

GUÍA PRÁCTICA DE INTERIORISMO Y DECORACIÓN

Julio Madrigal Gramaje



GUÍA PRÁCTICA DE INTERIORISMO Y DECORACIÓN

Julio Madrigal Gramaje

© **Texto:** Julio Madrigal

© **Edición:** OBRAPROPIA, S.L.

C/ Puerto Rico, 40-bajo

46006 VALENCIA

ISBN: 978-84-15671-11-4

Depósito legal: V-2647-2012

Impreso en España por: Diazotec, S.A.

Primera edición: septiembre 2012

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de un delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. del Código Penal)

www.obrapropia.com

Prólogo

He de reconocer que prologar un libro técnico como el que nos ocupa, está fuera de mi alcance. Yo soy un neófito en el difícil arte de la Decoración, y nada de lo que aquí pudiera decir tendría valor alguno para quienes se acerquen a estos textos; bien sean estudiantes, profesionales o simples curiosos.

Así, he decidido que en vez de prologar el libro, voy a presentar a su autor.

Tampoco es ésta tarea manca, querido lector, pues has de saber que Julio Madrigal Gramaje es un personaje multidisciplinar, poliédrico...

Además de ser un encantador de serpientes, – tiene un don de gentes tan acusado que es capaz de convencerte para que montes una heladería en Oymyakon, república rusa de Yakutia que en 1926 registró -71° –, practica el submarinismo, juega a tenis, es músico y cantante, locutor, hombre de radio con emisora propia durante varios años, entrevistador de televisión (Popular TV), comentarista en la prensa (LEVANTE, el mercantil valenciano), mago... y qué sé yo cuantas otras cosas.

Además, dentro de su trabajo, en su polifacética diversidad, ama el antagonismo, la correlación de fuerzas opuestas..., de modo que, decididamente partidario de las líneas curvas, no se deja llevar por barroquismos desfasados, todo lo contrario: se ciñe a una concepción estética casi, casi, minimalista. Adora los espacios limpios sin ningún otro aditamento decorativo que no sea lo imprescindible, lo necesario. Y es de esa idea sin artificio de eliminar lo superfluo, de donde surge la belleza de sus creaciones, haciendo de los habitáculos por él imaginados, auténticos lugares únicos.

Si a todo esto le añades su exigencia innegociable de materiales de primerísima calidad, (un buen material siempre te hace quedar bien, suele decir), has empezado a conocer a Julio Madrigal Gramaje en toda su grandeza.

Lee su libro. Conócelo. Habla con él. Confía en su magnífico instinto para recrear espacios. Descubre al artista.

Fernando Garrido Redondo

Este monográfico que tienes entre las manos, querido lector: curioso, colega o estudiante, es poco más que una recopilación de textos editados por diferentes conductos y de los que no voy a hacer referencia bibliográfica, porque entiendo que sería prolijo, trabajoso e innecesario. Bástate saber que no tengo mayor mérito que el de mi criterio de selección para que llegue hasta ti aquello que entiendo puede ayudarte en tu estudios y en tu trabajo

Mi autoría, pues, queda reducida a algunos apartados, algunas teorías y a la clasificación de los temas en un orden lógico y necesario.

Julio Madrigal

ÍNDICE:

1. TEORÍA DEL INTERIORISMO Y LA DECORACIÓN.....	11
1.1. La decoración y el decorador.....	12
1.2. Teoría estético-funcional	14
1.3. La idea decorativa	14
1.4. Otros factores que influyen en la idea decorativa	18
1.5. El espacio en la decoración	21
1.6. La estructura de una planta	24
2. HABLEMOS DE COLORES	27
2.1. El color y la decoración	28
2.2. Repercusión en los tonos en un ambiente decorado	33
2.3. Las dimensiones del color.....	34
2.4. Dimensiones de color y decoración	35
2.5. Armonía de color.....	35
2.6. Armonía de monocromática	36
2.7. Armonía de análogos	36
2.8. Armonía de afines	37
2.9. Armonía de complementarios.....	37
2.10. Armonía de temperatura	38
2.11. Sensaciones psicológicas	38
2.12. El color y las ventas.....	40
2.13. Colores y espacios internos	41
2.14. Criterios de selección de colores	41
2.15. Resumen.....	44
3. DE LA VIVIENDA.....	47
3.1. La entrada	48
3.2. El pasillo	50
3.3. El cuarto de baño	51
3.4. La cocina	53
3.5. El comedor.....	55
3.6. Dormitorios	59
4. LA MATERIA	65
4.1. La tapicería	66
4.2. Los tejidos	66
4.3. Las fibras	66
4.4. Los pavimentos.....	69
4.5. Las moquetas	73
4.6. El papel pintado	73
4.7. El entelado	75
4.8. Los remates perimetrales	75
4.9. Los Cortinajes.....	76

5. EL DIBUJO	81
5.1. Dibujo	82
5.2. Dibujar con lápiz	82
5.3. La técnica del dibujo a lápiz	85
5.4. El trazo	86
5.5. El encaje.....	90
5.6. La luz	91
5.7. Clases de sombras	92
5.8. Objetos de decoración	94
5.9. El boceto.....	96
6. DIBUJO TÉCNICO.....	99
6.1. Algunas herramientas y útiles de dibujo	100
6.2. Geometría descriptiva	102
6.3. Sistemas de proyección.....	103
6.4. Secciones.....	109
6.5. La perspectiva	109
6.6. Dibujar un plano	114
7. INTERICAD - LITE.....	121
7.1. Tutorial básico	122

Capítulo 1

TEORÍA DEL INTERIORISMO Y LA DECORACIÓN

Objetivo:

La teoría de la decoración tiene una razón de ser.

En los diferentes puntos que iremos tratando, nos saldrá al paso la necesidad de adquirir los conocimientos precisos para que, en nuestro trato con el cliente, podamos mostrarle una diversidad de opciones a elegir, pero con la suficiente autoridad para asesorarle sobre cuales de esas opciones son las más convenientes y por qué, llevándole de la mano por cada una de las fases del proyecto.

A interrogantes como:

- ¿De qué forma distribuiríamos el espacio de una estancia?
- ¿Qué colores emplearíamos para una habitación?
- ¿Cuál es la iluminación perfecta para tal o cual rincón?

Y a cuantas preguntas pueda – en el ejercicio de su derecho – hacernos el cliente, deberemos estar preparados y dispuestos para responder con prontitud y solvencia.

He aquí nuestro objetivo: Hacer de vosotros auténticos profesionales que puedan y sepan ganarse un hueco en este mundillo nuestro que nos permite, a veces, actuar como auténticos creativos; aun más: como artistas. Poniendo en juego nuestro cerebro, nuestras manos y nuestro instinto en pro de la belleza y la comodidad del que busca nuestros servicios.

Contenidos:

1. La decoración y el decorador
2. La teoría estético – funcional
3. La idea decorativa
4. El espacio de decoración
5. La estructura de una planta

1. La decoración y el decorador

La teoría de la decoración está dedicada al estudio teórico de la estética y la decoración.

Consta de un conjunto de normas para conseguir trabajos que tengan la condición de estar sujetos a las reglas de belleza, sin perder nunca de vista que estos trabajos de valor estético tienen un fin práctico al que han de ceñirse.

a. ¿Qué es la decoración?

Una habitación con una mesa y cuatro sillas y las paredes peladas, hacen insoportables la estancia en ella de cualquier persona.

El hombre desea estar en un ambiente que sienta "suyo". El hombre desea que su casa sea su casa y no otra. Cada individuo tiene su café, su tienda, su peluquería, su cine.

La decoración consiste en preparar a cada persona el ambiente que encaje con su personalidad, el ambiente que necesita.

A un hombre dinámico, activo, un clásico hombre de negocios de hoy, no se le puede modelar su hogar del mismo modo que a un matrimonio de edad que vive de rentas, ni se puede decorar igual una tienda de ultramarinos que una joyería ni el bar de un suburbio habitado por obreros, que un bar de un barrio aristocrático.

Decorar es crear un ambiente en un espacio por medio de masas, color y luz, de modo que se amolde cada día a la psicología de las personas que va habitarlo o a frecuentarlo.

b. El decorador

El decorador debe tener las dotes de creación y los conocimientos teóricos precisos para realizar una labor de algo tan serio como es la intimidad de terceros y abordar la estructuración de ambientes de los que puede depender en gran parte el éxito o el fracaso de un establecimiento de negocio.

El decorador debe tener

a) un sentido creador responsable, es decir no debe reducir su labor hacer variantes sobre lo que han hecho otros decoradores.

b) unos conocimientos técnicos básicos que alberguen desde concep-

tos generales de los materiales e instalaciones de la construcción, pasando por ideas globales sobre la técnica de la ebanistería, hasta el conocimiento de telas, cerámica y elementos ornamentales auxiliares.

c) debe tener un elevado sentido de lo bello y estético.

d) conocimiento del hombre, un decorador debe saber con quién trata y para quien va a trabajar. Un hombre culto y un criterio propio, quizás sepa cómo quiere que le decoren su hogar, el hombre falto de una formación esmerada, seguramente no.

En este caso el decorador, en el trato con su cliente, debe poner en juego su capacidad de captar la psicología de ese hombre con el fin de instalarle la casa que necesita. Así como debe conocer al hombre en colectividad para montarle el local público, el establecimiento o, donde pueda sentirse a gusto.

c. La finalidad de la decoración

Las formas de vivir han ido evolucionando y hoy no basta sólo con un techo y las paredes que resguarden del frío de las variantes del tiempo.

Ahora aspiramos a que tanto nuestra vida familiar como la que hagamos en sociedad se desarrolle en ambientes en los que nos sentimos a gusto de que sean nuestros ambientes.

¿Por qué esto? Nuestro centro de trabajo por ejemplo debe estar instalado de tal modo que cuando levantemos la cabeza de la tarea que nos ocupa, nada nos haga pensar: que mal se está aquí, qué horrible color el de la pared, que frío hace,...

Esto hará que no podamos concentrarnos en nuestro trabajo.

La estancia bien conseguida es aquella en la que estamos también encajados que no la tocamos.

La finalidad de la decoración, es conseguir ambientes que encajen con quienes le van a la habilitar o frecuentar, de modo que no se note la persona o personas en cuestión que puedan desarrollar sus asuntos en un clima grato.

La decoración no debe perseguir ambientes excesivamente cómodos o acaramelados. Debe sencillamente, y esto lo complicado, ceñirse al tipo de persona que sea, sirviendo sus necesidades de ambiente.

2. Teoría estético-funcional

Con esta teoría pretendemos establecer normas para conseguir realizaciones que tengan cualidades estéticas.

Esta belleza no puede producirse de un modo totalmente libre o caprichoso. Es necesario pensar que es una belleza que tiene su fin práctico, que debe estar condicionada por una serie de problemas técnicos que hay que resolver.

Se trata, de conseguir, dentro de sus problemas técnicos al mayor partido estético posible.

Estudiaremos distintos elementos con que contaremos para decorar y la forma de barajarlo del modo más conveniente.

El camino será el siguiente:

- Se dispone para trabajar un espacio (la habitación, el local)
- Necesitaremos conseguir: un ambiente
- Medios que poseemos: masas (muebles) color y luz.

Debemos pues estructurar un espacio, por medio de masas. En este espacio habrá color, y el ambiente estará iluminado por un natural o artificial o por los dos.

Las masas estarán relacionadas entre sí con arreglo a un ritmo, buscando una armonía.

Los colores estarán relacionados con la forma, tamaño iluminación del espacio, con las masas y con los otros colores.

La luz lo ilumina todo, redondeando los elementos de iluminación y colorido.

Esto cinco elementos: espacio, masas, color, luz y ritmo van a ser el objeto de nuestro estudio.

3. La idea decorativa

Para la realización de un proyecto de decoración es necesario primero saber lo que se va a hacer, como se va a hacer el proyecto. Es decir, necesitamos tener una idea de lo que va a ser nuestro trabajo. Sin ésta idea, el fruto que se consigue estará falto de orden, de armonía, de conexión, y serán definitiva un trabajo sin valor.

Un proyecto de decoración es el planteamiento de un conjunto en el que intervienen espacios, formas, texturas, color, luz, etc., y cada uno de los elementos del conjunto, deben estar perfectamente encajados y coordinados dentro del todo general.

A un determinado color de paredes debe corresponder un determinado color de alfombras, muebles, cortinas, etc., Según el espacio y la finalidad de la estancia variara la intensidad, situación y tono de luz artificial, el estilo de los muebles, la textura de telas y superficies, el tipo de recubrimiento o en todas las paredes, etc., Debe estar también emparejado con el conjunto el tipo de muebles, su estilo, debe ser considerado como el de los pequeños detalles que colaboren a conseguir el resultado final deseado: ceniceros, floreros, jarrones, cuadros, lámparas. La disposición de cada elemento en el espacio que se dispone debe seguir unas directrices que den como resultado un conjunto armónico en donde cada uno de los elementos, queden estético y prácticamente relacionados entre si.

Además no sólo debe aspirarse a conseguir una buena relación entre los distintos elementos que intervienen un proyecto, todo conjunto debe tener un mínimo estilo. La relación entre las distintas unidades las estableceremos sobre una base general, una idea general: el estilo global que ha de tener el conjunto.

Estamos hablando desde un punto de vista académico. Decimos cómo deben ser las cosas para que ésta resulte correcta. Pero no olvidemos que desde este punto de vista, un decorador con personalidad e ideas puede romperla, colocando en una estancia, muebles funcionales combinados con muebles góticos o algún elemento románico, sin que esto desequilibre la unidad del conjunto, o bien puede hacer combinaciones de colores que no estén dentro de la tabla de valores cromáticos.

a. La busca de la idea

Debemos ordenar nuestras ideas y trazar un desarrollo de las mismas. Primero es necesario el método que luego producirá el hábitat, en principio se nos da un espacio: un local o una estancia que sabemos qué tipo de conjunto tenemos que montar en el.

Los primeros datos que tenemos son dos y a ellos tenemos que ceñirnos: el espacio en el que contamos y la luz natural de que está dotado ese espacio.

A partir de aquí, todas nuestras ideas estarán relacionadas con esos dos elementos.

Debemos limitarnos el espacio del que disponemos que según lo que

queramos hacer será necesario esforzarnos en conseguir apariencias de mayor o menor amplitud o llevarlas a efecto realmente si es posible con un cambio del espacio.

Lo mismo ocurre con la luz natural que contamos. Pensando en lo que debemos hacer, será necesario utilizar un color u otro en las paredes y que tenemos que manejar adecuadamente elementos como visillos, cortinas, huecos etc.

Supongamos que podemos obrar con total de libertad a la hora de realizar el montaje de una pieza para una mujer soltera. Dando por sentado que tuviésemos resuelto todos los problemas que en ella ha podido plantearnos la luz y el espacio y nos encontramos con unas condiciones ideales en estos dos aspectos, ¿qué es lo primero que pensamos? En principio lo necesario saber que ambiente va a tener la habitación.

La forma más primaria en que esto se manifiesta es la tonalidad general de la habitación: pensaremos el color básico de la misma, si va a tener tonos claros u oscuros, grises, rosados, verdes, etc., Y pensaremos cómo será la iluminación.

Escogemos un tono pálido, suave. El color dominante sera el azul claro. Conocido esto, abocaremos un punto fundamental, el estilo general de la estancia.

Esto quiere decir que sí no escogemos un estilo muy definido y nuestra intención es trabajar con un amplio estilo actual u orgánico, tenemos que pensar sobre qué tipo de formas tenemos que pensar cuáles van a predominar en el conjunto: formas curvas, rectas, combinación de rectas y curvas etc.

Debemos considerar que formas deben contribuir a hacer más acogedora la habitación, más elegante, más acorde con los gustos estéticos del momento y de la petición del cliente.

La solución puede ser: predominio de formas rectas a base de formas geométricas más o menos pequeñas, combinadas de tal forma que estructuren convenientemente el espacio. Cabe la posibilidad de incluir pequeños elementos que sirvan de contraste. Otro punto importante es la textura del conjunto.

Llamamos textura a la distinta calidad o aspecto externo físico de cualquier material empleado decoración.

Una superficie, por ejemplo, puede ser satinada, granulosa, áspera, brillante, mate, estriada, etc. Una vez abordados estos aspectos debemos centrarnos en el tipo de muebles y en su disposición en el espacio.

La idea sobre los muebles, su forma, está condicionada con el estilo general que he decidido ya, que será a base de forma recta.

La distribución vendrá dada por razones prácticas: circulación fácil, etc., Y también por razones estéticas: situación de ser masas geométricas de modo que se combinen unas con otras para dar el resultado que queremos como estilo general: conjunto de formas con predominio de recta a base de masas pequeñas con el fin de conseguir un conjunto elegante, compuesto por pequeñas mesitas, divanes de varios cuerpos, butacas, y pensaremos en el lugar adecuado para introducir esos pequeños elementos curvos decorativos.

Hemos de ocuparnos también en este caso de la textura particular de cada mueble.

Por último queda matizar el color. Habíamos concretado, que la habitación en azul claro en general. Debemos intuir ahora algunos colores que contraste y esto no quiere decir que se busque un choque vivo o intenso entre colores, sino introducir otros colores que rompan la monotonía del azul y luego que vallan a más flexible y armonioso.

Se puede utilizar azul más intenso para los asientos de los sillones, alfombra en el suelo o recurrir a la ornamentación floral.

Hemos de pensar también en las paredes, que también deben ser acorde con el resto del trabajo. Podemos utilizar cuadros, murales, cortinas, espejos, etc.

Por último se debe dar un estudio de la luz artificial y el modo en que está interactúa en la estancia y los elementos que la componen.

Resumiendo, la pauta lógica a seguir para alcanzar nuestras ideas pueden ser las que de forma esquemática mostramos a continuación:

1. Tipo de estancia o local a proyectar
2. Espacio cantidad de luz natural con que se cuenta
3. Ideas previas sobre el ambiente general
4. Estilo de la misma
5. Textura general de superficies, muebles y complementos decorativos
6. Complementos decorativos
7. Luz artificial

Estos puntos constituyen los puntos a seguir para llevar una correcta pauta de trabajo. El 3 y 4 son básicos, ya que a partir de ellos se esboza el trabajo.

4. Otros factores que influyen en la idea decorativa

Existen factores, que siendo ajenos a lo decorativo en sí mismo influyen sin embargo la realización del proyecto, forzándonos a hacer algunos rodeos en el sucesivo desarrollo de los siete puntos de la pauta marcada anteriormente.

Para una mejor marcha profesional vamos a conocer estos factores y a estudiar el modo de superarlos y de actuar con ellos a la hora de trabajar. Podemos agrupar en puntos:

- A)** Económicos
- B)** De medio ambiente.
- C)** Personales (psicología del cliente):

A) Económicos: los factores económicos se refieren sobre todo al presupuesto con que podamos contar para la realización de nuestro trabajo. Las pautas en el proceso proyectual será el mismo solo que tendremos que afinar más para conseguir un trabajo de valor con pocos medios si éstos no son abundantes.

B) De medio ambiente: cuando hablamos de medio ambiente nos referimos a la serie de agentes externos que de un modo u otro pueden influir en las características de la habitabilidad de una estancia. Se derivan así exclusivamente del clima y de las condiciones del suelo donde esté sentado el espacio que debemos decorar.

Hay tres factores principales:

- 1º Temperatura
- 2º Iluminación natural
- 3º Grado de humedad.

1º Temperatura: la temperatura influirá sobre el proyecto puesto que en todas las regiones no se puede utilizar la misma decoración.

Una región de clima tórrido no podemos utilizar colores que refuercen en las personas que van habitar una determinada estancia la impresión de calor, como es el caso de la gama rojo anaranjado.

También debemos evitar materiales que real y psicológicamente sean cálidos, como el corcho, alfombras, cortinas de fibra que conservan el calor.

En una región fría, no sería adecuado emplear colores de la gama

verde-azul, llamados precisamente colores fríos, ni muebles metálicos, que no harán sino acentuar la impresión real y psicológica de frialdad. Sin embargo si serán adecuadas las alfombras, cortinas, madera, el corcho...

2º Iluminación: en una región en la que la iluminación solar sea muy intensa será necesario jugar con huecos, visillos, cortinas y colores de un modo determinado. Nunca del mismo modo que en una región donde sea normal el cielo cubierto, la lluvia, la nieve, etc.

En las regiones de reverberación luminosa se utilizarán colores que atenúen este exceso de luz, es decir, colores fríos, y en las regiones de luz griseada colores claros y luminosos: amarillo, mezclas de blanco y rojo etc. Lo mismo podemos decir de las habitaciones según su orientación. Las habitaciones o viviendas completas orientadas al norte tendrán siempre poca luz al contrario que en las orientadas al sur.

3º Humedad: nos referimos a la humedad por absorción de los muros, que manchar las paredes y quiebran la capa de pintura que las cubre, además de producir frialdad en la estancia. Será necesario calibrar que material emplear, utilizarán pinturas impermeabilizantes o paneles que recubran las paredes.

No obstante, estos factores que hemos visto referentes al medio ambiente, tampoco pueden barajarse aislados, porque como fondo y centro receptor de todo ello está el elemento más importante en la decoración, el hombre, que es al fin de cuentas, el que disfrutará o tendrá que soportar, según ha haya sido nuestro trabajo, el ambiente que hayamos preparado.

C) Personales (psicología del cliente). Los espacios se decoran para que los habite un hombre, una mujer, una familia o grupo de hombres y mujeres que en este caso no se trata de habitar, sino de permanecer un rato más o menos largo en un local en cuestión.

Es preciso que el decorador sepa cuáles son las necesidades del cliente con respecto a la estancia o local comercial que quiere decorar. A veces esto no es sencillo ya que el propio cliente es quien dice lo que desea y tiene criterio para escoger lo que le conviene. Pero hay otras ocasiones, que no es así.

El cliente sólo pide que le decoren su casa o establecimiento y deja en manos del decorador la elección del tipo de trabajo que se va a realizar.

En todo caso, quizás una sólo orientación, "lo quiero moderno", "lo quiero clásico", y como casi nadie conoce con exactitud quién es y qué quiere, puede ocurrir que ese "lo quiero clásico" sea una falsa impre-

sión, que deberemos corregir.

El decorador, pues, debe saber cómo es su cliente y procurar, sobre todo, llenar con su trabajo, la necesidad de ambiente de ese cliente. Un trabajo, técnico y estéticamente perfecto, no sirve para nada, es un fracaso, si la persona para quien va destinado se encuentra fuera de lugar, o desplazada cuando lo habita.

En la entrevista previa del decorador con su cliente, aparte de atender las cuestiones técnicas, económicas, etc. Debemos estar estudiando a la persona para cual se va a trabajar.

Es importante saber:

1º el tipo de temperamento:

Tranquilo, reservado o flemático. Activo, extrovertido, nervioso, impresionable, irritable, etc.

Aquí es donde empieza el problema. Se trata de la postura que debemos tomar ante un determinado temperamento.

Debemos darle a un flemático un ambiente donde su temperamento por tranquilo, poco activo, se halle como pez en el agua y colabore en cierto modo a la forma de reforzar su flema o bien deberíamos emplear una decoración que imite al movimiento, es decir un ambiente que corrija los defectos de esa persona flemática.

Esto es tema delicado, pero el decorador deberá preparar al individuo la decoración acorde a su personalidad. Si es un apático deberá decorársele una estancia apática. El hecho de que la apatía sea algo bueno o malo es algo que no debe definir el decorador en su trabajo.

Al tranquilo, apático reservado le vendrá bien ambientes cómodos no muy recargados. Al antiguo y extrovertido un ambiente muy funcional, de fácil circulación, luz abundante.

El nervioso e impresionable necesitara que ambientes sedantes, espacios poco interrumpidos con tonos suaves. Luz bien graduada, y formas simples.

2º el grado de cultura y sus gustos estéticos.

Es decir, si tiene preferencia por las formas simples, las recargadas, o una combinación de ambas.

3º el tipo de trabajo que realiza.

Si es un trabajo intelectual, que requiere gran concentración mental intensa, seguramente será mejor instalarle al menos en su habitación una decoración simple, descongestiva, de tonos suaves, sedante y espacios poco interrumpidos.

Esto no será necesario si el trabajo que realiza es manual y además con cansancio físico. En este caso la habitación puede incluir más cantidad de objetos en los que descanse con agrado la mirada, obviamente sin llegar al recargamiento excesivo, a no ser que sea petición del cliente.

Conclusiones:

Al hablar del conocimiento que el decorador debe tener del cliente, hemos hablado de este en singular, pero la mayoría de los casos el cliente es una familia y por lo tanto, este estudio del cliente se debe a todas ellas.

¿Y cómo podemos plantear es todo? ¿Debemos estudiar uno por uno cada miembro?

La actuación lógica debe ser atender en el conjunto, a las necesidades del padre y de la madre, quienes establecerán los gustos generales de la familia.

Un problema que se puede plantear es la compaginación de elementos referentes a la influencia del medio ambiente con factores personales de la psicología del cliente.

Puede darse el caso de que una estancia que va ser habitada por un hombre que necesita colores sedantes, pero fríos, esté a la vez orientada al norte y se quieran colores calientes queden a la habitación una impresión psicológica más cálida y ayuden a mantener y aumentar la luz.

En estos casos debemos tomar el camino medio y buscar combinaciones que logra solucionar en parte los dos problemas. Por ejemplo, utilizar tonos anaranjados suaves.

5. El espacio en la decoración

Vamos a estudiar el espacio desde dos ángulos distintos.

1. El espacio relacionado con la planta de la estancia que se va decorar, es decir, el espacio considerado en dos dimensiones largo y ancho.
2. El espacio en cuanto ambiente, considerado en tres dimensiones largo ancho y alto.

Hemos de tener noción del significado de los siguientes conceptos

- A)** Fondo permanente.
- B)** Centro de interés.

a. Fondo permanente

Una habitación cualquiera está formada por cuatro paredes, el techo y el suelo, es decir, por seis planos que limitan el espacio.

El conjunto de estos planos y este espacio es la materia bruta que debe formar el decorador y en lo que se llama fondo permanente. Y la misión del decorador es dar forma a este espacio.

Aunque el espacio no se puede modelar, sí podemos colocar dentro de el formas materiales que lo limitan, lo interrumpa o lo corte y le de un aspecto determinado, y además, cubriendo con determinados colores las paredes, o pintando en ellas especiales motivos decorativos ,conseguiremos variar la apariencia del mismo en cuanto dimensiones, altura etc.

b. Centro de interés

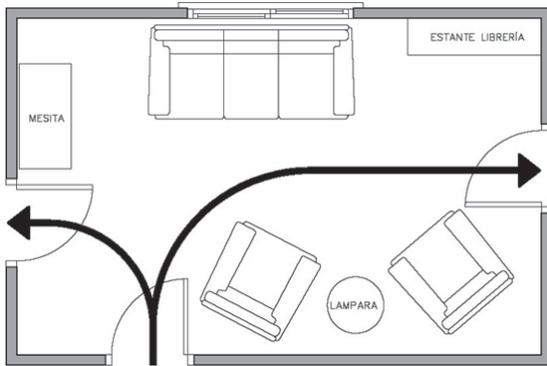
Todas las habitaciones tienen un punto que es más interesante que los demás debido a que es en el donde se centra la actividad de la estancia, o bien porque el sitio de la misma donde se está con preferencia.

A este subespacio dentro de otro mayor es lo que en decoración se le llama "centro de interés".

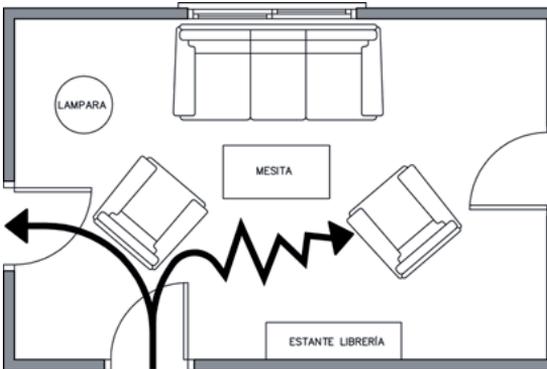
Así, en un comedor, el centro de interés será el que está marcado por la mesa y las sillas, y en el salón el centro de interés se hallara en aquel donde se reúnan entorno a algún punto.

