Marca Mágica. Bogota: Ed. la habana.1980. 356 p.

Bride M. Whelan. Color en la Arquitectura y la Decoración. México. Ed Documenta. 1994 .132 p.

El Hombre en la caverna [en línea]. Argentina: Monografías, 2000. [Consultado 26 de sep, 2005].Disponible en Internet: [www.monografias.com/elhombreenlacaverna](http://www.monografias.com/elhombreenlacaverna)

Las edades de la Historia [en línea].Perú Consulta, 2000. [Consultado 10 de Oct 2005].Disponible en Internet [www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes](http://www.nuestrosinicios.org/historia/edades/culturasimportantes)