Problemas que plantea el centro de interés

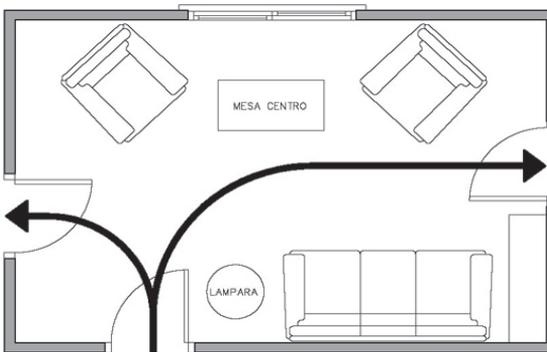
- a) Un espacio de fondo permanente considerado en la planta.
- b) Unas formas (muebles) que debemos colocarlos de un modo determinado.
- c) Un centro de interés que no tenemos en principio, pero que debemos construir a partir de los muebles mediante una colocación adecuada de éstos, en el espacio en el que contamos.



Aquí a quedado mal resuelto. El paso de una habitación a otra se puede realizar con facilidad, pero acosta de dejar los sillones del rincón inferior derecho encajonados.



He aquí una solución catastrófica para la circulación. Los sillones obstaculizan los pasos a las habitaciones



Esta si es una solución correcta. Tanto el paso de una habitación a otra, como la circulación entre los distintos sectores de la habitación están libres de obstáculos

La elección de centro de interés plantea dos problemas principales:

- 1º Escoger el lugar de la estancia más adecuado para instalarlo.
- 2º Problemas de circulación (la palabra circulación se refiere en decoración a la facilidad o dificultad de tránsito o por una habitación o en el paso de una a otra).

6. La estructura de una planta

Una vez conocemos estos conceptos podemos trabajar a la estructuración de la planta que viene dada por la búsqueda y situación del centro de interés.

Sólo en algunos casos el centro de interés ya que en un lugar establecido que viene dado por el tipo de estancia., Pero hay otras que habrá que sopesar una serie de factores que nos lleven a una solución más práctica. Habrá que tener en cuenta:

1º Las características de la estancia tamaño y forma, la cantidad de luz, huecos.

2º Finalidad de la misma, es decir será necesario tener en cuenta para qué tipo de estancia se va a utilizar la habitación.

a. Tamaño y forma

Si la habitación o local es muy grande o pequeña o domina mucho una dimensión sobre otra, es decir, es muy alargada, esto nos forzara en un principio a ubicar los muebles de un modo especial.

b. Luz

Se debe evitar la colocación de los muebles de modo que de una manera u otra moleste la luz, o bien por exceso o por defecto. Para aquellas estancias donde se deba escribir, dibujar o realizar cualquier tipo de trabajo, la luz deberá penetrar por la izquierda (si es diestro) y no excesivamente intensa. Para el resto de estancias la luz se situará de modo que llegue bien a todos los centros de interés nunca con exceso.

c. Huecos

Habrá que tener en cuenta los huecos a la hora de situar los muebles en la planta de una habitación.

El tamaño y situación de las ventanas, es decir, su orientación si por ellas pasa luz excesiva u opaca, si la luz del sol entra en gran parte de la habitación, si están colocadas en la misma pared de la chimenea de la sala restando intimidad a este rincón, todo esto deberá ser observado con detalle.

También será necesario tener en cuenta la forma en que abren las hojas de la puerta, pues pueden dejar encajonados parte de la habitación.

En una estancia de paso entre dos, como es el salón comedor será necesario considerar la colocación de las puertas con el fin de situar los muebles de manera que no se deban dar rodeos cruzar por medio de la estancia para pasar de una a otra.

Conclusión final al espacio en la decoración.

El espacio en decoración podemos considerarlo en dos dimensiones (ancho y largo) o en tres (ancho, largo y alto).

En un espacio habitable, es decir en una habitación, hay un "fondo permanente", y es necesario buscar un "centro de interés", la búsqueda del centro de interés plantea dos problemas.

1º La elección de la situación del dicho centro dentro del espacio de la habitación.

2º Programas de circulación. Para reestructuración de la planta de la habitación es necesario tener en cuenta dos cosas:

a) Características de la estancia (tamaño, o forma, cantidad de luz, huecos)

b) Finalidad de la misma, es decir, si va a servir para comedor, dormitorio, sala de juegos, sala de estudio, etc.

De toda esta teoría del interiorismo y la decoración aquí expresada la llevaremos a un estudio más profundo en el tema decoración en la vivienda.

Capítulo 2

HABLEMOS DE COLORES

Objetivo:

La decoración, con todo y ser multifacética, tiene su punto de partida en dos factores esenciales: belleza y funcionalidad. Y con una y otra hemos de trabajar para conseguir el ideal de todo decorador: ambientes perfectos, entrañables, para vivir. Y otros limpios, fáciles, útiles, para trabajar.

El color, los colores, son uno de los recursos más importantes para el decorador, para el interiorista.

Su fuéramos (que debemos ser) un tanto psicólogos, conoceríamos hasta qué punto los colores influyen sobre el estado anímico del individuo. De tal manera, que puede paliar los efectos de una perjudicial exaltación, o por el contrario subir el tono vital del deprimido. Puede favorecer el nivel de concentración del estudiante o del creativo. Nos pueden incitar al sueño o mantenernos despiertos. Pueden, incluso, ayudar a que los niños crezcan más sanos y felices...

Los colores son un mundo que en nuestra profesión debemos intentar conocer, descifrar, utilizar...

En este apartado veremos qué colores son los más adecuados para los ambientes que tratamos de crear en función de la actividad a la que van a servir; siempre – claro está – contando con el carácter y los gustos del cliente, que al fin y a la postre es el que paga, el que exige y el que manda.

Contenidos:

1. El color en la decoración
2. Repercusión en los tonos en un ambiente decorado
3. Las dimensiones del color
4. Dimensiones de color y decoración
5. Armonía de color
6. Armonía de monocromática
7. Armonía de análogos

8. Armonía de afines
9. Armonía de complementarios
10. Armonía de temperatura
11. Sensaciones psicológicas
12. El color y las ventas
13. Colores y espacios internos
14. Criterios de selección de colores
15. Resumen

1. El color en la decoración

La decoración tiene su punto de partida en dos factores esenciales, belleza y función. Una y otra se coordinan y deben estar de acuerdo para conseguir ambientes para vivir, trabajar o pasar ratos de ocio.

El color es uno de los recursos más importantes que el decorador tiene al alcance de la mano. La influencia del color en el estado anímico del individuo, y en consecuencia su estado físico, es un fenómeno comprobado. Un entorno adecuadamente coloreado puede rebajar estados de ánimo exaltados, subir el tono vital de los depresivos, favorece la concentración para el estudio y el trabajo, reducir el riesgo de accidentes laborales. El color también aporta a las estancias un carácter distendido, elegante, severo, estimulante.

¿Qué es el color?

Todos sabemos lo que es el color. A la vista del objeto, podemos decir cuál es su color e incluso añadir matices como "fuerte", "pálido", "oscuro", etc. Muchos de estos nombres están asociados a elementos de la naturaleza, rosa, turquesa, salmón, naranja... o a objetos de uso habitual, acero, butano.

Realmente, es muy difícil dar una definición no técnica de lo que es el color aunque todos sepamos qué es. Por esta razón, hablaremos del color sin apenas detenernos en su origen, sólo los conceptos imprescindibles para comprender el efecto que producen a nivel decorativo. Si dijéramos que el color no es realmente una propiedad de los cuerpos, podría parecer una incongruencia. ¿Cómo puede negarse que la hierba sea verde, que los tomates sean rojos o que el cielo un día despejado sea azul? Reflexionemos un poco.

Pensemos en un prado en una fuente llena de tomates un rosal repleto de flores. ¿Realmente su color es invariable?

¿Nuestros ojos perciben el mismo color al mediodía que durante el crepúsculo? ¿Cuál es el color que toman por la noche? Está claro que

el color de los objetos es algo cambiante, que depende de distintos factores entre los que destaca de forma especial la luz.

Es suficiente con contemplar un paisaje a diferentes horas del día para comprobar que el color es cambiante. Y este principio es igualmente válido en el mundo de la decoración, la cantidad de luz natural que reciba una estancia, las características de los focos luminosos que se utilicen, son agentes que determinan el resultado final, dar muestras de pintura, revestimientos y tejidos deben contemplarse con la misma iluminación que tendrán en su lugar definitivo.

La problemática del Color y su estudio, es muy amplia, pudiendo ser abordada desde el campo de la física, la percepción fisiológica y psicológica, la significación cultural, el arte, la industria etc. El conocimiento que tenemos y hemos adquirido sobre el color en la escuela elemental, hace referencia al color pigmento y proviene de las enseñanzas de la antigua Academia Francesa de Pintura que consideraba como colores primarios (aquellos que por mezcla producirán todos los demás colores) al rojo, el amarillo y el azul. En realidad existen dos sistemas de colores primarios: colores primarios luz y colores primarios pigmento.

El blanco y negro son llamados colores acromáticos, ya que los percibimos como "no colores"..

Color de pigmento, síntesis sustractiva.

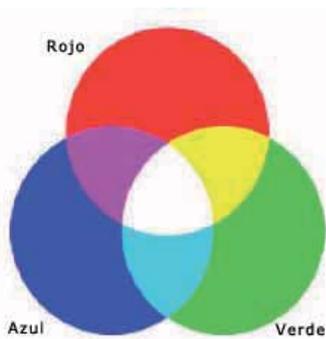
Los colores sustractivos, son colores basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. Forman esta síntesis sustractiva, el color magenta, el cian y el amarillo. Son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, motivo por el cual estos colores han desplazado en la consideración de colores primarios a los tradicionales.



La mezcla de los tres colores primarios pigmento en teoría debería producir el negro, el color más oscuro y de menor cantidad de luz, por lo cual esta mezcla es conocida como síntesis sustractiva. En la práctica el color así obtenido no es lo bastante intenso, motivo por el cual se le agrega negro pigmento conformándose el espacio de color CMYK.

Los procedimientos de imprenta para imprimir en color, conocidas como tricromía y cuatricromía se basan en la síntesis sustractiva.

Color de la luz, síntesis aditiva.



Los colores producidos por luces (en el monitor de nuestro ordenador, en el cine, televisión, etc.) Tienen como colores primarios, al rojo, el verde y el azul (RGB) cuya fusión de estos, crean y componen la luz blanca, por eso a esta mezcla se le denomina, síntesis aditiva y las mezclas parciales de estas luces dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.

El círculo cromático

Los colores se suelen representar en un círculo que se crea de la siguiente forma.

En los vértices de un triángulo equilátero se colocan los colores luz primarios (rojo, verde y azul). Son colores que no pueden obtenerse de la combinación o mezclas de otros.

Entre cada par de primarios se coloca el secundario que se obtiene por mezcla de ambos. Así, entre el rojo y el azul va situado magenta, entre el azul y el verde en va el cian y entre el verde y el rojo va el amarillo. Estos tres colores secundarios también ocupan los vértices de un triángulo con el vértice situado hacia abajo.

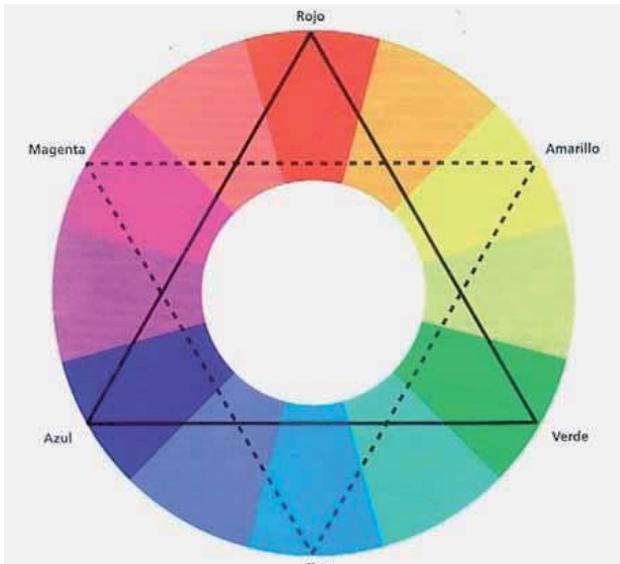
De esta forma, tenemos un conjunto de seis colores luz: tres primarios y tres secundarios.

De la combinación de los colores vivos como también se denominan los colores primarios y secundarios, se obtienen los colores intermedios, precisamente rojo más anaranjado igual a rojo naranja rojo más violeta igual a rojo púrpura anaranjado más amarillo igual amarillo naranja amarillo más verde igual a verde amarillento verde más azul igual a verde azulado azul más violeta igual a violeta azulado.

Según prevalezca cuantitativamente uno u otro de los componentes, el color intermedio tenderá a uno u otro color. Así podemos por ejemplo distinguir entre un rojo anaranjado y un naranja rojizo, etc.

De la combinación de dos colores secundarios se obtiene un color terciario y así sucesivamente.

En pintura muchos negros u oscuros se obtienen de la combinación de dos colores secundarios.



Cada uno de los primarios se puede mezclar con el secundario que tiene al lado, obteniendo un nuevo color que se colocaría entre ambos. Y de esta forma se pueden seguir haciendo mezclas y obteniendo infinidad de colores nuevos.

Una representación característica de la formación de los colores secundarios e intermedios es el círculo cromático.

De las diversas combinaciones medidas de un color vivo se van obteniendo subdivisiones cromáticas hasta llegar a los tonos posibles entre ambos colores.

Se dice tono o gradación de un color dado, a la combinación cromática en la que todavía predomina dicho color. Una mezcla a partes iguales de rojo, azul y amarillo nos da un blanco.

Se llama saturación el grado de pureza de un color, es decir, su cantidad de color puro, éste depende como es natural del porcentaje de blanco presente en el color, así por ejemplo un rostro muy claro (pálido) cuenta con un mínimo grado de saturación, ya que su color puro es el rojo.

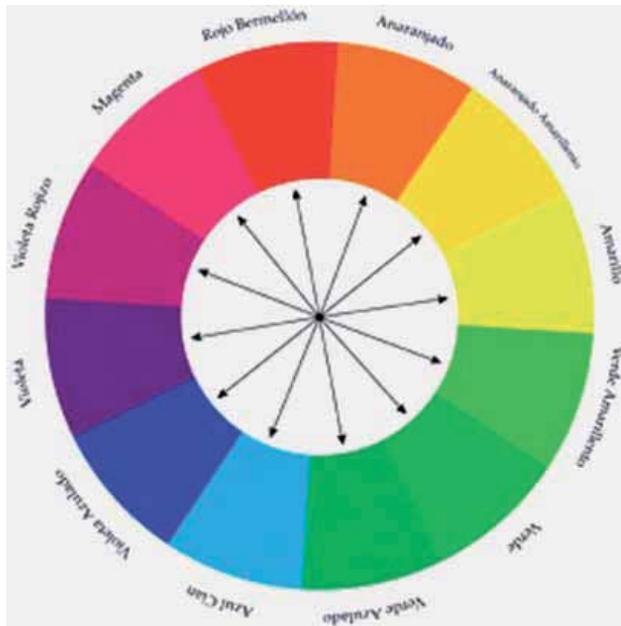
La luminosidad de un color se refiere al blanco y el negro, o sea, a los dos extremos de la escala cromática donde el primero es el color más luminoso y el otro su opuesto.

Más luminosos son los colores que se aproximan al blanco como el amarillo, anaranjado, etc., Oscuros son los que se aproximan hacia el negro.

Añadiendo blanco un color, se le aclara, añadiendo en negro, se le oscurece. Otro criterio para medir la luminosidad de un color es también la cantidad de gris que contiene.

Colores complementarios

Existe también otro concepto que surge del círculo cromático, y que es muy interesante en la decoración. Para cada color del círculo cromático hay otro color que se llama complementario. Un par de colores complementarios están situados en posiciones diametralmente opuestas del círculo cromático.



Las flechas marcan las parejas de complementarios:

En el complementario de un color está formado por las proporciones de luces rojas, verde y azul que le faltan para llegar al blanco, que como sabemos es la mezcla de los tres colores con 100% de pureza.

Así, el rojo puro le falta los colores azul y verde para formar el blanco, la mezcla de azul y verde es el cian, luego el complementario del rojo es el cian.

Los colores complementarios tienen la propiedad de crear la sensación de contraste máximo cuando se ven uno junto al otro.

Por ejemplo:

En el círculo cromático el rojo y el cian son opuestos. Dos superficies contiguas pintadas con estos colores resultarán muy llamativas.

Contra lo que pudiera parecer, la presencia de dos colores muy llamativos, como pueden ser el rojo y el naranja, es menos importante que la del los dos colores complementarios, como pueden ser el rojo y el cian.

Por ejemplo:

Imaginemos una pared pintada de amarillo vivo, contra la que se apoya un sofá de un color azul intenso. La pared amarilla "impregna" el ambiente con el color complementario del amarillo, que es precisamente el azul intenso. La consecuencia, es que el color azul del sofá parece verse reforzado, y parece más azul.

Análogamente, el sofá azul parece "emitir" a su alrededor una luz de color complementario (color amarillo), con lo que la pared se hace todavía más amarilla. El contraste será máximo.

Imaginemos ahora que el sofá no es de color azul, sino fucsia. El tono azul que parece emitir la pared amarilla se ve clara con el fucsia del sofá, y lo vemos con un tono más azulado.

2. Repercusión en los tonos de un ambiente decorado

El ejemplo que hemos puesto es extremo por la viveza de los colores, pero muy ilustrativo.

Es fundamental que el decorador conozca este comportamiento del color ya que cuando se escoge una tapicería, no se está viendo con el color que mostrará colocada en su lugar definitivo.

¿De qué depende la alteración de los colores? Es evidente que depende de la proporción de las masas.

En el caso del dúo sofá - pared, la superficie pintada tiene una extensión notablemente superior a la de la superficie tapizada: la influencia del color de la pared sobre el sofá será fuerte, pero la del sofá sobre la pared que dará mucho más diluida, serán menos apreciable.

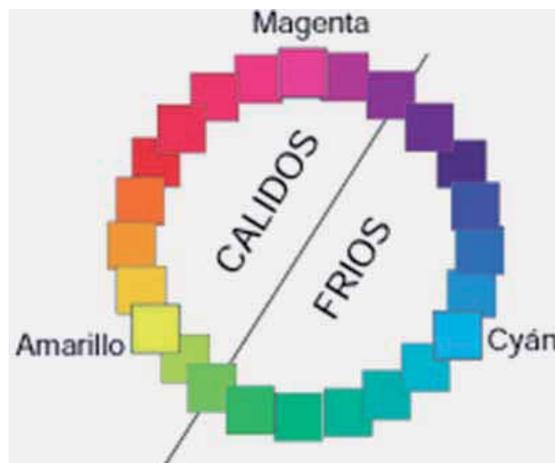
Estos efectos fundamentales a la hora de colocar los cuadros en las paredes. El tono de la pared en el que se apoyan, sino ser elegido correctamente, falsear a los colores originales de las pinturas llegando incluso a desvirtuarlas.

Los colores neutros (grises, tierras muy claros...) son los más seguros en este sentido, ya que son los que menos alteran desde el punto de vista cromático los elementos que tienen a su alrededor.

Colores fríos y cálidos.

El diámetro que pasa entre el rojo púrpura y el verde-amarillo divide el círculo cromático en dos semicírculos que separan respectivamente

los colores cálidos y los colores fríos. Se les llama así en virtud de una sensación sub-objetiva del observador, que define como cálidos los colores que tienden hacia el rojo y fríos los que tienden al azul.



Así serán cálidos: rojo púrpura, rojo, rojo anaranjado, anaranjado, amarillo naranja, amarillo y amarillo verde.

Son fríos: violeta púrpura, violeta, azul violeta, verde azulado, desde y verde amarillento.

Los colores cálidos irradian, parecen salir de la superficie a que han sido aplicados, se conocen como positivos.

Los fríos por el contrario, parecen alejarse de la vista y se conocen por negativos.

Son colores medios, neutros, estáticos, los que se acercan al verde y púrpura.

Por lo que respecta a la relación entre colores y ambientes a decorar, recordemos que en un ambiente con colores fríos tiende a reducir el tamaño de los objetos, mientras que tratado con colores cálidos, por el contrario parecen agrandarlos.

3. Las dimensiones del color

Así como los objetos tienen tres dimensiones, ancho, largo y profundidad, el color también se le pueden asignar otras tres: matriz, saturación y valor tonal.

Matiz: cada una de las variantes o gradaciones que puede recibir un color sin llegar a confundirse con otro distinto, lo que popularmente se

denomina "color". Así hablamos de color verde color rojo color mostaza color amarillo color rosa palo...

La saturación: es el grado de tinte o potencia de un color: cuando un color tiene una máxima pureza cromática se dice que está saturado. Un color poco saturado da la sensación de "desvaído", de "apagado". Los colores del arco iris, por ejemplo, son colores con un grado de saturación elevado.

El valor o luminosidad. Da una idea de la claridad u oscuridad de un matiz. Es fácil comprender este concepto si imaginamos una pintura, por ejemplo azul, a la que añadimos pintura blanca o pintura negra en distintas proporciones. Sigue siendo azul pero de valor más alto si se añaden blanco o de valor más bajos y se le añade negro.

4. Dimensiones del color y decoración

Aquí tenemos otro de los aspectos del color que debe dominar un decorador. El efecto que crea un ambiente decorado, desde el punto de vista cromático, depende directamente de las dimensiones del color.

Los colores saturados, cualquiera que sea su luminosidad, son colores muy dominantes, que pueden crear sensaciones de agobio si se utilizan en grandes superficies. Imaginemos un salón cuyas paredes estén pintadas con un luminoso color amarillo muy saturado... Puede resultar un ambiente tan agresivo como si se hubiera utilizado un color rojo.

Como norma general, debemos evitar los tonos intensos o muy saturados sobre grandes superficies, y limitarlos a unos toques contrastantes. Los colores luminosos son una apuesta segura como color predominante, siempre que no sean de gran potencia.

Constituyen un fondo excelente para tapicerías, muebles y complementos a lo que no restan importancia. Hay que recalcar que las indicaciones que estamos dando son de carácter general. El interiorista no puede olvidar que los gustos de sus clientes son determinantes al abordar un proyecto de decoración, y que debe dedicar mucho tiempo a conocerlos en profundidad.

5. Armonías de color

La selección de los colores para una habitación puede parecer, en un principio, algo complicado. Hay unas normas básicas que nos van a permitir trabajar de forma segura.

Pueden conseguir resultados excelentes trabajando con sólo cuatro colores, asignándoles una importancia de acuerdo con la superficie que ocupen.

Con este criterio, el color principal sería el que ocupa la mayor extensión, generalmente las paredes, y el de menos importancia el utilizado en pequeños toques (motivos de la tapicería o de la alfombra, algún cojín, ribete...).

Con este punto de partida, ¿cómo seleccionar los colores para que el conjunto resulte armonioso?

Empezaremos determinando el tono general, atendiendo a la orientación geográfica y el tipo de actividad que esté previsto realizar. De esta forma, podemos decidir si vamos a jugar con la gama de verdes, de rojos, de tostados... Y a partir de aquí ya se pueden seleccionar los tonos concretos.

Pero decidirse por una gama determinada no significa que haya que limitarse a los tonos de esa gama, sino que va a ser la dominante.

Veamos cuáles son las armonías que habitualmente maneja un decorador.

6. Armonías monocromáticas

Se forman con un solo color en tonos claros, medios y oscuros. Son agradables en esquemas de pequeña extensión, para estancias más grandes puedan resultar excesivamente monótonas, aunque siempre cabe animarnos con algún detalle que contraste, plantas naturales, una alfombra, embarcado de cuadros, cojines. Esta armonía en puede ser tanto de la gama de los colores fríos (verde o azul) o de los cálidos, como los colores naturales, que pueden ir desde el beige hasta en los tostados más oscuros.

Las armonías monocromáticas son fáciles de utilizar. Posiblemente sea el tipo de composición con menos riesgo de errores.

7. Armonía de análogos

Si imaginamos que círculo cromático podemos cortarlo en tres partes iguales, como si fuera un queso, los colores de cada una de esas partes está formada por colores con algo en común.

Como color principal debe escogerse uno que no esté en los extremos,

para que el contraste no sea excesivo.

Esta forma de selección garantiza que los colores escogidos siempre tendrán algo en común.

8. Armonías de afines

Los colores que son afines entre sí por un color común o estar dentro de una misma familia será siempre armónico. La relación de unos colores que tengan uno de ellos como denominador común, se establece por la mayor o menor presencia de un tono en todos los colores. Así, si el color clave es el rojo, sus afines eran todos los que tengan rojo es un composición, naranjas, rosados, azules mas o menos rojizos. ...

No debe confundirse con la armonía de análogos. Los colores a fines se pueden obtener a partir de colores alejados en el círculo cromático.

9. Armonía de complementarios

Las armonías contrastadas o de oposición se basan en los complementarios. Estas armonías sólo deben utilizarse cuando se quiera expresar un contraste violento, contraste que se puede suavizar de varias formas.

La primera forma es no utilizar realmente el complementario, sino uno próximo a él. Veamos un par de ejemplos.

El primero sería la fuerte oposición entre un azul cian y el rojo quedaría atenuada oponiendo hacían un color próximo al rojo, sea un rojo naranja, o sea un rojo rosado.

O bien combinándolo el rojo no con cian, sino con un cian verdoso o bien con un cian más oscuro.

Otra forma de suavizar el contraste es imponer entre ambos complementarios un tercer color. Este color puede ser un color de transición, entendiendo por tal un color que en el círculo cromático está situado entre ambos.

Otra forma de disminuir el contraste es reducir la superficie que ocupa uno de los dos colores, o bien separarlos mediante un color neutro, un gris, un tono tierra...

El segundo ejemplo con dos colores complementarios: el azul y el amarillo. Al azul se le puede poner un color próximo amarillo (amarillo verdoso o amarillo con un tinte naranja), o bien sustituir el azul primario

por un azul un poco más claro (desplazamiento el cian en el círculo cromático) o por uno más rojizo. También se puede intercalar entre el azul y el amarillo un color de transición o bien un gris o un neutro.

10. Armonías de temperatura

En la decoración de un ambiente también se puede optar por una armonía de colores que tengan en común el rasgo frío / cálido.

Los colores cálidos ocupan medio círculo cromático, y los fríos la otra mitad. Recordaremos que son cálidos los colores amarillos y rojizos y fríos los verdes y los azules. Las armonías de colores cálidos resultan estimulantes, las de los colores fríos son relajantes.

No obstante, también hay gradaciones. Un azul puede tener una componente rojiza, y en consecuencia tener un azul "menos frío", lo mismo que un amarillo puede enfriarse si tiene un matiz verdoso.

Una vez seleccionada una de estas armonías, se puede introducir pequeños contrastes con toques de color de diferente temperatura unas notas aisladas de colores fríos en pequeños detalles pueden equilibrar un ambiente decorado con un esquema de colores cálidos y viceversa.

11. Sensaciones psicológicas

Teniendo siempre presente la estrecha relación entre colores y decoración, recordamos todo cuanto hoy se sabe y la experiencia adquirida sobre cómo los colores influyen en el ánimo y el que forma cada individuo se inclina hacia ciertos colores y siente aversión por otros. Se trata siempre de reacciones muy subjetivas, por lo que nos limitaremos a ciertas indicaciones muy generales.

El rojo es un color cálido, asociado a la idea de fuego, es un color lleno de osadía, excitante, es estimulante, incita a la actividad. No se puede emplear en superficies muy extensas sin suscitar cansancio, es mejor limitarlo a secciones pequeñas o usar este color en objetos secundarios a la decoración, como edredones, lámparas, butacas, etc. Con el blanco se suaviza, unido al azul, se enfría. En la vivienda vale para zonas de paso, a su vez puede utilizarse con más libertad en oficinas y locales comerciales.

El anaranjado es un color cálido, que mantiene en parte los caracteres del rojo: radiante, alegre, de naturaleza estimulante, acentúa la respiración. Se puede utilizar en superficies extensas y se adapta a un mejor a zonas pequeñas.

El amarillo es un color caliente y vivaz, que se asocia a la idea de

un día cálido y luminoso, suscita la sensación de alegría y de bienestar. Es el color apropiado para combatir la depresión, pero a la vez puede resultar irritante. Por sus características, se emplea de referencia en lugares de escasa iluminación. Casi nunca conviene utilizarlo en su color puro sino unirlo al blanco u otros colores.

El verde es el color del equilibrio, que participa tanto del amarillo como del azul, colores de cualidades opuestas, inspira tranquilidad y serenidad. Si se le añade amarillo adquiere más vitalidad, con azul se enfría. Por su calidad intermedia se usa mucho la decoración como color neutro que se adapta a circunstancias diversas.

El azul es un color frío, suscita sensación de calma, reposo, tristeza, tiran a la reflexión, la introspección, al trabajo intelectual. Puede usarse muy bien en paredes de fondo y ambientes orientados, con buena iluminación natural, ya que de otra forma suscita sensación de frío. Para la decoración puede utilizarse toda la gama.

El violeta es un color de la tristeza, inadecuado para quienes sufren depresión o melancolía. Color profundo, destacado, femenino. Se anima en tonos que tienden al rojo, adquiriendo un poco de calor. Se utiliza en comparación con las superficies pequeñas: objetos de adorno, tapicerías de sillas, butacas etc.



El blanco es el color de la luz, da una sensación de candor y limpieza. Es inmejorable para fondos. Utilizado por sí solo resulta más bien frío, en superficies grandes, de no ir acompañado de otros colores, llega cansar. Da relieve a los colores con los que se asocia. Es color positivo.

Se utiliza en ambientes rústicos, pero también se puede emplear en ambientes elegantes y en ambientes modernos, aunque junto con otros colores.

El negro es un color que se prestan muy bien a los contrastes, bien con blanco o con otros colores. Conviene emplearlo con discreción y en superficies pequeñas en la vivienda (techo del pasillo, cuarto de baño, etc.) Mientras que pueden lograrse efectos inmejorables en la decoración de oficinas o locales comerciales.

El gris es un color neutro, formado de blanco y negro. También se obtiene mediante la combinación de diversos tonos de color. Para la decoración son preferibles los grises logrados mediante estas últimas combinaciones que, por otro lado, son numerosísimas. Son cálidos los grises que se obtienen del rojo y del amarillo, fríos los que se derivan del azul. El gris va bien como fondo para colores cálidos y en las amortizaciones y por eso se usa mucho en la decoración.

Los colores son creadores de sensaciones en el individuo. Esto lo deben saber muy bien todos aquellos profesionales de la decoración. El color influye de forma muy notable en la creación de ambientes y, por lo tanto, en la creación de sensaciones.

Por ejemplo, el verde y el ocre claro refuerzan la atención y la concentración de los alumnos en las aulas de estudio. De la misma forma, también el ocre pálido es recomendable en las paredes y los techos de las clínicas y hospitales pues reduce la sensación de soledad de los pacientes.



12. El color y las ventas

La autorización del color para provocar una determinada sensación en el individuo no suele ser siempre tan desinteresada.

El hecho de que los colores ayuden a vender es algo que ha quedado ampliamente demostrado por los enormes incrementos de ventas de artículos de consumo, producidas a partir del momento en que se hizo posible la impresión de colores en periódicos y revistas.

En la elección de un color impactante para un producto comercial hay que tener en cuenta, además del carácter correspondiente al artículo que se desea vender, otros muchos aspectos como la edad, sexo, estrato social y pretensiones del segmento de mercado a quien va dirigido.

Está demostrado que las cremas y demás productos solares se venden notablemente mejor si el envase es de color amarillo o marrón, que recuerda de forma fácil a una piel tostada por el sol, que si por el contrario el envase es rojo, azul o verde, colores estos que, psicológicamente, no se relacionan con el color de un intenso y atractivo bronceado.

13. Colores y espacios internos

Y ahora, tras haber ilustrado las características de los colores y la mejor forma de emplearlos, entramos a estudiar los méritos del tema que nos interesa y hablar más directamente de la relación que existe entre el efecto de algunos de los mismos y la utilización que se les dará la decoración.

Si un ambiente es demasiado pequeño, se aconsejan para las paredes tonos claros, a ser posible de colores fríos, que siempre dan una sensación de más amplitud. Hay que evitar revestimientos de dibujos grandes.

Para el suelo es mejor adoptar un revestimiento claro, una alfombra muy grande de tonos que no sean oscuros, las instalaciones deben de ser claras, pintadas del mismo color que las paredes, el techo blanco o de un color muy claro.

Si un ambientes demasiado grande, se emplea en tonos más oscuros para las paredes, cuidado de no exagerar en las viviendas es mejor usar colores no demasiado puros, que resultan más acogedores y reposados.

El suelo será oscuro, de color cálido, alfombras y moquetas también de color oscuro. Son ideales los grises cálidos acompañados de superficies de color igualmente cálido, por ejemplo el rojo.

Simplemente demasiado alto las paredes eran claras u oscuras, según las dimensiones de la estancia. Conviene evitar diseños verticales si se emplean papeles pintados u otros revestimientos.

El techo será oscuro, con un reborde del mismo color en la parte alta de las paredes, los suelos con materiales oscuros.

Si un ambiente es demasiado largo conviene adoptar un tono oscuro para las paredes que se quieren acortar, o bien tonos claros, pero muy cálidos y de color intenso, en cambio se elegirán tonos claros y fríos para las paredes que si quieren alargar.

Así se obtiene a un tiempo una elusión de alargamiento y acortamiento del espacio.

14. Criterio de selección de los colores

Al seleccionar los colores para una decoración, el profesional tiene que partir de unos conocimientos:

- 1- Orientación de la estancia
- 2- Actividad que se va a desarrollar en ella
- 3- Temperamento de quien va a habitarla
- 4- Gusto personal del cliente

A partir de aquí, podremos desarrollar un proyecto.

No podemos olvidar que el color no solo lo aportan los revestimientos de suelos y paredes, las cortinas o las tapicerías. La iluminación bien utilizada puede ser igualmente efectiva.

Hay que tener en cuenta algo muy importante con respecto a la relación que une la luz y el color. Ya se ha dicho que la sensación cromática está intensamente ligada a la luz, en la oscuridad no existen colores. La distinción antes establecida entre colores claros y oscuros convierte ante todo a su capacidad de reflejar la luz. En los colores claros se reflejan más. Una pared blanca devuelve casi el 84% de la luz incidente, una pared negra casi nada.

En ambientes bien iluminados se puede usar colores oscuros como el puros, pero en los poco iluminados es mejor adoptar colores muy claros o que reflejen al máximo la luz de fuera.

1. Orientación de la estancia

La orientación de la estancia determinar cuánta luz natural para recibir y la calidad de esta.

Las habitaciones con ventanas hacia el este reciben la primera luz del día, que es más dura, más fría. Tienen cabida los tonos cálidos que compensen estas cualidades.

Si la orientación es oeste, la habitación recibir al la luz de la tarde, que tiene una fuerte componente rojiza. Los colores de la gama fría equilibrarán esta iluminación.

Las habitaciones orientadas al norte apenas reciben luz, resultan muy frías. Se compensará utilizando colores cálidos y luminosos.

En las orientadas al sur ocurre justamente lo contrario, por lo que es más adecuado el uso de tonalidades de la gama fría. Estas dos normas se invierten en el hemisferio sur.

2. Actividad que se va a desarrollar en ella

En el recibidor y pasillos se utilizarán preferentemente tonos cálidos,

estimulantes. En función de la iluminación que haya se puede optar por colores luminosos o más apagados.

Para el comedor son muy adecuadas a las mezclas de fríos y cálidos, que crearán un ambiente equilibrado, ideal para las horas de la comida. En la cocina se combinarán colores cálidos y fríos estas mezclas favorecerán la actividad sin crear opresión por las horas que ahí se pasa.

Son recomendables los colores luminosos, que favorecen la seguridad de quien trabaja en ella.

En los dormitorios son preferibles los colores sedantes, sean fríos o cálidos, muy claros, que inviten al reposo.

La zona de estudio de trabajo integrado en el dormitorio puede tener un tratamiento distinto armonizando siempre con el conjunto, de acuerdo con el tipo de actividad que se vaya realizar en ella.

Los cuartos de baño pueden tener un tratamiento de más fantasía que la cocina. Si se va a utilizar como lugar de relax muy pocas personas optarán por tonos suaves.

Un cuarto de baño que va a compartir varias personas (hermanos, oficinas...) puede tener colores más estimulantes.

3. Temperamento del usuario

Como hemos visto anteriormente, la influencia del color del individuo es notable.

Una personalidad hiperactiva o colérica se agudiza en entornos de colores cálidos, pero se suaviza si está rodeada de colores plácidos y relajantes.

El color azul, especialmente el azul ultramar, -el más frío y menos luminoso-, no hará sino reducir el tono vital de una personalidad depresiva o melancólica. Los colores cálidos pero suaves como el arena, melocotón amarillo le aportarán mayor bienestar.

4. Los gustos del cliente

Este aspecto es fundamental para el decorador. Su trabajo es crear un entorno que satisfaga los gustos y las necesidades de su cliente.

La dificultad radica en que él no profesional difícilmente podrá hacerse una idea del resultado final hasta no ver cuando menos un boceto

del mismo. Por ello, pinturas, moquetas o tapicerías que en la tienda parecían perfectas para un propósito se convierten en una decepción cuando el trabajo está terminado.

Así, no es raro que un cliente ya tenga su idea de los colores que quiere para las paredes o para la moqueta de su salón. Las muestras que ha visto o le parecían perfectas, o bien se ha inspirado en la fotografía de una casa que ha salido en una revista.

Pero el decorador puede darse cuenta de que sus colores, en un salón de la característica de su cliente no van a conseguir el ambiente esperado.

Una parte fundamental del trabajo de un decorador es re interpretar las preferencias concretar de su cliente para conseguir el resultado que se le está pidiendo y ésta es una tarea muy delicada.

En unas ocasiones era suficiente con modificar la luminosidad del color, en otros se puede proponer un color similar aunque un poco más cálido o más frío, o utilizarlo en extensiones menores...

La profesionalidad exige al decorador asesorar a su cliente, hacerle comprender con mucho tacto que lo que pueda parecer más bonito .Un muestrario no siempre resulta lo más adecuado,y normalmente el color visto en muestrario no siempre es en exactitud cuando se a aplicado.

15. Resumen

El color es la forma que tienen nuestros ojos de interpretar la mezcla de luces de tres colores, rojo, verde y azul todos ellos intensos.

Los colores primarios son el rojo, el verde y el azul. Se llaman así porque a partir de ellos se puede obtener cualquier otro, sin más que mezclar en distintas proporciones.

Los colores secundarios son el amarillo (rojo+verde), el magenta (rojo+azul) y el cian (verde +azul).

El color de un objeto está determinado por la cantidad de luces primarias que refleja y manda hasta nuestros ojos.

Los colores se pueden representar en un círculo, a partir de los tres primarios colocados en los vértices de un triángulo. Entre cada dos colores se pone el color mezcla de ambos.

Dos colores que ocupan posiciones diametralmente opuestas en el cír-

culo cromático se llaman complementarios. Cuando dos colores complementarios están juntos, nuestros ojos perciben la sensación de contraste máximo.

Dos colores juntos se alteran mutuamente, todo sucede como si cada uno arrojará luz de color complementario sobre el otro.

La gama de amarillos y rojos constituyen los colores calientes. Son estimulantes, y dan sensación de acercar los objetos y aumentar su tamaño.

Las gamas de verdes y azules constituyen los colores fríos. Su efecto es el opuesto de los cálidos, son sedantes, alejan los objetos y lo reducen ópticamente.

Dos colores calientes parecen enfriarse si se colocan juntos; dos colores fríos se calientan. Si se trata de uno frío y uno caliente, el frío se enfría más y el caliente se calienta más.

Los colores tienen tres dimensiones matiz saturación y luminosidad.

El decorador puede tomar como referencia diferentes armonías de colores, monocromática, de análogos, de afines, de complementarios, de temperatura.

Tres o cuatro colores son suficientes para un excelente resultado decorativo. Como color principal, el que ocupa más extensión, no conviene utilizar colores de saturación alta o de tono fuerte.

El color dominante en una habitación se escogerá en función de la actividad que se desarrollen ella, de su orientación geográfica, del temperamento y gusto del cliente.

Las habitaciones donde se realizan actividades que requieren atención o concentración ,utilizaremos colores suaves y sedantes.

Para lugares de paso solo adecuados colores calientes y en los comedores e recomendable un equilibrio de cálidos y fríos.

Las personalidades depresivas pueden sentirse mejor en un entorno de tonos cálidos; a los hiperactivos o coléricos les convienen los tonos fríos.

Las habitaciones que reciben poca luz o solo la reciben por la mañana se hacen más acogedoras con una dominante cálida.

Para habitaciones con fuerte insolación son preferibles dominantes frías, de gama de verdes y azules.

Hay que tener presente que la luz modifica los colores. Atención a la orientación de la habitación y al color de los visillos.

Las cualidades de los colores permiten utilizarlos para alterar ópticamente las dimensiones o proporciones de las estancias.

Los techos parecen más altos sí se pintan con un color más claro que las paredes. Los tonos luminosos y los fríos dan sensación de más espacio; los colores más oscuros y los cálidos empequeñecen los ambientes.

Capítulo 3

DE LA VIVIENDA

Objetivo:

El espacio se ha convertido en un lujo.

- Las viviendas son cada vez de tamaño más reducido.
- Estas son dos afirmaciones irrefutables; pero sin duda son también el mayor reto para el decorador.
- Esta es la ocasión de jugar a ser filósofos, físicos, matemáticos... El tiempo-espacio.
- El espacio-tiempo. La cuarta dimensión...

Juguemos pues:

¿Cómo crear el espacio ideal que nos permita ver la televisión, oír música, leer, descansar, comer, trabajar, jugar con nuestros niños o hacer el amor con nuestra pareja sin menoscabo de ninguna de estas actividades por las demás?

¡Ah! Tú eres decorador, y por tanto debes saber buscar el equilibrio entre lo cómodo, lo bello, lo práctico, lo estético, lo sutil, lo evidente...

Pero una cosa has de tener en cuenta: El cliente percibirá siempre, mucho antes, tus errores que tus aciertos. Has de asumirlo. Es tu trabajo.

Contenidos:

1. La entrada
2. El pasillo
3. El cuarto de baño
4. La cocina
5. El comedor
6. El dormitorio

1. La entrada

En las casas antiguas el vestíbulo puede compararse en dimensiones a una habitación normal, pero en estas viviendas al vestíbulo o antecámara dan varias estancias, por lo que prácticamente viene a ser el punto central de la casa.

En las viviendas modernas de los últimos decenios la entrada ha ido perdiendo en importancia. Hoy día en la mayoría de casas ya no proporciona un ambiente por sí misma, sino que forma parte del primer tramo del pasillo, resulta un umbral angosto, apenas suficiente para justificar algunas funciones modestas.

Pero en las casas antiguas el vestíbulo hacía de antecámara, del hall era un sitio de recibir, donde detenerse, además de servir de tránsito, la decoración consistía en esencia en un banco, algunas butacas, una mesita o cómoda con un espejo encima, y algunas mesas auxiliares pequeñas.

En las entradas más modernas apenas si hay espacio para colocar un paragüero y algún mueblecito donde dejar objetos de los que uno se libra al entrar en casa.

La función de este espacio queda reducida sólo a lugar de paso, a una rápida ojeada al indispensable espejo para verificar que todo está en orden.

En muchas viviendas la entrada se ha desdoblado con una entrada "para los señores" de la que se pasa a la zona representativa de la casa, la de estar o comer y otra entrada de "servicio", relacionada con la cocina y la parte más íntima de la vivienda.

En las viviendas comunes hay una entrada única, ésta es más promiscua, su función es la de acoger a los invitados.

A mi modo de ver la entrada tiene un papel muy importante en la vivienda, sirve para recibir, de modo alegre y cordial al invitado y a quien no se desea pasar al resto de la casa. Hace de filtro.

Un autor definía la entrada como tarjeta de visita de casa, en el sentido que allí mismo se puede tener una impresión del tono y estilo de vida de quién allí vive.

La definición tiene sentido como introducción al resto de la vivienda, resueltos los problemas funcionales, la entrada debe proporcionar un ambiente en consonancia con el resto de la vivienda.

Se trata de crear una decoración sirviéndose de los elementos que mas se adapten para dar de inmediato una indicación sobre el carácter de la casa, deberán elegirse muebles a tonos con el estilo dominante de la vivienda o, que denuncien el ambiente, las costumbres, el gusto del propietario.

Normalmente tiene reducidas dimensiones y no reciben luz natural directa, ya que su misión es de distribución y los metros suelen ser más necesarios en otras zonas de la casa. Por eso su decoración puede resultar complicada.

Una buena solución para paliar la escasez de mobiliario sería recurrir al empleo de revestimientos llamativos y colores luminosos.

Si la entrada es amplia y está bien iluminada, los problemas serían menores ya que podrán albergar el mobiliario deseado, incluso se puede convertir en biblioteca lugar de explosión de cuadros, bastones etc.

Si la entrada es pequeña, el suelo y las paredes son los protagonistas y se les ha de prestar la debida atención.

A veces, aunque el revestimiento resulte un poco caro, conviene invertir en el porque será prácticamente la única decoración de la zona. La iluminación será directa, indirecta o oculta según el ambiente que queramos crear.

Conseguir el color y tono adecuado puede ser la clave en la decoración de la entrada, puesto que éste puede modificar un espacio y según se utilice determinado detalle, reduce o amplía las dimensiones, disimula los defectos.

Es muy importante no mezclar más de tres colores o materiales distintos pero se pueden unir dos materiales diferentes de un mismo color ya que a simple vista parecerán uno solo.

Los colores se pueden combinar así: un color para suelos y puertas, otro para las paredes y techos y un tercero para los muebles, o un color para las paredes y puertas y otro para techo y suelo y el tercero para muebles etc.

Los tonos claros empleados en la entrada no deben contrastar demasiado con los utilizados en las estancias contiguas.

En las casas actuales se utilizan normalmente los mismos colores para toda la casa, lo que produce sensación de continuidad y amplitud.

2. El pasillo

Como todo a decorar hay que fijarse bien en el espacio y en este caso el tipo de pasillo y tendremos que adecuarnos a sus características.

Explicamos aquí los tipos de pasillos más comunes.

Corto y estrecho. Probablemente estará lleno de puertas, por lo que una buena solución para utilizar el espacio puede ser la de colocar armarios entre ellas. Conviene que el fondo de dichos armarios sea de unos 25 cm para no agobiar la zona. Estos armarios han de tener la misma altura y mismo acabado que las puertas, se puede cubrir de espejos para ampliar visualmente la zona.

Corto y ancho. Por tanto casi cuadrado. En este caso se pueden aprovechar las esquinas entre las puertas para colocar piezas de base triangular, rectangular o cuadrangular, como armarios con espejos, o con apertura lateral, mesas estanterías etc.

Largo y estrecho. En este caso conviene romper la línea horizontal para acortarlo visualmente. Puede hacerse empleando un pavimento diferente en la parte del fondo, de forma que se creen dos zonas ópticas distintas. También se puede dividir el pasillo en dos zonas mediante una puerta.

Largo y ancho. Será un gran distribuidor y se puede convertir en biblioteca, es preferible que el suelo sea oscuro y las paredes y puertas de tono claro la iluminación apropiada serían los focos enfocados a techo.

Largo y ancho con ventanas.

En este caso su utilidad puede ser múltiple, como zona de trabajo con estantería y un escritorio, de lectura, con una butaca, de estar con un sofá, e incluso como dormitorio con cama disimulada.



Estrecho y bajo. Con muchas puertas parecerá un túnel y, para que quede bien habrá que ensancharlo visualmente utilizando efectos como pintar el techo y suelo del mismo color oscuro, las paredes y puertas en tono claro y se iluminará con focos dirigidos a la pared.

Estrecho y alto. Suelen darse en casas antiguas, además de emplear falsos techos para rebajarlos, existen otras soluciones como pintar una franja de color muy oscuro a la altura que deseemos fijar visualmente

el techo y pintar el resto de pared hasta el techo y de la franja al suelo el color debe de ser claro.

En un pasillo hay que tener muy en cuenta su tamaño, la luz natural directa que recibe y el número de puertas que hay en sus paredes, por todo esto los revestimientos tienen mucha importancia, especialmente los corredores donde no hay sitio para los muebles.

En las paredes los materiales que más se utilizan son las fibras vegetales como el cañizo o la rafia, las telas como el lino y el cáñamo, los tejidos sintéticos lisos o de dibujo menudo, la madera o el corcho en linóleo, los espejos y por su puesto la pintura al temple o plástica y los esmaltes.

La solución son las bombillas halógenas que proporcionan una luz blanca similar a la del sol, no distorsionan los colores, ni cansan la vista y producen una iluminación fría.

Los colores. Los tonos empleados en el pasillo generalmente serán los mismos que en el salón y la entrada, ya que al ser una zona de comunicación debe estar integrada al resto de la casa.

El color es muy importante en un pasillo ya que junto a la iluminación y los revestimientos constituye casi siempre su única decoración...Existen diversos trucos para variar un pasillo empleando el color.

Cuando el techo es muy alto, este se puede rebajar pintándolo en un color más oscuro que las paredes.

Los pasillos estrechos se ensanchan usando un mismo color para el techo y mitad superior de las paredes y otro distinto en el resto de pared.

Un color fuerte en el suelo nos hará bajar la vista, de forma que éste pueda ser un truco para disimular la excesiva altura de un techo.

Si se quiere estrechar ópticamente un pasillo, se pintan las paredes en un tono oscuro y el techo en un tono claro y blanco.

3. Cuarto de baño

Hoy los arquitectos tienen en cuenta la posibilidad no sólo funcional sino estética de un local en el que el hombre moderno pasa buena parte del tiempo. El cuidado de la persona es una ley indispensable de la vida urbana. Hoy en una casa moderna hasta el cuarto de baño es un ambiente que se enseña con cierto orgullo y al que se dedican piezas particulares de la decoración.

a. Los revestimientos

En el techo es conveniente emplear pintura plástica, que es la que mejor soporta la condensación del agua.

En las paredes los revestimientos cerámicos son los más utilizados y los que más han evolucionado.

Las ventajas de este revestimiento son muchas no es poroso resiste los golpes, aísla de la humedad y resulta más fácil de limpiar.

Los revestimientos pétreos suelen resultar muy caros. El mármol resulta muy elegante, uno de los inconvenientes es que crea espacios fríos, de lo que conviene acompañarlo de materiales más cálidos.



Otros materiales pétreos son la pizarra las piedras, etc. La pintura no es aconsejable, porque no ofrece resistencia al agua, se limpia mal y se mancha con facilidad.

El corcho cada vez se usa más es acogedor y cálido. La madera se puede utilizar pero su resistencia al agua es casi nula se recomienda tratarla con laca o barniz según la decoración.

En los pavimentos podremos utilizar cerámicos como el gres porcelánico o mármol que generalmente se instala en baños donde las paredes también son de mármol.

Tienen un mantenimiento costoso, pero son eternos, ya que cuando pierden el brillo se puede pulir.

La moqueta es agradable a la vista y al tacto, tiene más inconvenientes que ventajas, ha de ser de fibra sintética y nunca de lana, ya que se pudriría con el agua.

b. La pintura

En cuartos de baño pequeños son recomendables los colores claros, en los grandes cualquier color queda bien incluso negro. Si se comunica con el dormitorio conviene que siga la tonalidad de éste. En general quedan bien los colores alegres y luminosos, el azul da sensación de limpieza, el beige y negro resultan elegantes y el blanco se combina con facilidad.

c. La iluminación

La iluminación ideal consiste en apliques empotrados en el techo o varios focos colocados en la vertical del centro del lavabo, o a los lados del espejo para ampliar el flujo de luz. La condensación de vapor puede llegar a ser molesta si no hay ventana o sistema de ventilación. Un truco son los espejos con luces incorporadas que calientan el espejo evitando la condensación.

4. La cocina

Hoy día la cocina es el lugar de trabajo más difundido del mundo, es por ello que ocupa un puesto importante en la vida diaria y en la organización de la casa. Actualmente y por falta de espacio, también se utiliza como lugar de lavado y planchado de la ropa. Hoy día hay varios formatos de L, en línea, cocina-pasillo pero las más sonadas son las de formato de isla y península.



a. Suelos y paredes

Deben de ser muy resistentes a golpes, humedades y grasas y, a la vez, cómodos para estar de pie sobre ellos bastante tiempo.

La elección de un suelo u otro dependerá también del estilo general de la cocina. Así para la rústica, un suelo de baldosas de barro cocido resulta perfecto, la pizarra es otra buena solución, pero un poco cara.

En general, lo más normal es colocar baldosas de cerámica o terrazo que resultan duraderas y fáciles de limpiar y la gama de estilos y colores es inmensa. También se emplean baldosas de PVC y tarima flotante

sintética o natural, sea cual sea el material elegido, hay que asegurarse de que con el agua no resulte resbaladizo.

Las paredes han de ser muy resistentes y fáciles de lavar. Los azulejos es el material más empleado puesto que son fáciles de limpiar y duraderos, la gama de modelos es inmensa, tanto en colores como en tamaños.

Las paredes también pueden ir pintadas con pintura lavable, así mismo se puede recurrir a papel pintado lavable.

b. El estilo

La elección de un estilo general de la cocina es muy importante, más teniendo en cuenta que la gama de posibilidades que hay en el mercado es ilimitada.

La elección de un tipo u otro de decoración depende del presupuesto y del estilo del resto de la casa.

Si la estancia tiene poca luz, debemos utilizar colores luminosos, mientras que si está iluminada con mucha luz natural admite colores fríos.

La gama de muebles es inmensa, desde chapas naturales tintada de colores a puertas de cristal o melaninas texturadas con un sinfín de modelos y colores así como acabados en encimeras de mármol, madera, o fibras tipo silestone o compac.

Los tiradores también es un detalle que no podemos olvidar, hay para elegir de todo tipo, color, y material. Respecto a las ventanas no tiene sentido vestirlas de manera complicada, ya que suelen mancharse de grasa.

Lo más conveniente radica en utilizar cortinas sencillas, para el manejo de su limpieza

c. La iluminación

La iluminación ideal consiste en aplique empotrados en el techo a ser posible luz blanca fluorescente, si la cocina es grandes calcularemos los focos para poder tener más luz que menos a la hora de hacer uso de ella.

5. El comedor

El comedor es un invento de la burguesía. En el pasado, el comedor familiar y el de gala tenían gran importancia social. La estancia era amplia y bien decorada generalmente, la habitación más especializada de la casa. Con una concepción más actual el salón-comedor es la tendencia característica de la casa media actual.



Generalmente es una estancia con un tamaño bastante superior a las demás, pero no lo suficiente como para colocar los muebles típicos de los comedores (paradores, atrincherados).

En consecuencia, la tendencia es utilizar muebles polivalentes. Si el comedor va a constituir un ambiente dentro de la sala tendremos que tener en cuenta los siguientes aspectos: situarlo cerca de la cocina, o tener un buen acceso a ella.

Deberá de tener espacio suficiente para la circulación y servicio en torno a la mesa. Es importante que no sea una zona de paso.

a. Independencia del comedor-salón.

Para dotar el rincón de comer de una cierta independencia se pueden crear separaciones físicas o psicológicas.

Elementos físicos como separadores pueden ser una librería abierta, una columna o un arco en el tabique, una jardinera con plantas, una

celosía, niveles de altura distintos tanto en techo con un suelo... Todos estos elementos establecen ambientes diferenciados, pero "roban" espacios a la estancia.

Y en algunos casos, exigen materiales y mano de obra que incrementan el presupuesto.

Optar por un elemento o por otro dependerá del espacio disponible y de otros usos previstos para el rincón (espacio para tareas escolares de los pequeños, equina reuniones sociales informales, lugar reservado para alguna afición...) Cuando la situación lo aconseje, pueden utilizarse recursos que establecen una separación psicológica.

Una alfombra, una ruptura del color de las paredes, una discreta y estudiada diferencia de estilos en los muebles de ambas zonas... Siempre dentro de una armonía general de la estancia.

Este tipo de separación bien meditada, puede ser tan efectiva como la realizada con elementos físicos.

Ofrece la ventaja de un costo inferior a los divisorios físicos y de ocupar menos espacio, pero el aislamiento real que proporciona es prácticamente nulo.

b. La iluminación del comedor-salón.

Sea cual sea la ubicación del comedor, independiente o formando parte del salón, debe haber sobre la mesa cierta iluminación para las comidas nocturnas y para reforzar la iluminación natural cuando sea necesario.

Como regla general la iluminación de la mesa será cálida, que no deslumbré y cree un círculo acogedor.

La superficie de la mesa debe quedar iluminada de forma uniforme, para lo que se puede colgar una lámpara a cierta altura que no impida la visión de los demás comensales y hiera la vista.

Si el comedor está integrado en salón esta iluminación será un elemento más para la separación entre ambas zonas.

Otras posibilidades es colocar apliques de pared, que proporcionan una luz difusa, favoreciendo el ambiente de comida.

Si se opta por esta solución habrá que cuidar su ubicación para que no creen sombras desagradables en la mesa

El salón debe tener una iluminación general. Es aconsejable que en estancias grandes la luz pueda controlarse por zonas independientes.

Esta distribución de las luces es muy flexible y marcan los espacios sin más que graduar los niveles de luz de las zonas que en cada momento estén en uso.

Remodelar el espacio dedicado al salón comedor así como cualquier otra estancia no implica obligatoriamente la presencia de los albañiles ni presupuestos desorbitados.

Tenemos multitud de recursos que utilizados con ingenio y buen gusto, nos permitirán sacar el máximo partido al espacio y a los elementos que nos vengan impuestos.

Con estos recursos cumpliremos el objetivo básico, diferenciar los dos ambientes sin perder la continuidad entre ellos.

Como se ha dicho en muchas ocasiones, lo fundamental es conocer las necesidades y estilo de vida de quien habita o va a evitar el espacio, su estilo de vida, sus aficiones, sus costumbres... De poco sirve la estética si no hace más comfortable la vida.

c. Carácter de la decoración.

El salón es la estancia donde se pasa más tiempo y constituye el punto de reunión de la vida doméstica.

Los criterios generales a definir las zonas manteniendo una unidad espacial se han expuesto anteriormente.

Ahora analizaremos algunas características de los elementos que conformarán la decoración.

En casos grandes, con espacio suficiente, las diferentes zonas pueden estar muy diferenciadas y darles un tratamiento decorativo específico, casi como si fueran habitaciones independientes.

Pero cuando hay poco espacio, en la sala se realizarán diversas actividades, algunas de ellas de forma simultánea, por lo que habrá que ser muy flexible para cubrir estas necesidades tan variadas.

En consecuencia, se deberán elegir y disponer los elementos de forma que tengan un uso múltiple.

Unos sencillos ejemplos aclararán esta idea. Un mueble a la pared contará con librería, espacio para el televisor y el equipo de música, barra, etc. Un mueble estrecho y largo de media altura puede servir como elemento de separación entre dos ambientes y ofrecer a cada uno de ellos una función: contenedor por uno de los lados y estanterías para libros, videos o CDS.

Por la otra. El sofá sería lo mismo para charlar que para escuchar música, leer ver la televisión o porque no echar la siesta después de comer. Un pouf puede ser un complemento que añade comodidad a una butaca, pero también un asiento auxiliar o un contenedor para los juguetes de los más pequeños. Creo que estos ejemplos dan una idea clara de lo que significa flexibilidad, y un uso múltiple.

Por último no podemos olvidar que en el salón es donde se recibe generalmente a los invitados y que su decoración todavía tiene cierta función representativa.

Pese a ello se tenderá siempre a una decoración que asegure la comodidad y la habitabilidad acorde con la personalidad del usuario.

Esto hará que se sienta seguro y augusto.

d. Las alfombras.

Las alfombras constituyen otro gran aliado para el decorador. La variedad de diseños, tamaños y materiales nos permiten encontrar la más adecuada para cada ocasión.

Colocadas directamente sobre la madera, pavimento cerámico, o incluso sobre una moqueta, separan zonas y crean espacios acogedores, a la vez que protegen los lugares demás uso.

e. Cuadros y fotografías.

Los cuadros y las fotografías tienen un poder decorativo que no debe desdeñarse.

Los marcos deben escogerse con un sumo cuidado para que realcen la obra, nunca para que le quiten protagonismo.

Si la obra es de tamaño grande y de calidad, se puede convertir en uno de los puntos principales de la decoración, colocado encima del sofá.

En los cuadros de factura moderna puede prescindir del marco y dejar que la propia pared lo delimite, fundamental que ésta sea de color liso.

Un cuadro o fotografía de pequeño tamaño nunca debe colgarse aislado aunque sea de calidad, o daría la sensación de que se ha puesto para aprovechar un clavo que harían la pared.

Es mejor hacer un grupo que formen puntos de interés. Y si sólo se dispone de una pieza es aconsejable situarla cerca de otro elemento,

próximo a una mesita auxiliar o rodeada por libros en una estantería.

Si se dispone de varias obras de tamaño pequeño, antes de colocarlas en su lugar y definitivo es necesario probar sobre el papel distintas distribuciones hasta dar con la más equilibrada.

Colocados en línea horizontal parecen alargar la pared, mientras que en línea vertical darán más altura a la habitación.

6. Dormitorios

El dormitorio actual es práctico, funcional, y a la vez íntimo y cómodo. Constituye un espacio de aislamiento personal, una parte de la vivienda en la que se descansa, se duerme y también se vive.

La distribución y decoración del dormitorio tiene que adecuarse a las necesidades de quien va a utilizarlo, en gran parte determinado por la edad. Por ello se han establecido tres categorías.

- A)** Habitación del bebé.
- B)** Habitación infantil y juvenil.
- C)** Dormitorio para adultos.

a. Habitación del bebé

La decoración de una habitación para un niño debe de hasta tres años y a entorno con los muebles específicos que dependen de la edad, entre los que podemos citar la cuna, y los elementos para el aseo.

Cuando se proyecta una habitación de este tipo, hay que pensarla con vistas a una renovación en un período de tiempo no muy largo, ya que las necesidades del niño evolucionan con rapidez.

Desde que el niño es capaz de desplazarse por sí mismo, andando o a gatas, necesita un espacio que pueda explorar con seguridad, es fundamental para su desarrollo.

Y cuanto más mayorcito sea, mayores tienen que ser las preocupaciones.

La decoración. Los revestimientos de suelos y paredes debe escogerse entre los más fáciles de limpiar, ya que el niño estará en contacto estrecho con ellos.

Los laminados son una buena solución para el suelo. Son higiénicos y no desprenden astillas que puedan dañar.

Para las paredes se pueden escoger una pintura plástica lavable y no tóxica, o un papel también lavable. El tercio inferior de la pared puede cubrirse con un arrimadero de limpieza fácil. Se pueden utilizar tonos lisos, rayas o motivos infantiles, solos o combinados, pero siempre de colores suaves para crear un ambiente relajado y acogedor.

Hay muchos factores físicos a tener en cuenta para ayudar a que un niño pequeño disfrute de la tranquilidad que exige su desarrollo.

El ruido, proceda de la calle o del interior de la vivienda, es un elemento perturbador.

Cuanto más pequeño sea el bebé más horas duerme y por tanto más tranquila debería ser su habitación.

Los colores de la habitación deben de ser suaves, preferentemente tonos pastel y reservar los colores vivos para detalles puntuales.

En cuanto a la iluminación será general y aparte en algún punto de luz muy tenue para vigilar al bebé sin despertarle y para prevenir los terrores nocturnos habituales en niños de corta edad.

b. Dormitorio infantil y juvenil

El cuarto de los hijos debe ser elegido con sumo cuidado para que en él encuentren un entorno acogedor. Tanto si se trata de niños pequeños como si son adolescentes o jóvenes, hay que pensar en esta habitación van a pasar muchas horas de juego, de estudio y de reposo. Por eso se pensará en un espacio polivalente.



Es necesario diferenciar dos grandes grupos de edades antes y después de la adolescencia.

Esta frontera suele estar en torno a los 12 o 13 años en el caso de las chicas y un par de años más tarde en el caso de los chicos.

Antes de la adolescencia para el niño no tiene gran importancia la decoración de su habitación. Se siente satisfecho con un espacio donde poder jugar y hacer sus tareas escolares.

Esta situación cambia radicalmente en los adolescentes. Está pasando por el periodo de la autoafirmación, una transición frecuentemente difícil a la que puede y debe ayudar un ambiente adecuado que proporcione la sensación de independencia que necesita.

Para el adolescente es fundamental que se respeten sus gustos, que son con frecuencia bastantes extravagantes. Quien se deba enfrentar a la decoración de una habitación para esta edad, tiene que hacer un alarde de tacto para satisfacer tanto a quién la va a utilizar... Como los padres.

A partir de los 18 o 20 años la personalidad del joven puede considerarse ya formada, y su dormitorio debe tratarse como el de un adulto. Para que el chico tenga un crecimiento armonioso y equilibrado, es importante que el cuarto contenga todos los elementos necesarios para desarrollar y estimular el sentido de la observación y la reflexión.

El cuarto del niño tiene que ser luminoso aprovechando al máximo la luz natural y una buena aireación.

En la decoración del cuarto es fundamental distribuir el espacio disponible sin perder de vista que las necesidades cambiarán rápidamente. Por ejemplo, el espacio para jugar deberá convertirse en pocos años en un rincón para actividades escolares en el que serán imprescindibles mesa, estanterías y muebles contenedores.

También hay que recalcar la importancia de los revestimientos de paredes y suelos, así como las cuotas y las cortinas para que el resultado final sea satisfactorio.

En caso de habitaciones infantiles hay que reservar una parte de la habitación para el juego o el estudio. La decoración debe pensarse de manera que satisfaga las necesidades del niño, y sin olvidar que esas necesidades cambiarán en un espacio corto de tiempo.

Para niños más mayorcitos adolescentes hay que pensar en un rincón de trabajo para sus tareas escolares.

La decoración del dormitorio. Los elementos complementarios y los materiales que se utilizan para la decoración deben ser tan prácticos y racionales como los muebles.

Y desde el punto de vista estético, la decoración puede ser más atrevida que la de una habitación para adultos.

En la habitación de los chicos, más que cualquier otro lugar de la casa, hay que buscar materiales agradables al tacto, resistentes al uso, fáciles de limpiar y si fuera necesario con tratamientos antialérgico.

En los suelos, los laminados o moqueta sintéticos lavables de colores alegres son una buena opción.

También son adecuados algunos revestimientos plásticos, acogedores y de fácil limpieza.

Para las paredes se puede utilizar pintura plástica, imprescindible que esté totalmente libre de componentes tóxicos para las habitaciones de los más pequeños, y preferentemente que se pueda lavar.

Otra opción para las paredes es el empapelado.

Los papeles vinílicos son resistentes y se lavan con facilidad. Tanto en pinturas como en papeles existe gran variedad de calidad, diseño y colores.

Los arrimaderos constituyen otra solución excelente para la conservación de las paredes, tanto para toda la habitación como para donde esté más puesto a roces.

Las cortinas cumplen varias funciones, oscurecer la habitación en las horas de descanso, matizar la luz durante el día y dar intimidad. Para cortinas y estores pueden seleccionarse tejidos iguales al papel de la pared o con distinto estampado pero en la misma gama de colores.

Esta misma tela se puede utilizar para colchas y cojines. Las colchas y las fundas nórdicas tienen un peso importante en lo conjunto decorativo de la habitación. Deben ser tejidos lavables, de fácil conservación, y con un diseño acorde con la edad y los gustos del usuario, que combine con los tonos de las paredes.

Los niños y adolescentes suelen tener objetos muy queridos por lo que es necesario prever espacio para estos objetos.

Para los más pequeños puede ser una colección de peluches o los trabajos manuales que van haciendo la escuela. Los adolescentes sienten

predilección por los pósters de sus personajes favoritos y objetos similares. Es muy aconsejable dejar espacio para ellos.

Quien decore la habitación, tiene que dedicar tiempo a conocer los gustos y necesidades de quien va a utilizar la habitación, será la única forma de crear un espacio realmente acogedor.

c. Dormitorio del adulto

El dormitorio del adulto ha dejado de ser una instancia destinada exclusivamente a dormir. La escasez de espacio y el nuevo concepto de vida obligan a un uso polivalente, a rentabilizar el espacio disponible utilizándolo para actividades variadas. El dormitorio es en cierta medida la instancia más personal de la vivienda. Su estilo y decoración debe reflejar, más que en cualquier otro lugar, la personalidad de sus ocupantes. Tanto si está organizada como una estancia dedicada exclusivamente al sueño como si se utiliza como zona de estar o de trabajo, la sencillez y la funcionalidad deben presidir siempre el ambiente.



Como norma general la decoración de un dormitorio no debe ser estridente. El tradicional dormitorio se ha ido modificando gradualmente con el tiempo hasta llegar a tener hoy día el carácter de cuarto para uso múltiple, del rincón donde poder vivir todo el día además de la noche.

Necesitamos una habitación privada, cómoda y funcional donde descansar, guardar la ropa, hacer gimnasia, disfruta de pequeños ratos de ocio, estudiar e incluso trabajar.

Esta polivalencia es posible gracias a factores como el sentido de la distribución, el concepto tradicional y el segmento que debemos estudiar.

La decoración del dormitorio. Cualquiera que sea el tipo dormitorio, para pareja, individual o compartido, los muebles no son suficientes para crear un espacio acogedor por muy sabia que sea la distribución. Existen otros tantos factores fundamentales.

Los revestimientos. Deben utilizarse colores y texturas que sugieran reposo, tranquilidad, limitando los contrastes a las zonas que se quieren realzar o separar ópticamente el conjunto.

En los suelos cabe cualquier tipo de material, desde los revestimientos plásticos de colores a la moqueta, pasando por el gres, la madera o los laminados. Se puede completar con alguna alfombra a pie de cama o separando los diferentes ambientes que se han creado.

Por el uso específico de la habitación, buscaremos suelos agradables para el pie desnudo. Las paredes se pueden pintar, entelar, empapelar o combinar diferentes revestimientos marcando los ambientes. Al ser ambientes que serán utilizados por adultos, puede recurrirse a materiales más delicados que en los diseñados para niños y adolescentes.

Cortinas y visillos. En cuanto a cortinas y visillos se seleccionarán los sistemas y materiales de acuerdo con el estilo general. Pueden utilizarse visillos tradicionales o estores para tamizar la luz, solos o combinados con cortinas. La colcha o cubrecama, de gran peso en el conjunto decorativo, puede ir a juego con las cortinas. Si se utilizan fundas nórdicas, se cuidarán que armoniza en con paredes y cortinas, evitando mezclas de diseños y colores indeseados. Puede ser conveniente utilizar tonos lisos para paredes y cortinas y dejar el peso del estampado a la funda.

La iluminación del dormitorio tiene que estar bien estudiada. En los dormitorios de uso polivalente, la iluminación natural debe ser la que domine en las zonas que se utilice durante el día. Debe contar con una iluminación general suave, sea una lámpara central, focos empotrados en falso techo, o apliques en las paredes. Se puede completar a con focos puntuales en la cabecera de la cama y en los rincones que se hayan creado (escritorio, tocador...).

Capítulo 4

LA MATERIA

Objetivo:

Los materiales, amigo mío, la materia. Suena distinto ¿verdad?

Es nuestra intención analizar aquí algunos de los materiales que con más frecuencia utilizamos en el mundo de la decoración.

Es aconsejable el estudio de las características esenciales y no tanto de los materiales que, por archiconocidos, por tradicionales, los utilizamos solo para aquellas cosas que se han utilizado siempre, sin pensar que pueden servir para otras absolutamente distintas. He ahí la inventiva, la imaginación de un buen profesional:

Tejidos, tapicerías, madera, bambú, materiales de siempre. Y otros más nuevos fruto de la tecnología: laminados, plásticos, PVC, vinilos, acero inoxidable... ¿Por qué no inventas? Todo cuanto la naturaleza te ofrece puede ser decorativo..

Lo ecléctico, lo barroco, lo minimalista...
No hay límites para la imaginación.

Contenidos:

1. La tapicería
2. Los tejidos
3. Las fibras
4. Los pavimentos
5. Las moquetas
6. El papel pintado
7. El entelado
8. Los remates perimetrales
9. Cortinajes

1. Las tapiceras

Los tapizados de los muebles de asientos se inventaron allá por la edad media cuando se empezaron a forrar algunas sillas para darle mayor comodidad.

Los tapices que colgaban de paredes y techos de los castillos son los percursores de nuestras cortinas actuales, elementos que nos protegen del sol y de las miradas indiscretas.

En consecuencia, la tapicería no es un invento reciente.

La experiencia y la sensibilidad del decorador decidirán los colores, los estampados y las texturas para asientos, cortinas, visillos, moquetas incluso paredes, de que formen un conjunto equilibrado que se adapte a lo que se desea crear.

2. Tejidos

El mercado pone a nuestro alcance todo tipo de tejidos naturales, artificiales o con mezclas, con un amplísimo abanico de texturas, colores y diseños.

Las fibras son materias primas filiformes, que tras determinados tratamientos pueden transformarse en tejidos. Dependiendo de la naturaleza se estas fibras y del proceso a que son sometidas, los resultados tienen características técnicas y decorativas muy variables, lo que determinara su campo de aplicación.

En el mundo de la decoración, los tejidos no solo se utilizan para la confección de cortinas y tapizado de asientos, sino que pueden ser. Un recurso de primer orden como sustituto del papel o la pintura de las paredes, e incluso el frente de muebles.

3. Las fibras

Las fibras pueden ser de origen natural (proporcionadas por la misma naturaleza), artificiales (obtenidas a partir de productos naturales) y sintéticas (fabricadas químicamente en el laboratorio).

Los avances tecnológicos son enormes, hasta el punto de que en muchos campos las fibras artificiales y las sintéticas han sustituido por completo a las naturales.

La tecnología aplicada a la industria textil nos ofrece desde los diseños

más clásicos, imitando los de siglos pasados, hasta los más vanguardistas.

a. Fibras naturales

La lana se obtiene de animales como ovejas, cabras, alpacas, vicuñas, etc. es elástica, bastante inarrugable y muy duradera. La calidad depende no solo del animal del que se obtiene, sino que varía en un mismo animal de una a otra parte del cuerpo.

La seda se obtiene de las secreciones que generan ciertos gusanos para construir su capullo. Los capullos se someten a diferentes tratamientos para devanar el hilo, que tras una serie de transformaciones queda listo para ser tejido. Hay distintas calidades de seda. Los tejidos de seda son ligeros, crujientes al tacto y con un brillo muy elegante.

El algodón se obtiene de la planta del mismo nombre. Las fibrillas se unen para formar largos hilos que pueden ser tejidos. Las telas de algodón son resistentes al roce y al calor, se lavan con facilidad y no se apelmazan, son frescas y no acumulan electricidad estática. Con tratamientos adecuados se puede corregir la tendencia a arrugarse y a encoger. Por todo ello, el algodón, puro o con un pequeño porcentaje de fibra artificial, es uno de los tejidos de más aplicación en la decoración.

El lino, lo mismo que el cáñamo y el Yuste, se obtiene de los tallos de las plantas del mismo nombre, que tras diversos procesos dan origen a un hilo que puede tejerse. Al tacto es áspero y agradable al mismo tiempo. Su mayor inconveniente es la tendencia a arrugarse, que puede ser parcialmente corregida con tratamientos adecuados.

Fibras artificiales y sintéticas. Las fibras artificiales se obtienen a partir de residuos de madera, algodón, maíz, cacahuetes. La primera de todas fue el rayón, también conocida como seda artificial, que se obtuvo en el siglo XIX.

Los tejidos obtenidos a partir de fibras artificiales son brillantes y delicados, generalmente muy inflamable, factor que es necesario tener en cuenta antes de decidirse por su uso.

Los tejidos sintéticos son producto de laboratorio, y supusieron una auténtica revolución en el mundo textil. Son mucho más ligeros que las fibras naturales y exigen menores cuidados.

Las micro fibras hay que destacar el fuerte impulso que experimentó la investigación de nuevas fibras y tejidos para la decoración a partir de comienzos de los 90, que desembocó en productos como las micro fibras de poliamida considerada en su día como una auténtica revolu-

ción, que imitan la piel, pero son mucho más resistentes, se limpian con mayor facilidad y repelen muy bien el polvo.

Entre los diseños modernos existen una enorme variedad que se va de los colores fuertes, que se emplean en escoceses llamativos o para reproducir objetos, a los tonos más delicados, de líneas estilizadas.

Brocado es un tejido fuerte, con ligamento de satén que forma diseños en relieve de belleza excepcional. Su origen esta en el medio y extremo oriente, y llevo a Europa en el siglo XIX.

Brocatel es un tejido pesado, similar al damasco, para el que se utilizaba tradicionalmente una mezcla de cáñamo y seda, pero que actualmente se tejen con diferentes tipos de fibra.

Cretona es un tejido fuerte, generalmente de algodón, que se sigue utilizando para tapizados de sofás, cortinas, etc. en el mercado existen cretonas con todo tipo de diseños y coloridos, desde los que imitan los motivos clásicos hasta los más actuales.

Chenilla tejido fuerte, tupido, cuyo aspecto recuerda un terciopelo de superficie irregular, y tacto menos uniforme. Se utiliza para la confección de cortinas pesadas y para el tapizado de asientos.

Chintz es una tela de algodón de color vivo y acabados brillante. Sus aplicaciones más habituales en la decoración son la confección de cortinas, cojines y edredones.

Damasco es una seda brillante de un solo color, de trama cerrada, de características elegantes y especialmente decorativas. El tejido muestra dibujos y figuras que se obtienen gracias al ligamento de raso y a la combinación de hilos de diferentes grosores. No tiene ni derecho ni revés.

Jacquard tejido grueso que forma diseños en relieve. Su nombre va deriva del nombre de la maquina especial en la que teje, que en cada pasada puede levantar y bajar los hilos de la urdimbre según multitud de combinaciones diferentes, produciendo diseños muy variados por relieve y color. Este tejido se somete a procedimientos que lo hacen muy resistente y prácticamente no se encoge.

Lana es una fibra textil que se obtiene básicamente del vellón de las ovejas, pero también de otros animales como la cabra, la vicuña, la alpaca o el camello. Es una tela cálida y térmicamente aislante.

4. Los pavimentos

Con respecto a los suelos se pueden hacer varias clasificaciones según las características que mejor se desee destacar.

La primera distinción es según el tipo de superficie a realizar: los suelos pueden ser continuos, monolíticos, o discontinuos, es decir con puestos de elementos unidos entre sí.

Al primer grupo pertenecen los enlosados, mosaicos a la veneciana, o las sencillas superficies de cemento, sobre las que se pueden poner pisos textiles, o de otra clase, como moquetas, linóleo, goma, materiales plásticos, que hoy se vende en tamaños muy grandes para reducir al mínimo el número de uniones o costuras, que tratadas a su vez con diversas técnicas resultan al final casi invisibles.

Entre los pavimentos descontinuados están los suelos de cerámica, mármol, piedra o parquets de madera. Otra distinción puede hacerse según el lugar a que se destina porque no todos los materiales valen para poner al aire libre, como la madera, laminados plásticos, algunos mármoles o moquetas.

Por lo que se refiere al aspecto decorativo puede hacerse la distinción entre materiales que conservan su color natural, como maderas mármoles, etc. Y los que están artificialmente coloreados, como cerámicas moquetas linóleo, etc. Que además de color tienen dibujos.

a. Los pavimentos de madera



La madera es un material que siempre ha gozado de éxito. En los pasados siglos el suelo de madera era una necesidad en la construcción en la mayoría de las viviendas, era parte integrante del conjunto y las tablas se clavaban directamente a los travesaños del suelo.

Hoy día, con las nuevas técnicas, el piso de madera ya no forma parte estructural de la casa, sino que se reduce a mero revestimiento. No obstante, aunque superada por tantos y tan diversos materiales, la madera conserva su innegable fascinación que sigue garantizando su bastísimo empleo, sobre todo en los países donde se viven dentro de

un sentido tradicional, donde la madera abunda y en zonas de clima duro, porque la madera es un excelente aislante, cuyas características pueden aumentarse con el uso de otros materiales.

El resultado estético de un suelo de madera es siempre excepcional y sigue siendo símbolo del prestigio ya que, en igualdad de condiciones, cuesta más que los otros.

Las maderas más usadas para suelo son: Roble, Roble americano, pino negro, nogal, fresno, castaño, abeto, etc. A ellos se suman maderas exóticas como teca y caoba.

Razones económicas son las que determinan la calidad determinada, así como también el color y la naturaleza del sitio que se va a pavimentar. Para una zona de mucho tráfico habrá que elegir materiales duros y resistentes como el roble, nogal etc. En tanto que los dormitorios se pueden utilizar maderas más blandas.



b. Los pavimentos de cerámica

Los pisos de cerámica siguen siendo los más difundidos, sobre todo las viviendas. Esto se debe al peso de una larga tradición, que se remonta a los tiempos más antiguos de la civilización occidental y al costo relativamente bajo de los materiales, hay que añadir además la amplísima selección y la variedad de formas, colores y decoraciones que se presentan en el mercado.



El suelo de cerámica se presenta con características diversas, que dependen del tipo de arcilla empleada y el procedimiento de fabricación. La arcilla se mezcla con otras sustancias, según técnicas diversas, para ser por último cocida en hornos adecuados.

Cada azulejo presente su espesor distintos estratos del que el de encima es el más perfecto. De este estrato depende el grado de dureza, impermeabilidad, y por consecuencia el sistema distinto de limpieza que el pavimento necesita.

El pavimento de cerámica pertenece a la categoría de los pavimentos discontinuos, los azulejos más corrientes son cuadrados, aunque también están muy difundidos los rectangulares, poligonales, cruciformes, etc. En los últimos diseños se han acabado los azulejos uniformes. Ahora se han convertido en un verdadero elemento decorativo a base de dibujos geométricos, estampados, grecas, flores etc.

Hay un tipo de azulejo para cada uso. En el suelo el gres es el más resistente, la cerámicas sólo se podrá utilizar en baños para pisar con calzado suave. En las paredes para el chapado se puede utilizar un tipo de azulejo más blando.

Actualmente la tecnología ha avanzado en la técnica de estos pavimentos, combinando en gran parte sus características técnicas. Las nuevas cerámicas tienen una alta resistencia a la abrasión. No se rayan y sus colores son muy sólidos. Son resistentes a la compresión es decir no se producen marcas por presiones estáticas como la mesa, las sillas, armarios, a los tacones etc. Tienen estabilidad frente a agentes químicos o domésticos como aceites, tintas, vinagre, cigarrillos encendidos, etcétera. Suelen ser antideslizantes teniendo un comportamiento óptimo, aún con suelo húmedo. No se degrada con el tiempo, y tiene un valor ideal para actuar como aislante frente a los aparatos eléctricos y disipa las corrientes estáticas que se puedan producir.

c. Los pavimentos de mármol

Material noble por excelencia, el mármol se destina a pavimentar ambientes importantes y de prestigio.

Los suelos de mármol son clásicos en iglesias, bancos, oficinas, museos, etc. Aunque también está presente en muchísimas construcciones y viviendas de lujo, más que nada en los países donde este bello material abunda.

También en el mármol existe una gama bastante amplia de precios y calidades, lo que permite su utilización en decoraciones de tipo mediano. En la vivienda su uso se limita a instancias del día, entradas, cuarto de baño etc.

Las principales características del suelo de mármol se refieren al color y resistencia de las losas, en el mercado hay diferentes características técnicas y colores.

Con losas o hasta con fragmentos de mármol pueden crearse infinidad de motivos ornamentales y la tradición ha convertido alguno de ellos en clásicos. Pero hay que observar que los pavimentos que aportan tales decoraciones requieren una mano de obra sumamente costosa.

Entre los inconvenientes del pavimento de mármol está la frialdad del tacto y la necesidad de un continuo mantenimiento, ya que la superficie tiene que estar pulida y abrillantada para que revele toda su belleza. Además del mármol se pueden usar otras piedras, lo mismo para edificios públicos que para viviendas como por ejemplo la pizarra y el granito. Este último es el más utilizado y pasó por una fuerte crisis debida a que la dureza de este material hace que su trabajo sea costoso en el tiempo y en consecuencia muy caro. No obstante el granito pulido sustituye al mármol en lugares de mucho tránsito ya que su larga duración y su fácil mantenimiento compensan su costo.

d. Los pavimentos de materias primas

Los suelos de plástico son a base de resinas sintéticas plastificadas y unidas a otros materiales, por lo general son vinilos o polivinilos. Se puede presentar en diversas formas, algunos vienen en bidones y se extiende sobre un fondo macizo o liso, para formar un pavimento continuo, su superficie exterior puede tener un acabado liso o ligeramente granulado.

Los suelos de materias plásticas son el producto más reciente en la tecnología y se prestan prácticamente a todos los usos, dada la diversidad de ventajas que presenta. Estas ventajas son: económicas, puesto que se producen con modernos procedimientos industriales, resistentes al desgaste en mucha más alta medida que los materiales más nobles, no se manchan ni los ácidos los atacan, son blandos, impermeables y no se pudren, son aislantes acústicos y térmicos. Además son extremadamente ligeros, factor muy importante en el proceso constructivo, no se abren y se alteran, resisten a los golpes y son fáciles de limpiar.

Los pavimentos de materiales plásticos se producen en una larga gama de colores y decoraciones, que van de colores lisos a superficies mármolizadas, con los motivos geométricos más diversos ofreciendo una amplia posibilidad de elegir.

Éste tipo de pavimento resulta frío a la vista. Sin embargo, la variedad de diseños y colores, junto a su precio y propiedades aislantes lo hace ideal para ciertas zonas de la vivienda como puede ser los dormitorios infantiles, la cocina y los baños.

El PVC es un nuevo revestimiento plástico con una capa inferior de espuma, está fabricado con fibras de vidrio, tiene una capa superior contra el desgaste. Se pueden colocar sobre el suelo o sobre cualquier otro material siempre que no sea moqueta.

5. La moqueta

La moqueta se deriva de la alfombra y consiste, en la práctica, en una extensión de la misma a toda la superficie de una estancia.

Aunque su concepción relativamente reciente, el suelo de fibra textil va ganando cada vez más terreno. Las razones del éxito puede ser que la moqueta resulta cómoda y elegante en la vivienda, por ser blanda y afelpada y capaz de absorber los sonidos.

Es un revestimiento cálido, que se adapta con facilidad a los suelos existentes de antemano. La moqueta hoy, gracias a la introducción de fibras sintéticas o tejidos de naturaleza mixta, tiene un precio más asequible por metro cuadrado, lo que supone otro incentivo para su difusión.

Este material facilita la solución de muchos problemas donde se desea crear una atmósfera cálida y acogedora.

La desventaja de la moqueta está en la delicadeza del material, en que se manche con facilidad y que atrae el polvo. Estos factores son más evidentes en las moquetas lujosas, las de lana natural, en tanto que las modernas moquetas sintéticas se limpian con facilidad incluso con detergentes. También hay que tener en cuenta en la consistencia, las de pelo no muy denso conservan todas las marcas de pisadas, cosa que no ocurre en las más espesas y pesadas.

Las moquetas pueden ser de tonos lisos y superficies uniformes o con diseños, la superficies con dibujo son casi como alfombras y se adaptan bien si se elige con cuidado el motivo decorativo, lo mismo en ambientes grandes que en pequeño. Las moquetas con motivos decorativos pueden llegar a cansar pronto, por lo que es aconsejable usar más bien la moqueta de un solo color, que resulta siempre elegante, y sobre la que se pueden poner pequeñas alfombras para animar la superficie del suelo.

6. El papel pintado

El papel pintado para paredes es un revestimiento muy antiguo cuyo uso se remonta a la tradición oriental, su origen lo hayamos en China. Los japoneses fueron los primeros en idear biombos y puertas con paneles de papel de arroz para separar espacios.

Los papeles pintados de hoy en día son más asequibles para el consumidor, fáciles de colocar, lavables y con unas calidades que van desde las más corrientes a las más excepcionales. Son resistentes a la luz, ya que sus colores son más estables, la superficie es lavable o semila-



vable, pudiendo quitarse las manchas y marcas que siempre han sido el mayor inconveniente de este revestimiento. Técnicamente han alcanzado niveles extraordinarios que permiten utilizarlos en ambientes húmedos como cocinas y baños, en techos y paredes y puertas frontales de muebles etc.

El papel pintado posee una gran variedad de texturas lisas y rugosas y también gran variedad de colores. Los diseños también son muy variados, rayas, cuadros, motivos geométricos, motivos clásicos, e incluso imitación de otro

tipo de superficies por lo que se puede adaptar a todo tipo de decoración. También existe gran variedad de complementos como grecas o otros papeles y tejidos coordinados, las posibilidades decorativas que brinda esta producción es inmensa. Existen muchas variedades de papel pintado por ejemplo papel pintado no lavable, papel pintado lavable, papel vinílico que dentro de este último existe el **plano, espumado, spanso** etc.

a. Papeles especiales

Se trata de papeles a los que se adhieren hilados, fibras de origen vegetal incluso diminutos fragmentos minerales los más conocidos son:

- **Papel de corcho.** Consta de una base de papel sobre las que se adhieren láminas de corcho con diferentes acabados y tonos. Desde el punto de vista decorativo, resulta muy cálido y acogedor. Es un buen aislante térmico y acústico, en contrapartida no es lavable.
- **Papel terciopelo.** Un revestimiento que tiene una superficie cortada como terciopelo, puede ser liso o estampado. Es un papel muy decorativo, aunque el coste muy elevado y difícil colocación.
- **Papel de tela.** Éste tipo de papel se compone de un soporte de papel y una superficie textil. Ofrece un aspecto muy decorativo, similar a una pared entelada pero sin acolchar.
- **Papel japonés.** Se trata de papeles a los que se adhieren tejidos compuestos por fibras naturales, hierbas, bambú etc.
- **Papel estucado.** Este papel tiene un cierto relieve e imitan a las paredes pintadas con las técnicas del estuco. Resulta idóneo para las paredes con irregularidades y desperfectos. Pueden utilizarse en cualquier habitación.

b. Criterios de selección

Antes de elegir cierto motivo, hay que evaluar las dimensiones de la estancia y su iluminación y tener muy claro qué efecto se quiere conseguir sin olvidar las características del suelo, techo y mobiliario.

Un papel bien escogido sirve para delimitar un rincón de lectura en una zona de salón, para alegrar un pasillo oscuro o dar elegancia al aseo, para mejorar el acabado interior de un armario, para dar color a los dormitorios infantiles o calidez al dormitorio principal.

Los muestrarios nos ofrecen tal profusión de recursos que para alguna persona inexperta puede sentirse confusa e incluso cometer errores de elección.

7. El entelado

Aunque no vamos a profundizar, diremos de pasada, que el revestimiento de paredes con tela crea ambientes particularmente cálidos y acogedores. La tela constituye un fondo mejorable para muebles antiguos, cuadros, relojes y otros accesorios. Aunque su uso no es muy generalizado, el tapizado de paredes es una buena opción porque, actualmente, las telas son asequibles, elegantes, aíslan y aportan calor.

8. Los remates perimetrales

Llamamos remate perimetral al recurso decorativo que se utiliza en las líneas donde se une el techo con la pared.

Hay tres grandes grupos de remates: las molduras, el encuentro directo y el rehundido.

Las molduras o cornisas constituyen remate más clásico, pero que continúa vigente.

Rematan la unión del techo las paredes y sirven para salvar el cambio de color, de otros materiales o simplemente como adorno de remate final.



Las formas y diseños son muy variados desde las más sencillas a las más elaboradas, por lo que tienen cabida en cualquier tipo de decoración.



En esta categoría incluiremos también las molduras que se fijan a la pared y no llegan hasta el techo, y que en su interior alojan un sistema de iluminación normalmente fluorescente

y que también se llaman moldura para luz indirecta.

Las molduras pueden ser de distintos materiales como el metal, la madera o de porspan pero sin duda la más utilizada es la escayola.



El rehundido o oscuro consiste en un pequeño hueco que se deja entre la pared y el contra techo, quedando este a un nivel ligeramente más bajo como de unos 5 cm con las molduras se pueden hacer salientes suficientemente amplios para alojar rieles de cortina esta forma que se crea se les llama cortineros.

Desde el punto de vista estrictamente decorativo, una moldura crea un juego de luces y sombras que anima de forma discreta toda la estancia. Además de molduras lisas, de líneas muy sencillas, pueden encontrarse otras muchas con motivos en relieve.

9. Los cortinajes

a. Las cortinas en la vivienda

Hasta hace no mucho tiempo, la principal función de las cortinas era cortar el paso de las corrientes de aire y evitar la entrada de la luz solar. Actualmente vestir las ventanas tiene dos funciones importantes, por un lado filtrar la luz exterior, por otro, decorar el interior, ya que las cortinas también cumplen una misión decorativa indiscutible.



La forma y el estilo de una ventana son fundamentales para identificar la estética decorativa de todo el interior. Con la cortina se consigue embellecer la ventana y crear infinidad de efectos atractivos en cualquier ambiente. El mercado ofrece infinitas posibilidades en cuanto a diseño, tejidos y complementos, pero es necesario tener un proyecto específico, para adecuar las cortinas al tipo de ventana y ambiente donde tienen que ir colocadas. Para lograrlo, es importante tener en cuenta una serie de factores que influyen en la elección de las mismas:

- Las características de la estancia
- Las características de la ventana
- El tipo de ambiente y decoración

b. Características de la estancia

Las estancias amplias admiten perfectamente cortinas voluminosas con mucha caída y tejidos gruesos. Van bien tanto los colores claros, como los más intensos. Son muy decorativas las cortinas dobles y forradas, colocadas de forma que muestren ambos lados.

En distancias pequeñas hay que evitar los grandes estampados, y colores claros. Una buena opción son las telas de rayas verticales, ya que proporcionan sensación de amplitud.

Las estancias luminosas admiten cualquier solución, el único problema es que reciben demasiada luz. Para tramitar la luz se puede utilizar combinaciones superpuestas o cortinas de colores intensos, que producen un efecto óptico que teñirá toda la estancia de ese color.

En las estancias con poca luz, los visillos y cortinas ligeras con tejidos poco tupidos, como el lino y gasa, y colores tonos claros, resultan las más idóneas.

c. Características de las ventanas

Existen recursos decorativos para diferentes tipos de ventanas. Si la ventana es estrecha, colocando una barra o galería más larga que el ancho de la ventana, y cortinas que lleguen hasta el suelo se conseguirá crear un efecto de amplitud.

Por el contrario, se puede corregir el efecto de una ventana muy ancha colocando cortinas que lleguen justo al nivel del alféizar.

Cuando la estancia tiene ventanas de igual tamaño se procurará decorar las con el mismo tejido.

En el caso de ventanas desiguales, las Cortinas pueden ayudar a crear el efecto de regularidad deseado, colocando en los rieles a la misma altura y el mismo ancho para todas las cortinas.

d. Ambiente y decoración

En ambientes rústicos las cortinas y estores confeccionados con lino, gasa con la arpillera resultan idóneos para el ambiente.

En ambientes clásicos las cortinas generosas, de una tela pesada que caiga hasta el suelo, con dobleces o funciones bien formados, consiguen un efecto sofisticado.

La tendencia más habitual en este tipo de estancias es la doble cortina y el tejido ideal es chenilla, terciopelo, seda o lino estampado.

En ambientes coloniales se puede dotar por estores o cortinas, pero las telas deben ser ligeras, frescas, lisas y colores dentro de la gama de crudos, marrones suaves y ocres, el algodón, gasa y lino sería la opción más correcta.

e. La elección del tejido

Para elegir el tejido de las cortinas hay que considerar el aspecto práctico y el aspecto decorativo. Si opta por un tejido lavable, habrá que asegurarse de que sus colores son resistentes y de que soporte lavados continuos sin encoger. Desde el punto de vista estético, el tejido debe coordinar con el resto de la decoración, tanto en textura, que con motivos y color.

f. Los visillos

El visillo, en contraposición a la cortina, es muy ligero. En general, su uso obedece básicamente a la necesidad de resguardar el interior de las habitaciones de la acción directa de los rayos del sol, tramitando la luz. Pero sobre todo cumple con su papel decorativo.

Para colgarlos existen numerosos tipos de rieles y barras. Cuando los visillos van solos, lo más habitual es colgarlo de una barra al aire o en un riel oculto tras una galería o cortinero.

El cuerpo de la tela es elemento esencial para elegir el tejido más adecuado para el visillo. Los visillos se suelen realizar con telas ligeras, transparentes o semitransparentes, tanto más finas cuando más fruncido siquiera.

g. Los estores

Los estores son un tipo de cortinaje muy actual. Su presencia es cada día más numerosa en los interiores modernos, en cocinas, cuartos de baños y dormitorios juveniles. En general, son muy discretos en el sentido de que cubren las ventanas sin llamar la atención, algo fundamental en ambientes reducidos. Son perfectos para cubrir ventanas corridas, pero pueden resultar incómodos en las ventanas que se abren hacia dentro de la habitación o en los ventanales de trabajo. Los estores están formados por un tejido que se recoge de diferentes formas mediante un mecanismo. Dependiendo del aspecto que toma la tela en el estor los podemos clasificar en estores planos y fruncidos.



h. Estores planos

En este tipo de estores, las dimensiones del tejido son exactamente las mismas que las de la superficie que cubre. Cuando está desplegado la tela queda completamente lisa. Entre los estores planos podemos citar el estor a rulo, que como su nombre indica funciona por el enrollamiento de la cortina a la altura que deseemos mediante un mecanismo que maneja el usuario.

Otro estor plano es el estor plegable que lleva un sistema de varillas horizontales, dispuestas cada 20 cm aproximadamente, con anillas. Por estas anillas, en sentido vertical, pasa un cordón que es el que hace subir y bajar el tejido. Cuando el estor está plegado o subido, la tela forma tablas horizontales.

i. Estores fruncidos

Los estores fruncidos llevan más tela que los planos y resultan también más recargados. Hay tres tipos fundamentales el austriaco el romano y el veneciano, que se diferencian por el sistema de frunces. Estos estores necesitan tejidos finos y de mucha caída para que las ondas queden elegantes.

j. Persiana de lamas

Las persianas de lamas, conocidas habitualmente con el nombre de

venecianas están formadas por una serie de láminas estrechas y rígidas, provistas de un mecanismo que permite recogerlas o extenderlas, y también cambiar su orientación. Pueden ser de madera o de metal y resultan perfectas para ventanas en las que da el sol de lleno. La posibilidad de cambiar la orientación de las Lamas, hace que estas persianas permitan regular la cantidad de luz que entra en la habitación.

También protegen de las miradas del exterior sin impedir la vista desde el interior.

k. Cortinas plisadas

Las cortinas plisadas, semejante a los estores pueden fijarse también a la pared o techo. Están formadas por un tejido rígido plegado en acordeón, con pliegues de unos 2 cm de ancho. Estos pliegues van atravesados por un cordón. Al tirar de el, elevan la parte inferior de la cortina y el tejido se pliega. Plegadas ocupan muy poco espacio, pudiendo por ello instalarse muy cerca de la ventana.

l. Cortinas verticales

El sistema de las Cortinas verticales es semejante al de las persianas de lamas.

La diferencia fundamental estriba en que se desplazan horizontalmente y las piezas quedan dispuestas en sentido vertical.

La cortina plegada queda recogida a un lado de la ventana.

Tiene un mecanismo para modificar la orientación de los elementos, de manera que protege de la luz sin impedir la vista al exterior.

Estas cortinas son más indicadas en oficinas, centros escolares centros médicos etc.

m. Paneles deslizantes

Los paneles deslizantes conocidos como paneles japoneses también pueden utilizarse para vestir una ventana.

En ambientes de estética zen, de marcado estilo japonés, se utilizan paneles de tela con un contrapeso en su parte inferior y colgado de unos rieles de raíles por la parte superior.

Se realizan mediante varillas, en sentido horizontal. Son semejantes a las cortinas verticales, pero la anchura de las piezas es superior.

Capítulo 5

EL DIBUJO

Objetivo:

Dibujar puede parecer fácil o difícil, todo depende; pero es bien cierto que se reduce a una cuestión de trabajo y de práctica.

El decorador debe dominar mejor que peor la técnica del dibujo, sobre todo a lápiz; pero ¿por qué no? También la acuarela.

El cliente agradece siempre y lo predispone, cuando se le ofrece un proyecto atractivo, manchado de color.

Pero ciñámonos al lápiz, al blanco y negro, a la perspectiva, al trazo, a la sombra que sugiere...

Contenidos:

1. Dibujo
2. Dibujar con lápiz
3. La goma
4. La técnica del dibujo a lápiz
5. El trazo
6. El encaje
7. La luz
8. Clases de sombras
9. Objetos de decoración
10. El boceto

1. Dibujo

Dibujar puede parecer difícil o fácil, pero como todas las cosas, es cuestión de práctica, y eso es lo que vamos a hacer en este curso, practicar.

El decorador necesita, a pesar de los programas informáticos, saber dibujar, porque lo vamos a utilizar más de lo que en principio nos podemos imaginar.

Hay varias técnicas que el decorador necesita dominar como podría ser la acuarela y el lápiz, pero en este último es con el que nos centraremos en este curso.

2. Dibujar con lápiz

Posiblemente es la técnica más sencilla de todas, quizá porque poco o mucho hemos dibujado con el en algún momento de nuestra vida.

El lápiz es sin ninguna duda el instrumento más manejable, tanto por su tamaño como por su grosor, además, es muy fácil de borrar.

a. El afilado de la mina

Afilar bien el lápiz es muy importante. De ello depende que el trazo nos salga tal como queremos o no. El lápiz bien afilado se domina mucho mejor que un lápiz con la punta mal hecha.

Para esto podemos usar una hoja de afeitar o bien una navajita. No emplee nunca cuchillos -tanto de comer, como de cocina- ni navajas grandes.



En la imagen se representa el modo correcto de sacar punta al lápiz con hoja de afeitar y con navajita.

Los lápices blandos se afilan con la punta redondeada, sin querer esto decir que sea roma. Es una punta que no pincha, pero que no deja de ser esbelta y delgada.

b. La mina del lápiz

Como todos sabemos, no todos los lápices tienen la mina igual de dura. Hay lápices con la mina blanda, muy blanda, dura y muy dura. Y hay otros cuya mina no es ni dura ni blanda.

Para poder saber sin necesidad de usarlos, cómo es de dura la mina, todos los lápices llevan en su costado junto al nombre de la marca, un número.

Este número es el que nos indica lo duro o blando que es.

Generalmente las casas extranjeras fabricantes de lápices, para indicar la dureza de la mina, no usan números, sino letras combinadas con números.

Pero simplifico en los cuatro más habituales. Veamos qué dureza de mina corresponde a cada numeración:

El lápiz nº:

- 1 es Blando.
- 2 es Mediano, ni duro ni blando.
- 3 es Duro.
- 4 es Muy Duro.



Sin ánimo de hacer un repaso exhaustivo de alguno de estos fabricantes, veremos sólo los que vamos a utilizar para los trabajos de este curso, lápices de minas blanda y dura.

Los lápices de mina blanda es el más apropiado para los trabajos más artísticos, donde podemos utilizarlo para sombreado, marcar zonas oscuras o hacer una graduación de tonos según la intensidad de negro que sea precisa para cada parte del dibujo.

Con la mina dura es decir la más fina, podremos al igual que para escritura conseguir líneas finas y limpias.

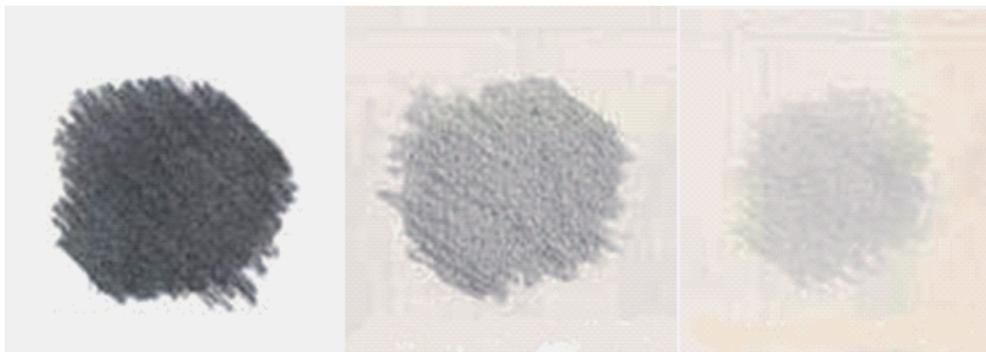
Los lápices de mina dura son los adecuados para trabajos de delineación y dibujo industrial. Su trazo es gris, de perfil seco y limpio.

Para este curso serán suficientes un lápiz del n. 1, es decir, blando y otro del n. 2, mediano.

Siempre que tengamos que hacer líneas o manchas muy oscuras, o una graduación de tonos, emplearemos el n. 1, y también para líneas que requieran un vigoroso perfilado.

Cuando deba dibujar líneas o manchas más claras, utilice el n.2. Esto ocurrirá cuando tenga que representar objetos o cosas que estén un poco alejadas del primer plano.

Hay que tener en cuenta que en un mismo dibujo se puede emplear a la vez el n. 1 y el 2, utilizando uno u otro, según la intensidad de negro que sea precisa en cada parte del mismo.



El trazo del lápiz blando, es muy negro, graso.

El lápiz n. 2 es de un trazo menos negro, más agrisado.

El lápiz duro es gris y seco.

c. La goma

Para dibujo el mejor tipo de goma es la llamada de miga de pan, que es blanda y muy suave al roce con el papel. La marca más extendida entre nosotros es la "Milán". Reúne, para todos los trabajos de lápices blandos y del n. 2 condiciones excelentes.

Tenga en cuenta una cosa: la goma no debe emplearse como un "arréglalo todo". No debe usarse para borrar del todo un dibujo o gran parte de él si ha salido mal. En este caso es preferible comenzar de nuevo el trabajo, pues le quedarían señales del paso de la goma sobre el papel que perjudicarían notablemente su labor.

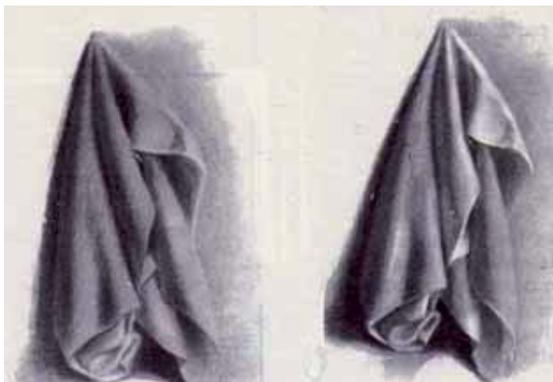
El dibujo debe, mediante trazos muy débiles del lápiz prepararse, encajarse y abocetarse muy detenidamente antes de comenzarlo en serio, para que no ocurra lo antes dicho y utilizaremos la goma sólo para enmendar pequeños errores.

La goma tiene, además de su utilidad, como elemento para borrar, otra de gran importancia. La goma puede servirnos para sacar brillos y aclarar zonas oscuras.

¿A que se llama sacar brillos? .Hay zonas de blanco que sirven para representar aquellos sitios que son brillantes y reflejan la luz.

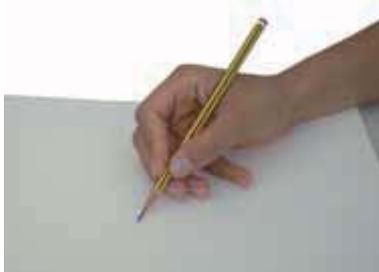
Pues bien, estas zonas están conseguidas no a base de dejar el blanco originario del papel, sino de pasar la goma sobre la superficie dibujada con lápiz.

También se utiliza para aclarar zonas oscuras. Es decir, sitios que no conviene que estén tan negros como en principio se han hecho.



Observe la diferencia entre estos dos dibujos. El de la izquierda es mucho menos vigoroso, tiene menos fuerza que el de la derecha. Esto se debe a que al primero le falta luz, zonas iluminadas, donde la luz da de lleno. En la figura de la derecha estas zonas sí están conseguidas, para ello se ha utilizado la goma de borrar pasándola por los sitios que se ven blancos. Para esto la goma se parte en bisel.

3. La técnica del dibujo a lápiz



Es el momento de empezar a dibujar con él. ¿Cómo lo haremos?

¿Cómo vamos a coger el lápiz?

Lo mismo que cuando lo usamos para escribir, pero un poco más arriba

El lápiz no debe nunca apretarse sobre el papel de tal modo que lo raye y quede una hendidura por allí donde pasa. No hay necesidad de apretarlo. Si usted desea que una línea salga de un negro intenso y no lo consigue, lo que debe hacer, en lugar de apretar, es utilizar otro lápiz de mina más blanda, que le dará el resultado que desea sin necesidad de presionarlo.



El lápiz debe apretarse más o menos entre los dedos, según el tipo de trazo que haga:



Si se trata de un trazo amplio o queremos rellenar zonas de negro con trazo largo y rápido, no lo presionaremos apenas. Dejará resbalar la mano con suavidad sobre el papel, apenas rozándolo.

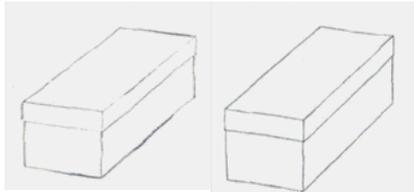
Si se trata de un trazo más cuidado y menos largo, que tenga que seguir un camino determinado, al dibujar algo pequeño, entonces apretaremos más entre los dedos y la mano.

4. El trazo

El decorador no puede hacer un dibujo con trazo tembloroso, hay que conseguir el trazo firme, decidido hecho sobre el papel sin miedo.

Lo ideal sería habituarse a realizar prácticas en cualquier lugar y momento, Esto sería lo ideal.

Pero es posible que, no dispongamos de tiempo libre suficiente. En este caso dependerá de los deseos de aprender y de la buena voluntad para encontrar tiempo.



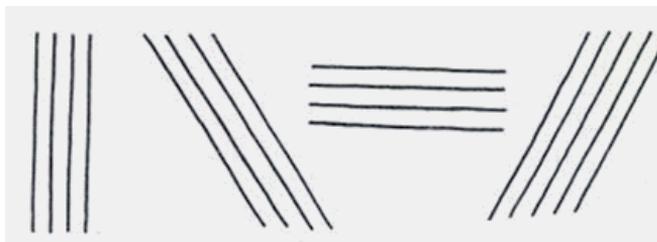
continuidad.

El trazo no debe ser por unos lados más grueso que por otros, tembloroso o sin

El trazo debe ser así: seguro, limpio, seguido.

1. Ejercicios de trazos

Para adquirir un dominio del lápiz, lo primero que debe hacer es dibujar trazos verticales, Horizontales e inclinados.

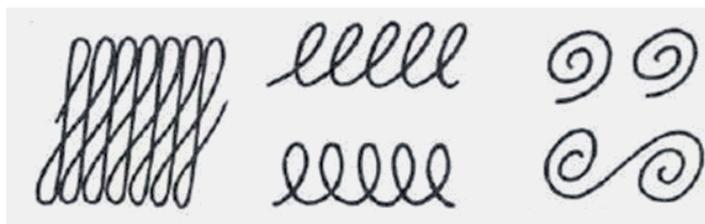


Vea cómo debe actuar:

Utilizar el lápiz blando, el n. 1 con la mina redondeada. Gastarla un poco en otro papel del que vayamos a utilizar, haciendo, unos trazos rápidos para igualar las irregularidades que pudiera haber en ella. Empezar después, siguiendo estas indicaciones:

- 1.)** Tener el lápiz cogido con firmeza. Igualmente tener apoyada la mano con seguridad sobre el papel (pero no la presionarla de tal forma que no tenga libertad para hacerla correr sobre el mismo).
- 2.)** No apretar el lápiz sobre el papel. Tenerlo cogido con firmeza, no quiere decir que lo deba apretar contra el papel. No. Hay que cogerlo con firmeza, pero pasándolo sobre el papel con suavidad.
- 3.)** No hacer los trazos despacio. Hacerlos con rapidez, de un solo "golpe" decidido, uno tras otro. No preocuparse si unos trazos son más largos que otros. Lo que nos debe preocupar por ahora es que salgan seguros y firmes.

Una vez hayamos practicado mucho estos ejercicios de líneas rectas, pasaremos a hacer lo mismo con líneas curvas, concretamente las líneas de las siguientes figuras:



2. Ejercicios de manchas

En el dibujo, no sólo hay líneas, también hay manchas de negro más o menos intenso. Estas superficies oscuras requieren, para su realización, una técnica diferente que la empleada para la línea.

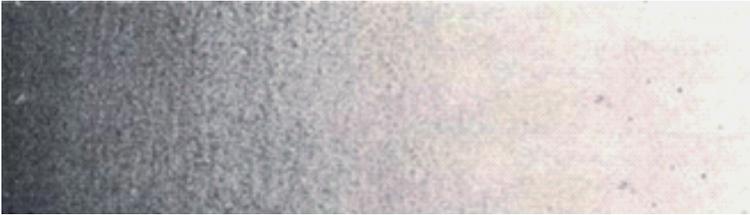
La mancha por otro lado es la base misma del sombreado.



Hay dos formas de manchar que nos interesan ahora a nosotros.

- 1.** Conseguir una superficie negra o más o menos gris, uniforme, sin que se noten unos sitios más oscuros que otros, ni se perciban las líneas del lápiz.

2. Conseguir una graduación de tonos. Desde el negro hasta el gris más claro.



Utilizar para estos trabajos el lápiz blando; es decir el n. 1. Para el ejercicio de conseguir una mancha que vaya desde un negro intenso a un gris suave afilar la mina en bisel.

Después de esto, a trabajar. Antes, como hicimos ya al realizar los trabajos de línea, pasar la punta del lápiz sobre un papel aparte, dos o tres veces, con el fin de igualar cualquier irregularidad que haya en ella. Después, de izquierda a derecha, comenzar a dibujar la mancha a base de líneas en zig-zag, entre las que no habrá separación, tal como la que se ve en esta figura.



Hay que ir haciendo cada vez más suave la presión del lápiz sobre el papel hasta que apenas se le roce.

La disminución de intensidad en el tono de la sombra, debe ser gradual; no debe haber saltos bruscos de un tono a otro más abajo o alto, sin haber pasado por los intermedios.

Este trabajo realízelo también muchas veces.

Las líneas en zig-zag deben hacerse con rapidez, con trazos decididos y seguros.

Para manchar una superficie de negro, uniformemente, utilizar también la punta en bisel.

3. Ejercicio de iniciación al dibujo de objetos

Después de las prácticas anteriores podemos intentar dibujar cosas: una botella y una taza.

Pero teniendo en cuenta lo siguiente:

a) No copiaremos los dibujos de las figuras anteriores sino sólo de la botella y la taza que tendremos al lado. A esto se llama dibujar del natural.

b) No dibujaremos, sombras, puesto que no aún no sabemos. Dibujará sólo a base de línea, igual que se ve en las citadas figuras anteriores.

c) Nos colocaremos de modo que veamos de los modelos, sólo lo alto y lo ancho, pero no lo grueso. Es decir, de modo que sólo los vea en dos dimensiones: longitud y anchura.



Su posición ante el modelo debe ser ésta. El modelo debe estar a la, altura de sus ojos. Es el modo de que lo vea plano, en sólo dos dimensiones: alto y ancho.

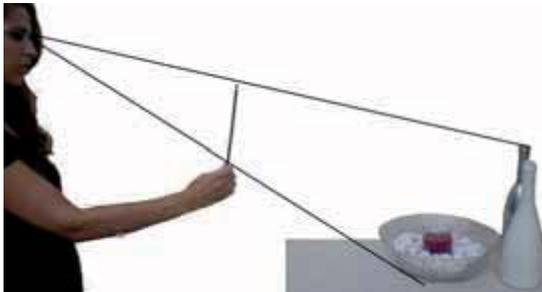


Si lo mira en esta posición, ya verá tres dimensiones: alto, ancho y grueso. Más adelante dibujaremos así.

Sobre las proporciones:

Un aspecto muy importante a tener en cuenta al comenzar el dibujo partiendo del natural, es el cálculo de medidas y proporciones que el modelo elegido tiene y que todo dibujo debe representar. Para resolver esta dificultad no basta con observar atentamente el modelo, es preciso medir y comparar. Existe un sistema generalizado el cual utilizan todos los profesionales y la mayoría de los aficionados el cual se explica a continuación:

Con la ayuda de una simple regla, o lápiz de 30 ó 35 centímetros de longitud, el dibujante puede obtener alturas, anchuras y proporciones en el modelo.



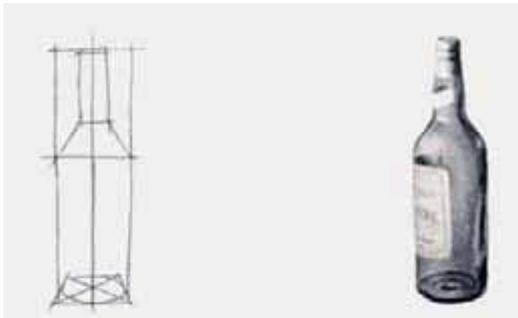
Se levanta el lápiz o regla tomándolo por uno de sus extremos, con el brazo extendido a la altura del ojo, y cerrando el otro ojo se coloca el lápiz delante de una parte del modelo, midiendo el alto de esta parte desplazando el pulgar arriba o abajo, hasta que la parte visible del lápiz coincida

con la parte del modelo que se quiere medir, se repite entonces la operación en sentido horizontal comprobando y calculando dimensiones.

5. El encaje

Se llama encaje a unas líneas que sirven para marcar las proporciones de un dibujo.

Es decir, el encaje nos sirve para que un dibujo no nos salga desproporcionado.



Veamos ahora como son estas líneas, cuando y como se trazan.

Las líneas que ve en el dibujo de la izquierda son el encaje de la botella de la derecha.

En ellas están marcadas la altura, la anchura, el comienzo del ensanchamiento del cuello y el final del mismo, así como el punto donde el cuello es más grueso, también a base de rectas, la forma de dicha botella.

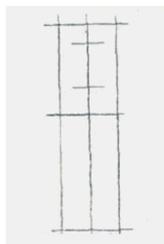
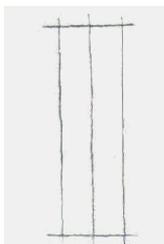
Todas estas señales hacen que podamos empezar el dibujo sobre ellas con la seguridad de que nos salga bien.

El encaje se hace siempre antes que el dibujo

He aquí el camino a seguir:

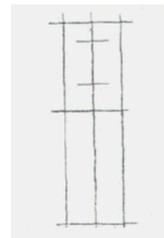


1.) Observamos la botella real que tenemos delante y vemos su altura y anchura.

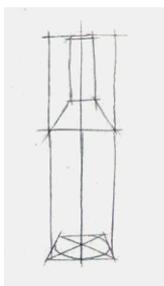


2.) Hacemos después un cuadro que tenga proporcionalmente, esta anchura y altura. Todo esto usando el sistema para calcular proporciones y medidas usando el lápiz o regla antes mencionado, y trasladando las medidas al papel.

También trazamos un eje central que nos ayudará a dibujar iguales la parte derecha de la botella y la izquierda. Es decir, nos ayudará a que salga simétrica. Esta altura y anchura la calculamos a ojo mirando la botella.



3.) Después podemos trazar alguna línea auxiliar más, tales como la que señalan el comienzo del ensanche del cuello de la botella y el final de dicho ensanche, donde la botella comienza a bajar recta hacia abajo. También una línea que marque el sitio donde el cuello es más grueso y el recuadro de la embocadura.

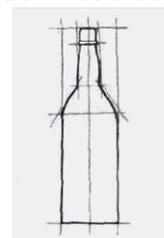


4.) Por último, a base de trazos rectos, dibujamos la forma de la botella, de modo que nos queda terminado el encaje tal como le vemos en esta figura.

5.) Sobre esto dibujamos la botella definitiva y borramos las líneas del encaje:

El encaje lo haremos con un lápiz más duro que con el que hagamos, el dibujo definitivo.

El lápiz para hacer el encaje estará muy bien afilado y lo pasaremos muy suavemente sobre el papel con el fin de que se pueda borrar después las líneas con facilidad.



En su caso, utilizar el lápiz n. 2 para el encaje y el n. 1 para el dibujo definitivo.

6. La luz

Las sombras son producidas por la luz, como ya sabemos. Hay dos clases de luz: la natural y la artificial.

La natural es la luz del Sol y de la Luna. La artificial es la luz eléctrica,

la de gas, la de las velas, en fin, toda luz que no sea la del Sol y de la Luna.

La diferencia más importante entre estas dos clases de luz, aparte de su intensidad o tono, es que producen sombras distintas.

La luz natural produce sombras paralelas. La luz artificial produce sombras radiales.



La luz del Sol, es decir, la luz natural, produce sombras paralelas.



La luz artificial produce sombras radiales.

7. Clases de sombras

Cuando la luz da sobre un objeto, éste queda iluminado por el sitio que está de cara a la luz, pero por el opuesto, no.

Por el lado opuesto se produce la sombra. Esta sombra que se produce en el propio objeto se llama sombra propia.



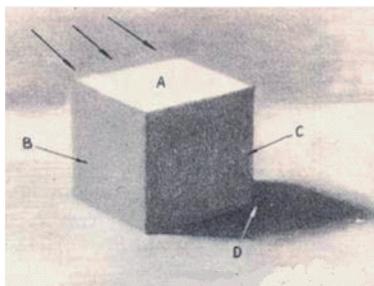
La sombra propia es la que se produce en el mismo cuerpo iluminado.

La proyectada es la que este cuerpo arroja sobre el suelo o la pared o, cualquier otra superficie cercana.

Todas las sombras no son igual de oscuras, no tienen el mismo tono. Unas son más intensas que otras.

El captar, mediante la observación del modelo, estos distintos tonos de luz, y las diferencias, que a veces son muy pequeñas, muy suaves, deberá ser, desde ahora mismo, una de nuestras preocupaciones.

Esta diferencia de tonos es lo que dará a los objetos y formas que dibujemos una mayor impresión de realidad, es lo que les dará volumen y forma.



Que unas sombras sean más oscuras que otras depende de la dificultad que tenga la luz de llegar al lugar en sombra.

Cuanto más cubierta, tapada o alejada de la luz esté una superficie, más difícil será que llegue a ella y más oscura serán las sombras.

Donde llega más fácilmente la luz en este cubo es: a la cara A, cae de lleno sobre ella, por eso es la más clara, la más iluminada. La cara B llega con mayor dificultad y los rayos que la rozan, caen paralelamente a ella.

Debido a esto tiene menos luz, está más gris.

La cara C no llegan. La única iluminación que reciben es por reflejos de la luz sobre la superficie blanca donde está el cubo. Debido a esto es tan oscura.

La zona D es la que menos luz tiene, pues no llegan a ella los rayos de luz directamente y, por lo tanto, se reflejan muy débilmente.

En el lugar en que estemos, si echamos una ojeada alrededor, veremos que hay sombra y luz por todas partes. Sombras propias y sombras proyectadas. En las cosas, en nuestro propio cuerpo.

Observar cómo una misma mancha de sombra no es por todas partes igual de intensa, como en la mayoría de los casos, comienza siendo clara para acabar siendo muy oscura.

8. Objetos de decoración

Ya tenemos un idea de las técnicas a seguir para el dibujo de cualquier elemento, tanto sean de muebles como de artículos auxiliares ahora bien hay un aspecto muy importante del dibujo en decoración, es ni más ni menos que el dibujo de las telas, ya que tienen numerosas aplicaciones en un proyecto decorativo, pero donde fundamentalmente adquieren una mayor importancia y más dificultad a la hora de pasarlas telas al dibujo es sin duda en las cortinas, visillos, estores, etc. Ya que se producen pliegues y zona de sombra continuamente.



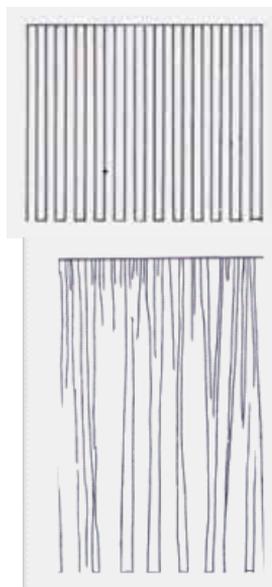
a. Telas

Como todos sabemos, las telas producen arrugas y pliegues, así que de una forma breve vamos a ver algunas nociones generales sobre la teoría de las arrugas y pliegues en las telas.

La caída de las telas depende en principalmente de su pesadez o rigidez y según sean, así serán la caída y los pliegues.

Cuanto más pesada sea una tela más marcados quedarán sus pliegues. Por el contrario cuanto menos pesada es, menos pliegues genera.

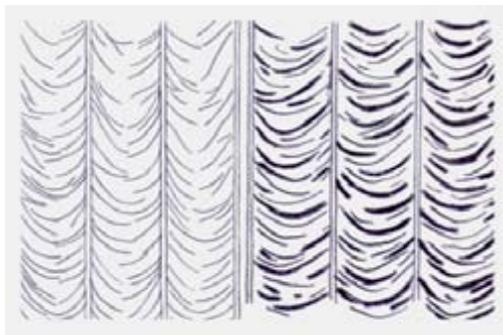
b. Las cortinas



Una vez visto los aspectos generales en cuanto dibujo de telas, vamos a ver el estudio concreto de las cortinas, que son, en decoración, los elementos de tela más importantes en un proyecto decorativo.

Lo habitual en una vivienda de varias habitaciones, es que nos encontremos con cortinas estampadas, lisas, y transparentes.

En las cortinas con caída, la línea de los pliegues serán bastante limpias selectas, de un trazo vertical hecho de arriba abajo que queden casi paralelos. Para dibujar este tipo de cortina sólo hay que tener en cuenta dos cosas, dibujarlas líneas que marquen los pliegues y sombrear las zonas que crean el volumen, teniendo en cuenta siempre en la luz de dónde viene.



El dibujo de cortina recogida, cortinas fruncidas, estores, visillos etc. Son más simples de dibujar, pero con grandes rasgos y utilizando las técnicas anteriormente citadas podremos obtener excelentes resultados.

Los pliegues no conviene hacerlos excesivamente paralelos, ya que resulta un dibujo frío.

Se debe de hacer todo el dibujo a mano alzada. Seria siempre conveniente introducir algún pliegue que rompa la monotonía del paralelismo.

c. La alfombra

La alfombra debe estar sujeta a la perspectiva en el que se halle el suelo de la habitación.

Los dibujos de las alfombras se resuelven lo mismo que al de las cortinas, teniendo en cuenta que la alfombra es plana, con lo cual no hay pliegues que dibujar pero sí texturas.

El pelaje puede ser variadísimo, desde alfombras de esparto, de pie de lana etc. Así como pelo corto, pelo largo etc.

d. Brillos

Las superficies brillantes tienen una característica especial que a priori parece llena de dificultades, pero no es así.

No obstante en vamos a aplicar también un poco de teoría para que podamos hacer el trabajo más fácil.

En las superficies horizontales brillantes los brillos vienen dados por bandas verticales, esta forma de representar los es la mejor forma de esquematizar el dibujo que presenta el decorador ya que dibujar los brillos de un modo exacto o realista sería demasiado complicado que no compensaría el efecto del resultado.

Los brillos se pueden realizar cubriendo la superficie de una mesa en el tono gris del lápiz para después, , sacar los brillos que haya.

Los trazos de reflejo que realicemos no serán trazos idénticos, cada uno tendrá la medida similar.

e. Los espejos

En los espejos deberíamos dibujar los objetos que se reflejan en ellos. Sin embargo no lo haremos así, a no ser que sea un reflejo que interesa representar.

En el caso de los espejos no debemos hacer lo mismo que el cristal, es decir, hay que desechar la técnica de manchar toda la superficie para luego borrar con la goma. Es mucho mejor utilizar los trazos anteriormente citados.

9. El boceto

Un boceto es, siempre, un dibujo preparatorio para la realización del dibujo definitivo. Cuando hemos decidido hacer un dibujo, en realidad no sabemos cómo va a salir cuando empecemos a dibujar.

Tenemos la idea pero no sabemos cómo quedará plasmada en el papel.

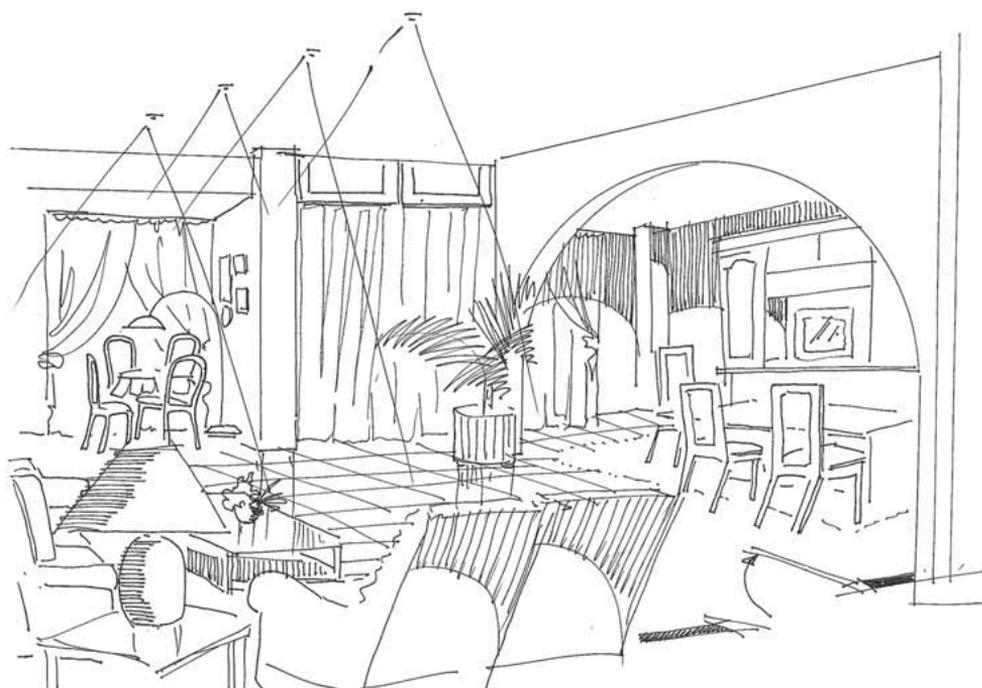
Entonces se hace un dibujo de tanteo que indique en cómo queda la idea que tenemos hecha realidad, para que a la vista, se pueda rectificar, cambiar y modificar aquello que no nos parezca bien encajado en el conjunto un de dibujo pensado o de un dibujo ya existente.

Pues este dibujo de preparación se le llamaba boceto y para el decorador, le será útil en todo momento que se disponga de él.

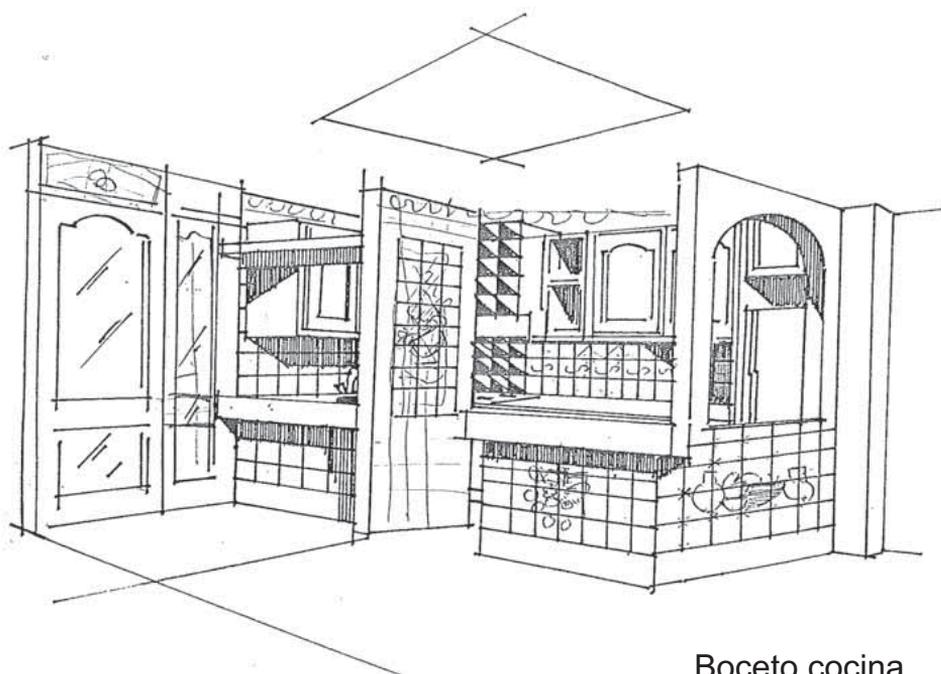
El boceto siempre nos hará falta, sobre todo, cuando vaya realizar un dibujo de creación, cuando vaya plasmar un idea suya de la que, anteriormente no tenemos ninguna referencia real.

Este dibujo puede ser de un mueble, de un jarrón, de una cortina, de un objeto cualquiera, o de un conjunto decorativo como es el caso del boceto aquí representado.

En la imagen siguiente, vemos un boceto en perspectiva que describe todo lo descrito anteriormente.



Boceto salón-comedor



Boceto cocina

Capítulo 6

DIBUJO TÉCNICO

Objetivo:

El decorador tiene que conocer, al menos, los rudimentos del dibujo técnico. Tanto para plasmar en un papel sus ideas y proyectos, como para saber leer, interpretar los planos que ha de manejar.

Es por eso que daremos un repaso a esta habilidad si no imprescindible en su virtuosismo, sí conveniente en su esencialidad.

Es verdad que los programas informáticos tipo Cad, de dibujo lineal, o los de 3D, son una herramienta utilísima a nuestro alcance que nos permite ensayar, trazar, probar, modificar, quitar, poner, acortar, alargar...y todo eso sin tener que borrar o comenzar de nuevo.

Los de nuestra generación somos unos privilegiados – no lo dudéis – si se nos compara con los decoradores que nos anteceden, carentes de todo aquello que no fuera un lápiz y carboncillo para el sombreado.

Contenidos:

1. Herramientas y útiles de dibujo
2. Geometría descriptiva
3. Sistemas de proyección
 - a. Sistema diédrico
 - b. Sistema triédrico
4. Secciones
5. La perspectiva
6. Dibujar un plano

1. Algunas herramientas y útiles de dibujo

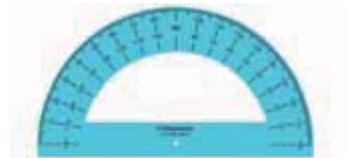
1. La regla puede ser de diferentes medidas. Para el aprendizaje del dibujo técnico, una de 30 cm. Es más que suficiente. Es importante que la regla sea de calidad para que las divisiones no se borren y que uno de sus lados tenga un rebaje para poder trabajar limpiamente.



2. La escuadra es una pieza triangular caracterizada por que uno de sus ángulos el recto (90°) y los otros dos, iguales, (45°).



3. El cartabón también es triangular y tiene un ángulo recto (90°) y los otros dos ángulos miden 60° y 30°.



4. El transportador de ángulos es una pieza semicircular o circular, cuyo borde aparece dividido en 180 partes iguales. Sirve para dibujar ángulos de cualquier tamaño.



5. El escalímetro es una regla de sección triangular con una graduación en cada uno de sus lados, que nos permite trabajar a diferentes escalas con gran facilidad.

La escala es la proporción que hay entre las medidas reales de un objeto y las medidas de su dibujo.

Dibujar el plano de una casa o los muebles de una habitación a tamaño real sería inviable. Por ello, los decoradores y otros profesionales dibujamos un tamaño reducido, pero siempre conservando las proporciones.

Hay escalímetros de varios tipos. Uno de los más usuales es una regla de sección triangular que ofrece un total de seis escalas diferentes. El más práctico para un decorador es el que incluyen las escalas 1:20 ó 1:25.1:50 y 1:75.

Los planos suelen dibujarse a escala 1:50 y los estudios de muebles se hacen a escala 1:20 ó 1:25.

Ejemplo:

Nos presentan un plano a escala 1:50 de un salón, el tablero de la mesa dibujado, es cuadrado y mide 1,7 cm ¿Cuál será la medida real de la mesa?. Si la escala es 1:50, significa que la medida real son cincuenta veces mayores que la medidas del dibujo. Por lo tanto, si el lado de la mesa mide 1,70 cm. $\times 50 = 85$ cm.

El escalímetro no hace cálculos ya que la lectura es inmediata. Si tenemos un plano dibujado escala 1:50, utilizaremos las reglas correspondientes a escala y el escalímetro nos dará la lectura directa.

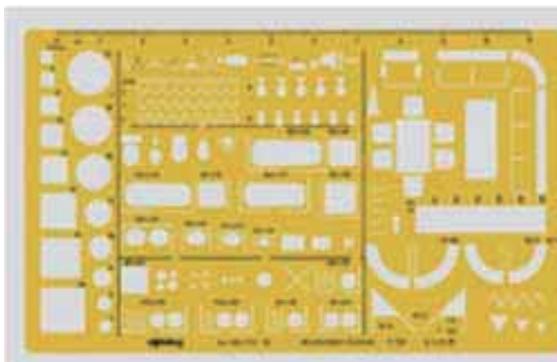
Y análogamente, conociendo la medida real, se marca por donde indicar escalímetro y el dibujo quedará con la proporción adecuada.

6. El compás más fácil de utilizar es el que tiene un tornillo para graduar su abertura. Una vez ajustadas la abertura deseada, se apoya con suavidad sobre la punta afilada (sin clavarlo) Y se traza el arco.

El manejo correcto del compás es muy fácil; sólo requiere un poco de práctica. Cuidaremos de mantenerlos bien vertical y hacerlo girar con un suave movimiento de los dedos índice y pulgar.



7. Las plantillas de instalaciones son láminas de plástico rígido troquelado con la las formas de los elementos más utilizados en dibujo técnico.



Existen plantillas de todo tipo: de mobiliario, de fontanería, de instalación eléctrica... Y con diferentes escalas de reproducción.

No es habitual trabajar con plantillas puesto que hoy en día se utiliza los programas informáticos de dibujo, pero puede ser una pieza interesante para utilizarla cuando

estamos en los preliminares de una distribución.

En el contenido 6 (dibujar un plano) veremos la simbología o leyenda de las instalaciones más utilizadas por el Decorador.

8. El papel se comercializa en varios tamaños estándar. El tamaño más familiar para todos nosotros es el llamado A4, de 210mm de anchura por 297 mm de altura.

El A3 es de tamaño doble que el A4, es decir, 297mm de anchura y 420mm de altura.

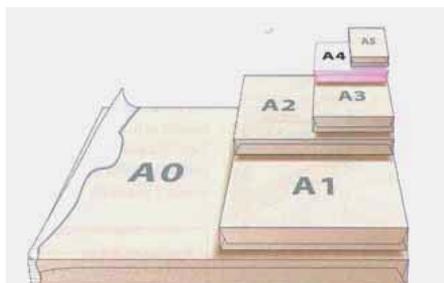
El A5 tiene la mitad del tamaño del A4: 148mm de anchura y 210 mm de altura.

El A6 es la mitad que el A5.

De mayor a menor, los tamaños de papel más utilizados son:

A0-A1-A2-A3-A4-A5-A6

Cada uno de los papeles corresponde al inmediatamente anterior doblado por la mitad.



En cuanto tipos de papel, existen muchos para según qué tipo de trabajo hay especial para acuarela, para lapicero, carboncillo...

El papel que ha sido más utilizado en el dibujo técnico es el llamado vegetal, con cuerpo pero translúcido, por lo que es muy adecuado para calcar.

2. La geometría descriptiva

La geometría descriptiva es una parte de las matemáticas que trata sobre el modo de representar los volúmenes (objetos tridimensionales) sobre un plano, es decir, en dos dimensiones.

De estas representaciones podemos obtener todas las propiedades o características de cada figura: su forma, su composición y sus medidas.

En geometría descriptiva se utilizan dos sistemas de representación:

1. El sistema diédrico, que permite determinar con exactitud la forma y las medidas de un cuerpo.

2. La perspectiva, que nos permite representar los objetos sobre una superficie tal y como aparecen a la vista.

Podríamos decir que la perspectiva nos da una imagen de tipo fotográfico: vemos una representación de los objetos que hay en un espacio y

tenemos una idea de las proporciones relativas.

Por ejemplo, una representación en perspectiva nos dice y una silla es más grande que otra, si está situada delante o detrás de otro objeto, etc. Pero no nos dice sus medidas reales exactas.

Las representaciones sistema diédrico nos muestra bocetos de los objetos, con sus medidas exactas, y nos dice en qué punto del espacio están situados.

Los **decoradores** necesitamos simultanear ambos sistemas por razones evidentes.

1. Para mostrar el proyecto al cliente es necesario recurrir a una perspectiva, que le dará una imagen del resultado real.
2. Para los gremios que participan en un proyecto (albañiles, carpinteros, etc.) Es imprescindible utilizar el sistema diédrico, puesto que estos profesionales tienen que conocer las medidas exactas de cada elemento.

Cada forma de representación tiene unas normas muy estrictas. En el caso del dibujo técnico, hay unas normas estandarizadas referentes a los símbolos que se utilizan (para enchufes, para ventanas...) y para tabiquería, una especie de lenguaje propio de esta materia que debemos conocer y que veremos al final de este capítulo

3. Sistema de proyección

Proyección sobre dos planos:

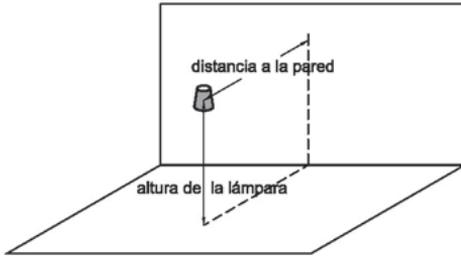
a) Sistema diédrico.

En el sistema diédrico se trabaja con los planos de proyección un horizontal y otro vertical.

Lo entenderemos perfectamente si nos imaginamos que ambos planos representan el suelo (plano horizontal) y una pared (plano vertical) del habitación. Imaginemos que la habitación tenemos una lámpara colgada del techo. Esa lámpara estará a una cierta altura del suelo y una cierta distancia de la pared. Veamos cómo representarlo.

Si traducimos esto a lenguaje del dibujo técnico, lo que hemos hecho ha sido proyectar un punto en un sistema diédrico.

Hemos imaginado una línea vertical que pasa por la lámpara. El punto donde está línea corta al suelo, al plano horizontal, es la proyección



sobre el plano horizontal, y la distancia entre este punto de corte y la lámpara se llama cota o altura.

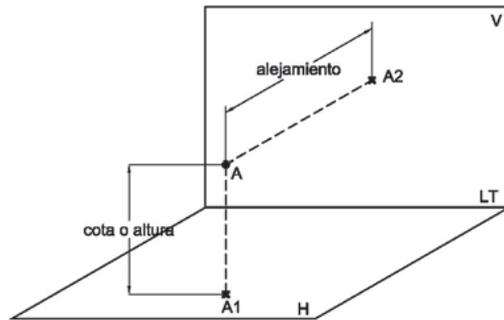
También hemos imaginado otra línea que pasa por la lámpara y es perpendicular a la pared, al plano vertical. El punto donde esta línea corta la pared es la proyección sobre el plano vertical, y la distancia

entre este punto y la lámpara se llama alejamiento.

Con esta imagen nos será mucho más fácil y más sencillo comprender el concepto de proyección diédrica de un punto.

Dado un punto **A**, podemos buscar sus proyecciones ortogonales (recuerda, que ortogonal significa perpendicular) sobre el plano, horizontal **H** y otro vertical **V**.

La distancia entre el punto **A** y su proyección vertical **A1** se llama cota o altura.



La distancia entre el punto **A** y su proyección horizontal **A2** se llama alejamiento.

La línea donde se cortan los planos horizontal y vertical recibe el nombre de línea de tierra, y se representan con las letras **LT**.

Cuando dibujamos el plano de una habitación con la distribución de muebles, realmente lo que estamos haciendo es representando las proyecciones verticales de esos muebles, de qué forma se vería la habitación si pudiéramos contemplarla desde lo alto.

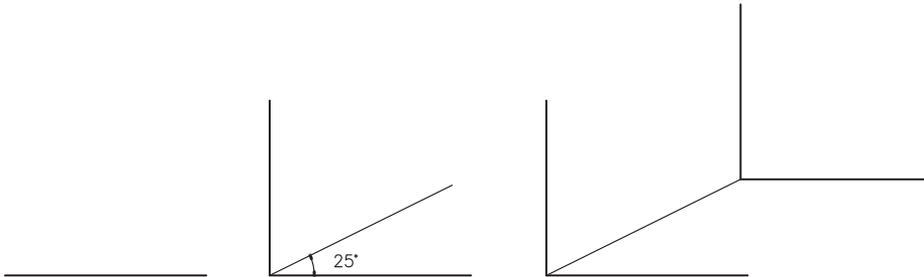
Seguro que más de una vez has bocetado un plano de este tipo. Es decir, has estado trabajando con proyecciones sin saberlo.

Para que los dibujos sean claros y de la idea de altura y alejamiento que queremos transmitir, es suficiente con conocer unos pequeños trucos para representar planos y líneas. Vamos a ver algunos de ellos.

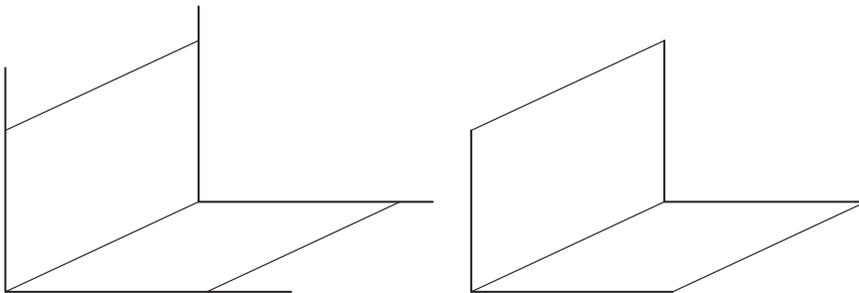
Dibujar un sistema diédrico

Si as intentado representar la proyección de un punto en un sistema

diédrico, es posible que el resultado te haya dado la sensación de estar torcido. Vamos a ver de forma muy sencilla como hacer representaciones que el ojo puede interpretar fácilmente. Empezaremos con el propio sistema diédrico, es decir, el conjunto de los dos planos de proyección.



1. Dibujamos dos rectas perpendiculares.
2. Dibujamos una recta que forme unos 25° .
3. En el extremo de esta recta dibujamos otras dos perpendiculares entre sí, en la que marcaremos una medida igual a la medida de las dos primeras.



4. Desde las marcas hechas en las rectas que están en primer plano trazamos dos líneas como vemos en el dibujo. La diferencia de longitudes entre primer y segundo plano da la sensación de profundidad.
5. Se borran las marcas y el excedente de las perpendiculares del fondo.

Practica un poco y comprobaras que enseguida puedes dibujarlo rápidamente. Para la línea de tierra hemos utilizado una inclinación de 25° , que es un valor orientativo. No importa si es algo mayor o algo menos.

En cuanto a la medida que tenemos que marcar sobre las rectas perpendiculares del segundo plano, puedes hacer diferentes pruebas y ver los resultados. Si le das un tamaño ligeramente inferior, como hemos propuesto en la explicación, el gráfico se ve con un poco de perspecti-

va y parece más real. Si le das el mismo tamaño o algo superior resulta un poco raro.

Más adelante veremos el porqué de estas sensaciones. Por el momento sea suficiente con saber que existe.

Coge lápiz y papel y dibuja a mano alzada paredes de planos como hemos indicado. Hacerlos de diferentes tamaños. Tenemos que conseguir dibujar rápidamente un par de superficies que se vean perpendiculares (como el suelo y una pared de una habitación) y que en la sensación de estar en un espacio de tres dimensiones.

En este momento el objetivo es comprender un sistema de representación que se utiliza en dibujo técnico. Así que por el momento dejaremos de lado otras consideraciones tales como la precisión de las medidas, que veremos más adelante de acuerdo con las normas del dibujo técnico, pero en este momento es suficiente con una idea general.

b) Sistema Tridéxico

La proyección en dos planos no es suficiente para definir con precisión las dimensiones y colocación de un objeto en tres dimensiones en el sistema diédrico, podemos determinar a qué altura del suelo y a qué distancia de la pared estaba la lámpara pero esos dos datos no bastan para conocer el lugar exacto dónde está colocada en la habitación.

Para subsanar estas carencias se recurre al sistema triédrico, que es un conjunto o formado por tres planos perpendiculares dos a dos.

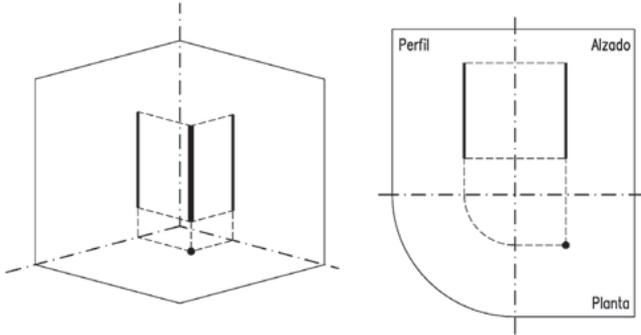
El rincón de una habitación, donde confluyen dos paredes y un suelo es un ejemplo de sistema triédrico.

La forma en la que se trabaja este sistema es muy similar al que hemos visto en el diédrico.

Haremos la proyección sobre el plano horizontal, seguidamente en sobre uno de los planos verticales y por último sobre el otro plano vertical. Estas proyecciones reciben el nombre de:

- 1.** Planta ,es la proyección sobre el plano horizontal, sobre el suelo. Representa la vista que se tendría si contemplamos el objeto desde el techo.
- 2.** Alzado ,es la proyección del objeto sobre uno de los planos laterales, la que nos lo muestra de frente.
- 3.** Perfil, es la proyección del objeto sobre el otro plano lateral.

La planta, el alzado y el perfil son las vistas del objeto proyectado. Si hemos entendido bien la proyección diédrica no tenemos por qué tener problema para comprender la triédrica. El dibujo es sencillo, únicamente en tenemos que ir trazando paralelas y perpendiculares.

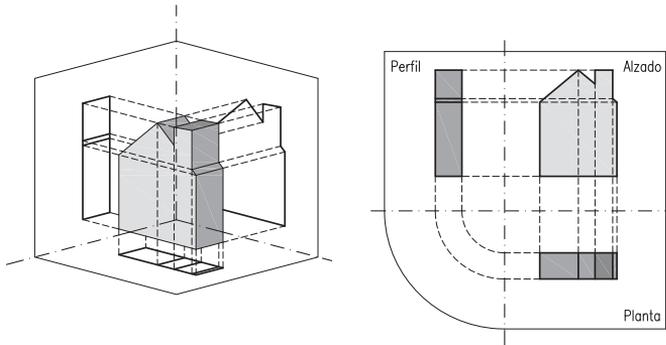


Proyecciones de una recta.

Se ha utilizado una recta vertical que bien podría corresponder al montante de un mueble.

Cada uno de los extremos se proyecta sobre los tres planos. La proyección de la recta sobre uno de los planos viene dada por la línea que une las proyecciones en sus extremos sobre ese mismo plano.

En la imagen el alzado y el perfil son también rectas, pero la proyección sobre el plano horizontal (la planta) queda reducida a un punto.



Proyección de un objeto o de tres dimensiones

Hemos utilizado una figura que puede representar una vitrina, un aparador, o un armario.

Observemos sus proyecciones:

yecciones:

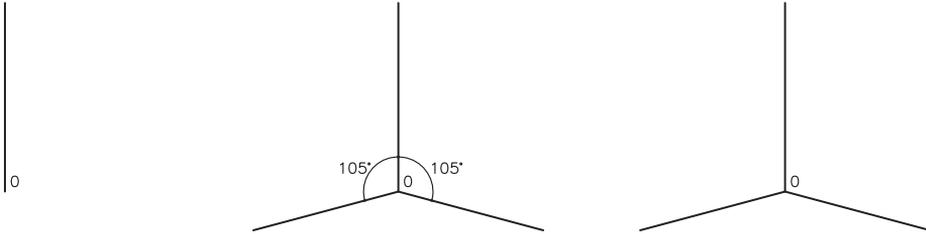
Fíjate en una cosa. La planta es un rectángulo con unas líneas. Estas líneas correspondería al tejado así es como se vería desde el techo. Otro tanto ocurre con el perfil, aparecen unas líneas que corresponden al alero de nuestra figura.

Un ayuda para dibujar el sistema triédrico

La posición relativa de estos tres planos es la que nos da la sensación de una visión de los objetos bastante próxima a la realidad, por ello es interesante que conozcamos la forma de bocetarlos.

Una vez dibujado el sistema triédrico, la creación de las proyecciones es muy sencilla puesto que se trata de ir buscando líneas paralelas a los tres ejes que determinan esos tres planos.

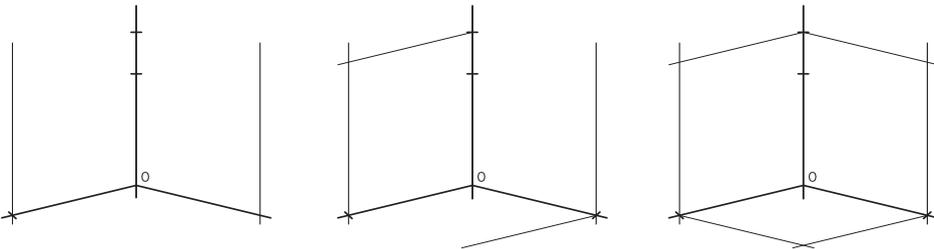
Vamos a ver una forma muy simple de proceder, que nos servirá perfectamente para los bocetos. Con muy poca práctica podremos dibujarlo a mano alzada y con toda rapidez.



1. Empezamos con una recta vertical. Sobre ella marcamos un punto 0 que será el punto llamado origen, donde se cortan los el planos.

2. Con ayuda del transportador, dibujamos dos rectas que formen 105 a un eje vertical. La está rectas nacerán en el centro 0.

3. Ponemos la punta del compás o la regla en 0 y marcamos sobre los tres ejes la misma distancia, la que queramos.



4. En el eje vertical marcamos con el lapicero un punto más alto que la marca hecha anteriormente. Luego dibujamos dos líneas paralelas a ese eje vertical que pasen por las marcas hechas con los otros dos ejes.

5. Trazamos dos paralelas al eje de la izquierda, que pasen por los puntos marcados en los otros dos ejes, tal y como vemos en el dibujo.

6. terminamos dibujando dos paralelas al tercer eje y con esto o ya tenemos los tres planos que necesitamos para trabajar. Hemos dibujado los ejes a 105º pero puede ser otra medida.

4. Secciones

Una sección es la figura que resulta si cortamos una pieza con un plano. Cortando un cuerpo en sentido vertical, eliminando la parte delantera del mismo y dibujando la proyección frontal, obtenemos el alzado diédrico al que llamaremos alzado seccionado.

5. La perspectiva

Hay varias clases de perspectiva. Las más utilizadas son:

1. Perspectiva caballera
2. Perspectiva isométrica
3. Perspectiva cónica oblicua

Estos nombres tan complicados no deben asustarnos. Únicamente veremos lo esencial para nuestro objetivo. Poder bocetar un ambiente decorativo.

La perspectiva puede ser algo árido y difícil o sumamente claro, según se exponga. Nosotros, por todos los medios, vamos a tratar de conseguir en la explicación de la misma, la mayor precisión y claridad. Para ello seguiremos un sistema de exposición no demasiado clásico u ortodoxo, pero que creemos cubrirá de forma útil y precisa las necesidades del decorador.

Practicaremos con la mayor precisión que sea posible utilizando material de dibujo adecuado: escuadra y cartabón, compas, transportador de ángulos etc.

En poco tiempo trabajaremos a mano alzada y de forma rápida solo, profundizaremos y por conocimiento en aquello que sea de aplicación inmediata en nuestro trabajo.

La perspectiva

Las cosas no las vemos tal como son, sino que debido a la constitución de nuestros ojos, la vemos con una deformación característica.

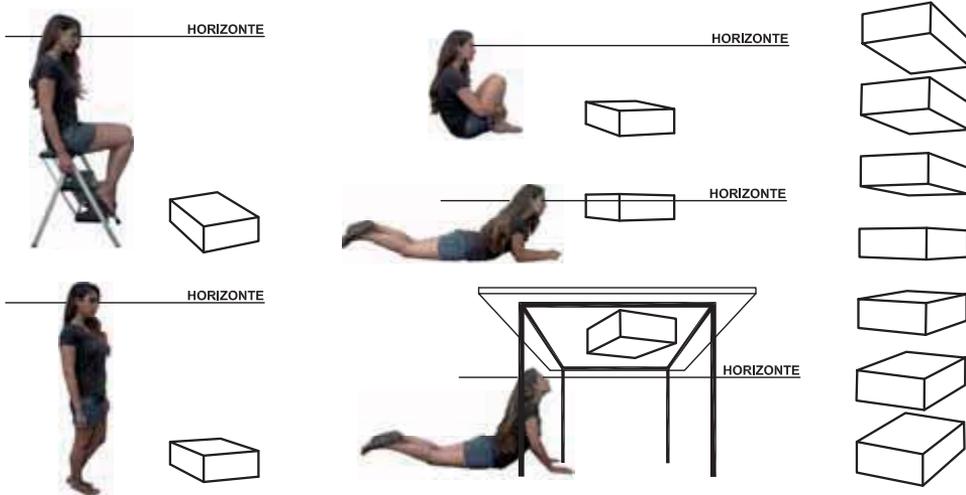


Así, los edificios de una y otra acera de una calle recta, o las vías de un tren, que son paralelas, situados en el centro de las mismas, las vemos sin embargo, constituyendo líneas convergentes tendentes a unirse en un punto del horizonte.

Esta deformación presente en todos los objetos, es la que estudia y trata de representar la perspectiva.

Como se ven las cosas

Esta caja dibujada en perspectiva no la vemos siempre con la misma configuración. Según la altura en que éste el observador con respecto a ella se verá de modo distinto, cuanto más alto está al observador y su línea de horizonte mayor superficie de caja verá y a medida que va bajando irá viendo menos cantidad de la superficie de la caja. Si el horizonte está bajo de la caja el observador vera la cara inferior.

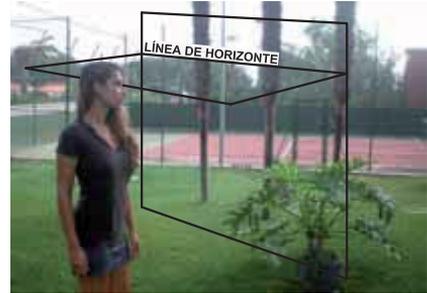


Línea de Horizonte (LH)



La línea del horizonte (En los dibujos nos referiremos a ella con las siglas LH), por lo que la Línea del horizonte es una línea imaginaria que, mirando al frente, se halla situada a la altura de nuestros ojos. El ejemplo típico que se emplea para ilustrar la línea del horizonte es un día en la playa. La línea del horizonte coincide con la línea que delimita el cielo y el agua. Si estamos tumbados en la playa vemos poco mar, la línea del horizonte está baja, si nos ponemos de pie, vemos más superficie de agua, con nosotros ha subido la línea del horizonte, y mucho más

si nos asomamos a los acantilados, la línea del horizonte habrá subido con nosotros y estará muchísimo más alta. Por lo tanto antes de empezar a dibujar, tenemos que determinar donde se encuentra la línea del horizonte, encima o debajo del tema que queremos representar, incluso puede ser que se halle situada fuera del cuadro.



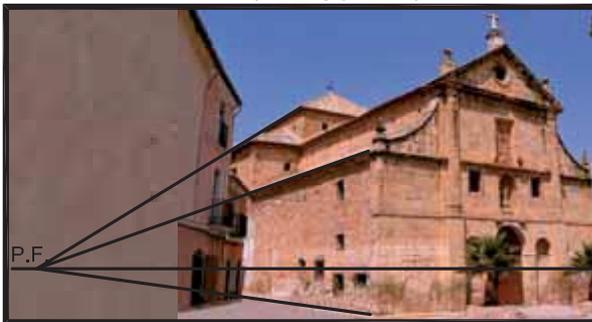
Esto que acabamos de ver puede parecer un tanto obvio pero es algo que debemos asimilar completamente ya que en la mayoría de los casos no nos encontraremos frente al mar y es precisamente en esta línea donde parten los puntos de fuga en cuyas líneas se ubican todos los elementos del espacio que queremos representar. A la altura de los ojos del artista y sobre el cuadro queda marcada siempre la línea de horizonte.

Puntos de Fuga (PF)

Como decíamos en el capítulo anterior (línea del horizonte), los puntos de fuga se ubican en esta línea imaginaria. El punto de fuga es de extrema importancia ya que en este punto convergen las líneas que dan realce y estructura a los elementos que componen el cuadro.

El punto de fuga (que pueden ser uno, dos o más) puede encontrarse dentro o fuera del cuadro, esto lo estudiaremos más adelante en Punto de Vista y Plano del Cuadro.

PLANO DE CUADRO

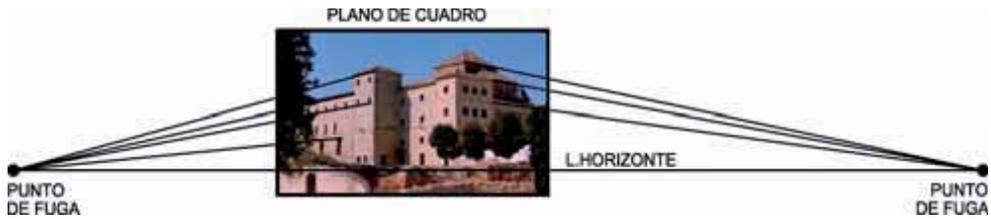


Esta imagen del Convento Carmelitas Descalzos de Enguera del siglo XVII, con un punto de fuga, la Línea del Horizonte y las líneas que convergen en el punto de fuga y dentro del plano de cuadro, aclara bastante el concepto.

Plano de cuadro

Se le llama plano o área del cuadro al espacio donde desarrollamos nuestro dibujo, o sea el encuadre. Parece un tanto obvio, pero es necesario clasificarlo así para diferenciarlo del plano general que tenemos frente a nuestros ojos ya que muchas veces, y yo diría en la gran mayoría de los casos, la línea del horizonte como los puntos de fuga se

encuentran fuera del área de nuestro dibujo.



En esta imagen de la Casa de la Cultura "Manuel Tolsá" de Enguera se muestra un plano del cuadro en que la línea del horizonte esta dentro del pero los puntos de fuga se encuentra fuera.

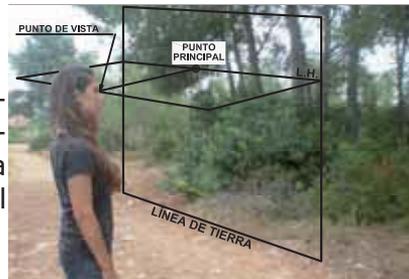
En resumen, el cuadro es lugar teórico donde queda fijada la proyección plana del paisaje que hay detrás. En el momento de dibujar, lo que hacemos de reproducir sobre el papel una zona de esta proyección.



Es imposible dibujar todo lo que se ve. Hay que escoger una parte como vemos en esta imagen.

Punto de vista (PV)

Es el punto donde se halla el ojo de nuestra modelo desde donde miramos. Se halla situado en el mismo plano que la línea del horizonte y a la misma altura que el punto de fuga.



Línea de Tierra (LT)

Es la línea imaginaria donde se apoya la modelo a reproducir. Por lo que la distancia entre la línea de tierra y el punto de fuga será igual a la que existe entre el suelo (Plano de Tierra) sobre el que estamos y nuestros ojos.



Clases de perspectiva

Como hemos dicho anteriormente hay varias clases de perspectiva. Las más utilizadas son:

1. Perspectiva caballera
2. Perspectiva isométrica
3. Perspectiva cónica oblicua

De estas tres perspectivas nos detendremos solo, en la perspectiva cónica oblicua que es la más usada de estas tres.

Perspectiva Cónica Oblicua

Hablamos de perspectiva cónica oblicua cuando ninguna de las caras del objeto es paralela al plano del cuadro y, por tanto, tiene sus caras en direcciones oblicuas respecto al observador. En este caso aparecerán los puntos de fuga (PF y PF'), hacia cada uno de los cuales convergerán las aristas del objeto que sean paralelas entre sí. Ninguna de las caras aparecerá en su verdadera magnitud. En este caso existen dos puntos de fuga situados sobre una línea horizontal. Esta línea puede estar situada por encima del objeto dibujado, por debajo o entre la parte inferior y la superior.

Son dos los tipos de perspectivas cónicas oblicuas:

1. Cónica oblicua con dos puntos de fuga:

El PC (Plano de cuadro) se sitúa oblicuamente respecto a dos de las tres direcciones del objeto, y la tercera es perpendicular al PG (Plano geometral). Tiene dos puntos de fuga situados en la LH (Línea de Horizonte), uno a cada lado del punto principal.

2. Cónica oblicua con tres puntos de fuga:

El PC (Plano de cuadro) es oblicuo respecto a las tres dimensiones del objeto.

Tiene tres puntos de fuga: dos en la LH (Línea de Horizonte) y un tercero en una línea accesoria.

Paralela con un punto de fuga

Como final diremos que cuando la perspectiva tiene un solo punto de fuga, se llama perspectiva paralela. En este caso el PF coincide con el PP y los objetos de caras planas tienen cuatro de sus aristas paralelas a la LT y a la LH.

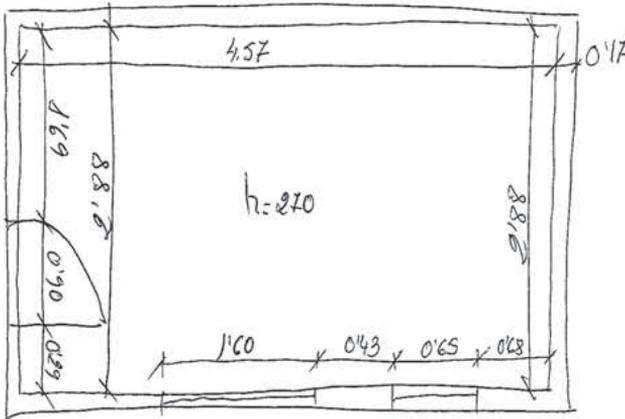
Tenemos en nuestra mano todos los puntos y líneas principales de la perspectiva. Ahora pasamos a dibujar perspectivas de interiores con muebles que en lo que más nos interesa.

6. Dibujar un plano

Hasta que cojamos practica en hacer perspectivas a mano alzada no tendremos mas remedio que utilizar un plano de distribución en planta. Vamos haber como realizar este plano desde el principio.

Toma de medidas

Tomar primero las medidas de la vivienda salón etc.: Supongamos que el encargo es de una habitación, dibujamos la forma de la misma a ojo, medir ancho por largo. Dibujar estas medidas centradas en la hoja, dejando espacio a los costados para las notas. Las distancias conviene anotarlas en el plano, utilizando cotas. Las cotas nos permiten ver dónde comienza y dónde termina una medida, y cuánto mide.



Medir la altura y Lo mejor es medirla en una esquina, para asegurarlos que la cinta métrica o láser está lo más vertical posible. Si quieres verificar esta medida, mide varias esquinas de la habitación. No es extraño que haya algunos centímetros de diferencia entre las diferentes mediciones, ya que muchas veces los techos

tienen una leve inclinación imperceptible a simple vista.

Si tenemos un techo inclinado, a un costado del dibujo de la habitación, anotar hacia dónde está inclinado, y la altura en cada una de las esquinas.

Ubicar en el plano las puertas, ventanas e irregularidades (pilastras, columnas,) que pueda tener el espacio.

Medir las irregularidades, y anotar las medidas de cada una en el plano, utilizando cotas.

Para medir una puerta: medir ancho y alto de la puerta, y la distancia

a las paredes. Anotar todas estas medidas en el plano. La distancia a las paredes laterales, y el ancho de la puerta conviene anotarla en el plano, utilizando línea de cotas. Poner en una nota la altura de la puerta, y si es corrediza, batiente, plegable, pivotante, etc.

Para medir una ventana: medir alto y ancho de la ventana, y la distancia a las paredes de los costados. Debemos medir también el antepecho. El antepecho es la parte de pared por debajo de la ventana. Anotar todas estas medidas en el plano. La distancia a las paredes laterales, y el ancho de la ventana conviene anotarla en el plano, utilizando cotas. La altura y el antepecho se puede anotar sacando una nota de la ventana, también puede ser útil anotar si la ventana es batiente o corrediza.

Si en la habitación que se está midiendo se encuentra una viga, dibujarla en planta, con líneas punteadas, ubicarla con la distancia a las paredes, y colocar una nota aclarando cuál es la altura de la cara inferior de la viga. Esta información es muy importante, porque muchas veces los muebles cabrían según la altura general de la habitación, pero no es posible colocarlos debajo de la viga, por lo que debemos rediseñar el espacio a último momento.

Además de las cotas parciales, es bueno anotar las dimensiones totales que servirán como control.

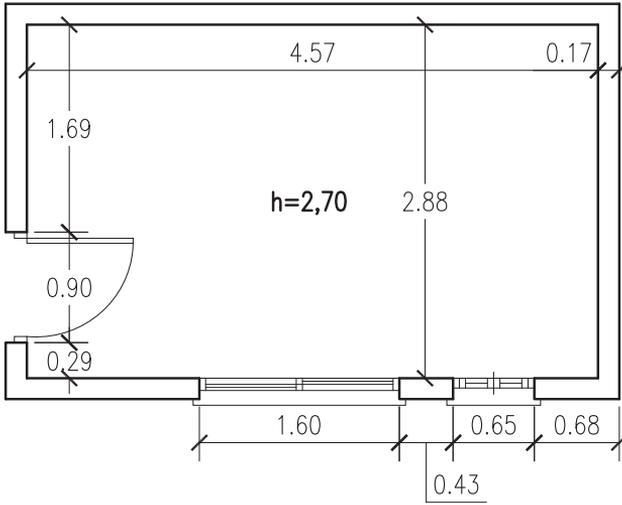
Las puertas y ventanas deben dibujarse de forma que quede claro el sentido de su apertura.

Muchas veces tenemos paredes singulares que son muy complejas y es muy difícil o imposible entenderlas simplemente con una planta, como por ejemplo, una pared con huecos. En esos casos lo mejor es hacer un plano de alzado que permita fijar las dimensiones y el contorno de los ambientes o de los objetos. Tomar nota de la posición de las ventanas y otras fuentes de la luz natural, de las puertas y su sentido de apertura, la posición de los aparatos e instalaciones de que está dotado el ambiente, evaluar el volumen y posición de los elementos decorativos y las diferentes distribuciones presentes, el espesor de los tabiques, paredes maestras y demás elementos de soporte.

Por lo que respecta a las unidades de medida, utilizaremos el centímetro que es el que se utiliza para la obra y para trabajos de madera, sin olvidar que el milímetro se utiliza para trabajos en metal, plásticos o elementos perfilados.

Pasar a limpio

Una vez realizadas las mediciones procederemos a pasarlo en limpio, utilizaremos para ello el escalímetro eligiendo la escala que más se acomode a la estancia dibujar y según vimos en el contenido 1.



Una vez tengamos dibujado el espacio en cuestión haremos una copia y sobre ella empezaremos a trabajar el encargo que nos han realizado.

Para diferenciar todas las líneas de un plano donde se mezclan líneas de mobiliario, pavimentos, escayolas, fontanería, cotas etc. Hay que dibujarlas de diferentes groesos y trazos.

Aquí mostramos un ejemplo:

LÍNEAS NORMALIZADAS		
Tipo	Designación	Aplicaciones
	Continua gruesa	Aristas visibles y contornos de los objetos
	Continua fina	Línea de cota, auxiliares de cota, líneas de referencia para indicaciones escritas...
	De trazos fina	Contornos y aristas ocultas de las piezas
	De trazos y punto fina	Ejes de simetría y de revolución

No hay que olvidar que cuando hagamos interiorismo sobre una vivienda , es decir , distribuir de nuevo los espacios, hay que utilizar las normas de la comunidad autónoma donde realicemos el proyecto. En este caso utilizaremos el DC-09 de la comunidad valenciana aquí mostramos algunas de las más utilizadas por los interioristas.

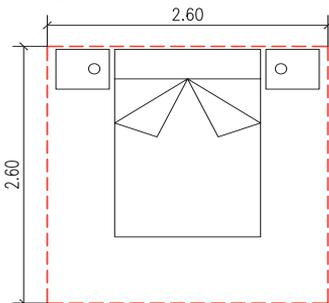


Figura mínima Dormitorio Doble: 2,60m x 2,60m

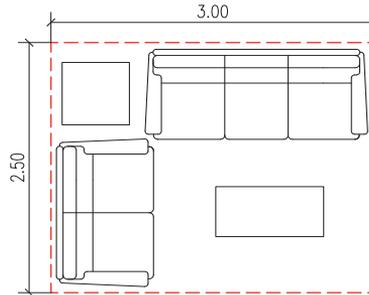
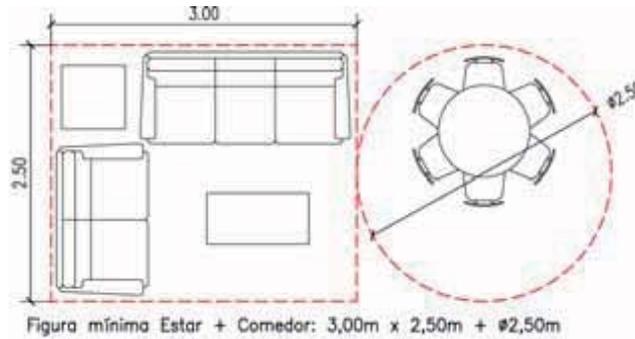


Figura mínima Estar: 3,00m x 2,50m



Saber diseñar bien, de manera clara y comprensible para uno mismo y para los demás, es condición esencial para quienes deseen ejercer la profesión de decorador.

Hay que tener en cuenta los símbolos de iluminación que se encuentran dentro de la leyenda de electricidad, ya que en el plano de planta de distribución debemos ubicar también la iluminación.

Los símbolos sirven para interpretar y leer con facilidad los distintos planos, facilitando así la tarea del estudio y comprensión por parte de los distintos industriales que intervienen en la reforma, de cara a una correcta lectura e interpretación de los mismos.

Los símbolos más comunes empleados en la representación esquemática de las instalaciones eléctricas y fontanería se muestran a continuación.

<u>LEYENDA DE ELECTRICIDAD</u>	
	CAJA GENERAL DE PROTECCIÓN
	CONTADOR
	CUADRO GENERAL DE DISTRIBUCIÓN
	CANALIZACIÓN PARA DERIVACIÓN INDIVIDUAL
	DERIVACIÓN INDIVIDUAL
	PORTERO AUTOMÁTICO
	PULSADOR
	TIMBRE
	ZUMBADOR
	EXTRACTOR
	INTERRUPTOR DE CONTROL DE POTENCIA COLOCADO
	INTERRUPTOR DE CORTE BIPOLAR
	INTERRUPTOR DE CORTE UNIPOLAR
	INTERRUPTOR CONMUTADO
	PUNTO DE LUZ
	PUNTO DE LUZ EN PARED
	PANTALLA FLUORESCENTE
	PUNTO DE LUZ HALÓGENO
	P. DE LUZ HALÓGENO EN PARED
	FAROLA
	FAROLA EN PARED
	MECANISMO PUERTA GARAJE.
	ALUMBRADO DE EMERGENCIA Y DE SEÑALIZACIÓN INCANDESCENTE 3W-30 LUM. - 6 M2
	ALUMBRADO DE EMERGENCIA Y DE SEÑALIZACIÓN INCANDESCENTE 6W-150 LUM. - 30 M2
	TOMA DE R.T.V.
	BASE DE ENCHUFE 20 A.
	BASE DE ENCHUFE 25 A.

LEYENDA DE FONTANERÍA			
	LLAVE GENERAL		SUMIDERO
	VÁLVULA REDUCTORA		GRUPO DE PRESIÓN
	CONTADOR		CALENTADOR INSTANTÁNEO A GAS
	LLAVE DE PASO		CALENTADOR ACUMULADOR ELÉCTRICO
	CANALIZACIÓN AGUA FRÍA		CALENTADOR CENTRALIZADO ELÉCTRICO
	CANALIZACIÓN AGUA CALIENTE		CALENTADOR CENTRALIZADO A GAS
	GRIFO AGUA FRÍA		BAJANTE (AGUAS NEGRAS)
	GRIFO AGUA CALIENTE		MONTANTE (AGUA FRÍA Y CALIENTE)
	TOMA DE AGUA		

SIMBOLOGÍA

1,00	1,20	1,40	1,50	1,60	73 x 73	75 x 75	80 x 80	90 x 90	85 x 85

Si habéis llegado hasta aquí seguro que ya tenéis los conocimientos básicos necesarios para el decorador y que queríamos conseguir.

A partir de aquí tenemos que practicar cuanto más mejor. Ya sabemos dibujar una planta, perspectiva, alzados, bocetos, etc. y conocemos las normas básicas para su aplicación.

Todo esto junto a los temas tratados en esta guía, nos va a dar la seguridad con la que poder asesorar y aconsejar a cualquier persona que quiera contratar nuestros servicios.

Capítulo 7

INTERICAD - LITE

Objetivo:

Hoy en día el decorador tiene que ir, si o si, de la mano de algún programa informático de 2D y de 3D.

En diferentes tiendas de mobiliario, cocinas, baños, y decoración utilizan programas específicos para cada tipo de comercio, pero faltos de una calidad de imagen. Este programa es para todo tipo de comercios, porque tiene todo lo necesario para el decorador, librerías de todo tipo, mobiliario de hogar, cocina, electrodomésticos, mueble auxiliar y artículos de decoración.

Casi nadie queremos cambiar de las herramientas que disponemos, sus prestaciones, su rapidez y sobre todo su calidad te harán cambiar.

Sin duda este que estas a punto de comenzar es posiblemente el mejor programa informático en 2D y 3D. de la actualidad.

Así pues vamos a crear imágenes como la que estás viendo, con un tutorial muy fácil y cómodo de estudiar.



Contenidos:

1. Tutorial básico

1. Tutorial básico

Funciones generales

Uso del ratón:

La gran mayoría de las acciones se ejecutan a través del botón izquierdo. Por ejemplo; seleccionar del menú, seleccionar acciones de la barra de herramientas, seleccionar objetos, confirmar acciones sobre objetos, seleccionar modelos o materiales de la librería. Por lo general el botón izquierdo se asocia a hacer un clic.

Otros consejos para uso del ratón:

- Hacer clic sobre botón derecho para terminar una acción.
- Hacer clic sobre botón derecho para detener una acción mientras aún se está ejecutando.
- Hacer clic sobre botón derecho para mostrar el menú desplegable de cada objeto.
- Hacer clic sobre objeto seleccionado para moverlo.

Uso del teclado:

Para algunas operaciones, además de usar el ratón, también se apoyará en el teclado:

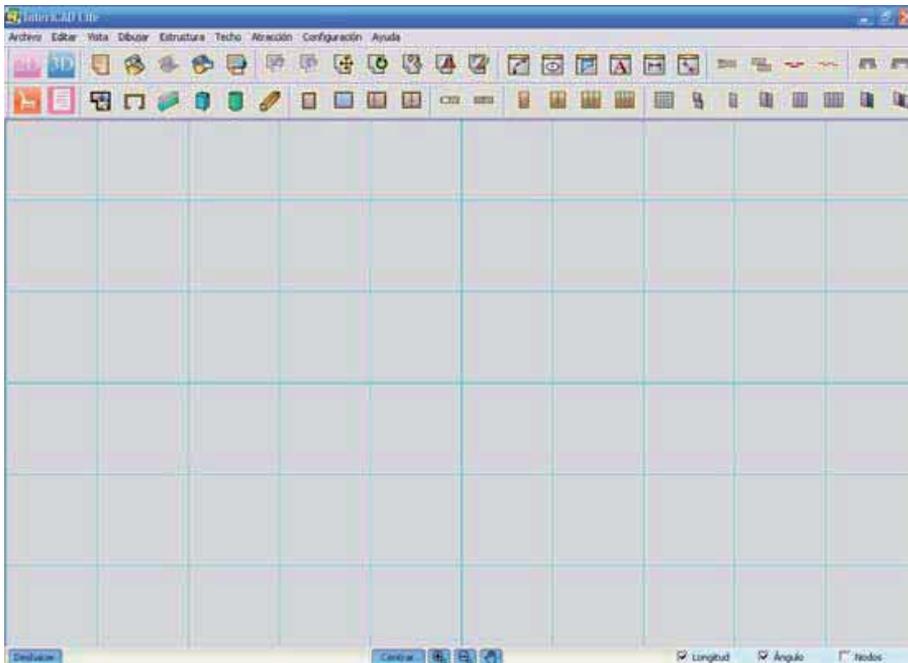
- **ESPACIO:** tiene dos funciones dependiendo del momento en el que lo use; rotar e ir a librería. Si ha introducido un objeto en la escena, le servirá para rotar la orientación del mismo. Si presiona ESPACIO dentro del área de trabajo abrirá la librería.
- **FLECHAS DE TECLADO:** Le serán de gran utilidad a la hora de ubicar un objeto en la escena, con ellas podrá mover el mobiliario de manera más precisa.

Combinando las flechas de teclado y ESPACIO colocará cualquier objeto con mayor facilidad.

Pasos a seguir

Primero realizar Doble clic sobre el acceso directo de InteriCAD Lite de su escritorio para ejecutar el programa.

Podrá ver la interfaz del programa tal y como se muestra en la imagen siguiente:



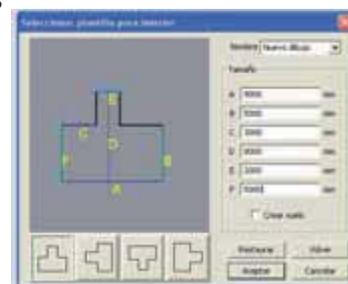
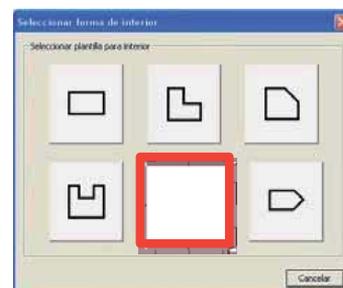
Paso 1: Crear planta

Seleccione "Estructura" --> "Planta" del menú principal o pulse sobre el icono  .

Pinche sobre la planta que se muestra en la imagen superior. Las medidas son las siguientes: A=9000, B=5000, C=3000, D=8000, F=5000 (la unidad de medida por defecto es el milímetro) y haga clic sobre "Aceptar".

Presione la tecla ESPACIO para rotar la orientación del interior.

Desplace el ratón y haga clic para fijar el interior en el espacio de trabajo.



Paso 2: Añadir puertas y ventanas

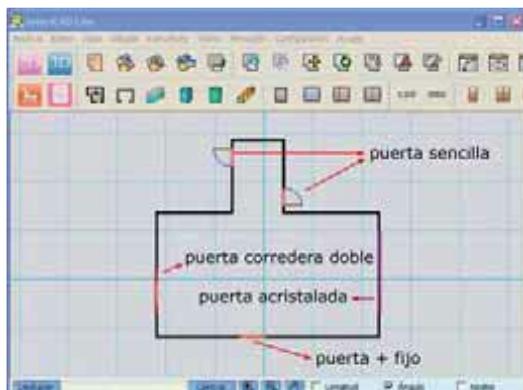
Seleccione "Estructura" --> "Puerta sencilla" del menú principal o pulse sobre el icono  del panel de navegación.

Cada vez que agregue cualquier módulo a su escena el programa le permitirá modificar el ancho, alto o la distancia desde el suelo. Pulse "OK" para continuar.

Para colocarla haga clic con el botón izquierdo sobre la pared y desplace el ratón para ajustar su ubicación, pulsar la tecla ESPACIO para modificar su orientación. Botón izquierdo para fijarla. Seleccionando cualquier módulo se desplegará un menú que permitirá ajustar la orientación, tamaño, posición...

A continuación añadirá una puerta acristalada de 4 hojas seleccionando del menú "Estructura" - "Puerta acristalada de 4 hojas" o presionando sobre el icono  .

Continúe colocando puertas hasta conseguir un resultado parecido al de la imagen inferior:



Paso 3: Añadir mobiliario

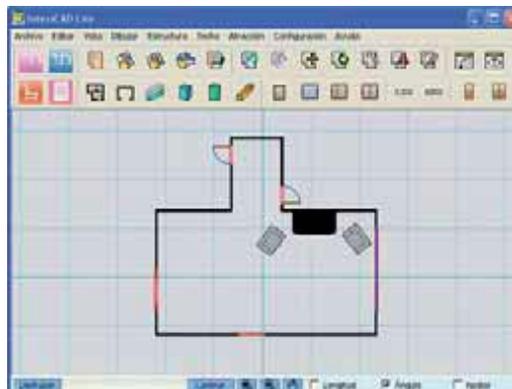
Una vez terminada la estructura del interior, podrá añadir mobiliario desde la Librería de Mobiliario. Hacer clic en el icono  del panel de navegación o pulsar la tecla ESPACIO sin tener nada seleccionado para abrir la Librería de Mobiliario.

Pulse **+** en la sección "Mobiliario" de la "Librería del Usuario". Podrá ver la estructura de la galería, pulse **+** en "Salón - Comedor" y seleccione la carpeta "Sofás - Sillones".

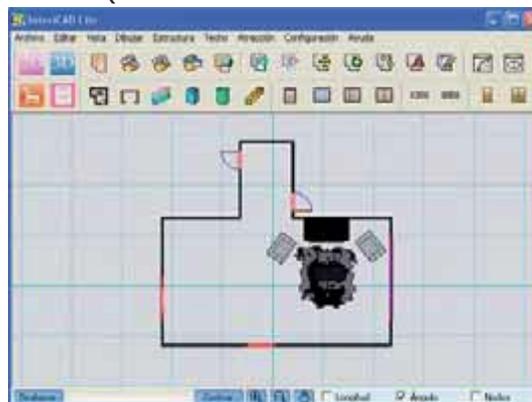


Pulse botón izquierdo sobre el modelo elegido y se añadirá la escena, pulsando la tecla ESPACIO podrá rotarlo. Botón izquierdo para fijarlo en la posición preferida.

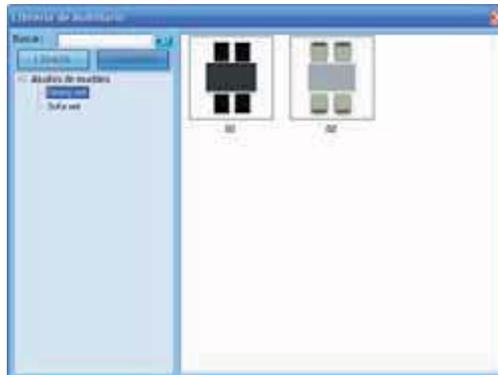
Repita el procedimiento para conseguir una distribución similar a la imagen siguiente.



A continuación añadirá una alfombra ("Decoración"- "Alfombras") y una mesa de centro ("Salón - Comedor"- "Mesas de centro").

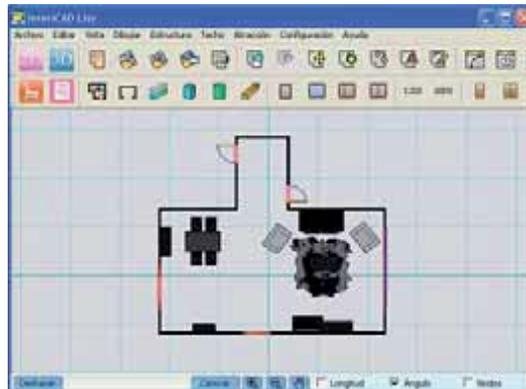


Puede crear conjuntos de mobiliario y añadirlos a la Librería de Mobiliario. Pulse el botón  y seleccione un conjunto de "Ajustes de mobiliario" - "Dining set".



En muy poco tiempo podrá completar la distribución del mobiliario.

Debe tener en cuenta que hay mobiliario que sólo puede añadirse desde el modo 3D, más adelante aprenderá cómo completar la decoración al convertir la escena a 3D.



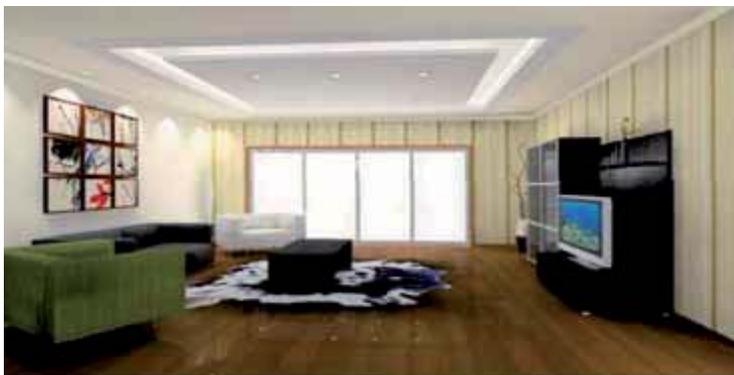
Cada mueble cuenta con una ficha que contiene información sobre fabricante, tamaño, precio... Al añadir mobiliario a la escena, el programa crea un presupuesto que podrá consultar pulsando el icono  del panel de navegación.



Paso 4: Techos y luces

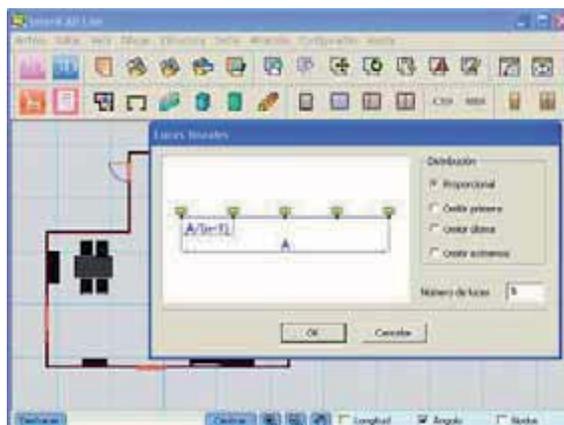
Si desea crear techos a distintos niveles es muy sencillo, simplemente seleccione del menú "Techo" – "Crear nivel" de la barra de menú. Crear un techo a nivel en el centro del salón. Mover el ratón para definir el primer punto. Pulsar botón izquierdo para confirmar el primer punto y moverlo para definir el segundo. Puede ver la distancia entre ambos puntos al mover el ratón.

Seleccione "Usar modelo de techo existente" para seleccionar techos de la galería. Seleccionar un modelo de techo y aceptar para aplicarlo al interior.

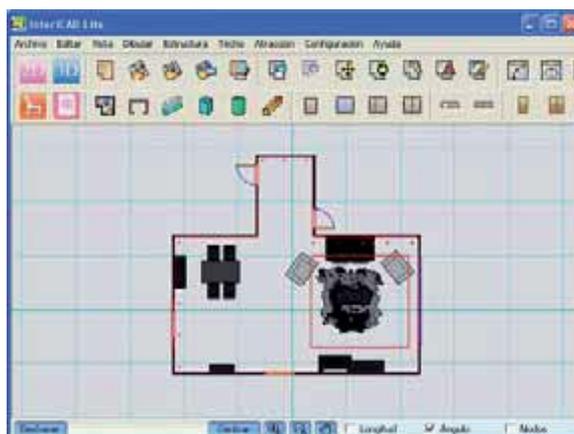


Podrá comprobar el trazado del falso techo por medio de una línea roja.

A continuación podrá añadir puntos de luz a su salón. Seleccione del menú "Techo" – "Luces lineales" y seleccione sobre su interior el punto de origen y destino donde quiera ubicar los puntos de luz. Una vez indicado, un cuadro de diálogo aparecerá y podrá indicar el número de puntos que desee y la distribución de los mismos.



También podrá añadir puntos de luz individualmente a través del menú "Techos" - "Luz individual" y clicando sobre la escena para ubicarlos, pulsar botón derecho para finalizar.



Una vez terminado proceda a guardar la escena desde el menú "Archivo" - "Guardar como".

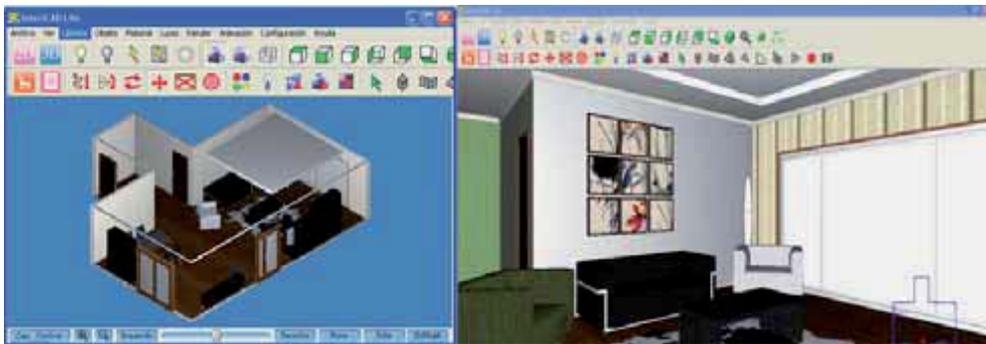
Es aconsejable guardar el proyecto dentro de carpetas individuales. Trabajando con carpetas individuales para cada proyecto podrá trabajar de manera más ordenada y tener un mayor control sobre el proyecto.

Paso 5: Entrar al modo 3D

Cuando haya terminado de montar su escena en 2D, podrá convertirla en 3D pulsando sobre el icono **3D** . Verá aparecer la ventana de "Selección de plantilla". Seleccione el estilo decorativo que desee aplicar a su interior.

El programa permite editar diferentes estilos de decoración y añadirlos a la ventana de "Selección de plantilla", de esta manera podrá aplicar diferentes estilos a sus interiores de forma muy sencilla y en poco tiempo.

Al cargar el modo 3D puede ver el proyecto en vista isométrica o aérea. Pulse el sobre **ENTRAR** en la barra auxiliar para introducirse dentro, situando la cámara desde el punto de vista de una persona.



Vista isométrica o aérea

Vista interior

Podrá recorrer el espacio pulsando sobre los iconos de navegación y modificar la cámara pulsando sobre los iconos de vistas.



Caminar
Rotar Arriba/Abajo
Rotar Izquierda/Derecha
Mover
Zoom
Mirar a

Navegación



Vista Superior
Vista Frontal
Vista Derecha
Vista Izquierda
Vista Trasera
Vista Inferior
Vista Isométrica
Ampliar Selección
Mostrar Todo
Vista Anterior

Vistas

Paso 6: Completar la decoración

Desde el modo 3D podrá personalizar la decoración de su interior añadiendo mobiliario desde la Librería de Mobiliario.

Sitúe la cámara en una posición adecuada para completar la decoración. Pulse ESPACIO para acceder a la librería de Mobiliario. El funcionamiento de la librería es igual que en el modo 2D. Observará como el mueble se adhiere automáticamente sobre la superficie sobre la que desplaza el ratón. Presionando la tecla ESPACIO podrá rotarlo. Pulse botón izquierdo para fijarlo o botón derecho para cancelar.

1. Añada unos cuadros sobre la pared de su salón (podrá encontrarlos en "Decoración" - "Cuadros").



2. Añada una TV sobre el mueble enfrente de los sofás (podrá encontrarla en "Electrodomésticos"- "TV"). Si no existe ningún mueble puede añadirlo desde "Salón – comedor"- "Muebles para TV alto/bajo".



3. Añada una lámpara sobre la mesa de comedor (podrá encontrarla en "Iluminación"- "Lámparas de comedor").

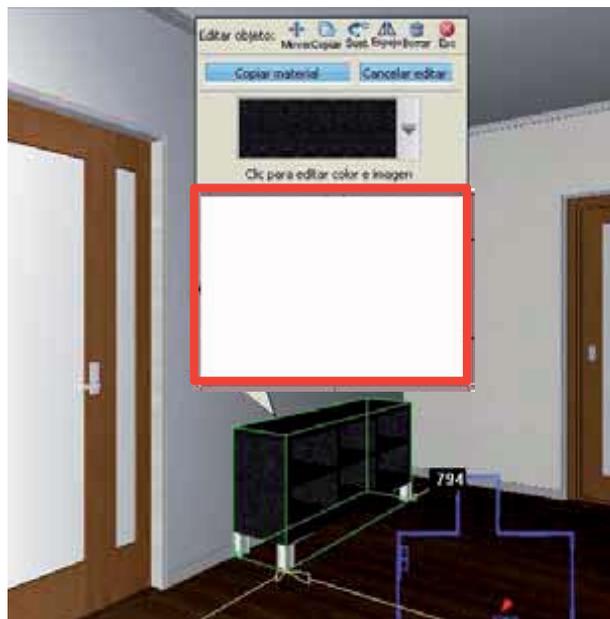


Añada objetos de la Librería de Mobiliario hasta completar la decoración.

Nota: Recuerde guardar copias del proyecto. El software le preguntará si desea copiar las texturas utilizadas en la escena, no es necesario que acepte.

Paso 7: Editar objeto

InteriCAD Lite le permitirá mover, rotar o escalar cualquier objeto fácilmente. Haga clic sobre cualquier objeto y ajuste sus parámetros a través de la siguiente ventana:



Paso 8: Asignar materiales

Cambiar materiales o ajustar la iluminación es muy sencillo.

Puede aplicar cualquier textura de la Librería de Mobiliario simplemente con seleccionarla y hacer clic sobre la superficie donde desee asignarla. Aplique un papel pintado sobre la pared del fondo.



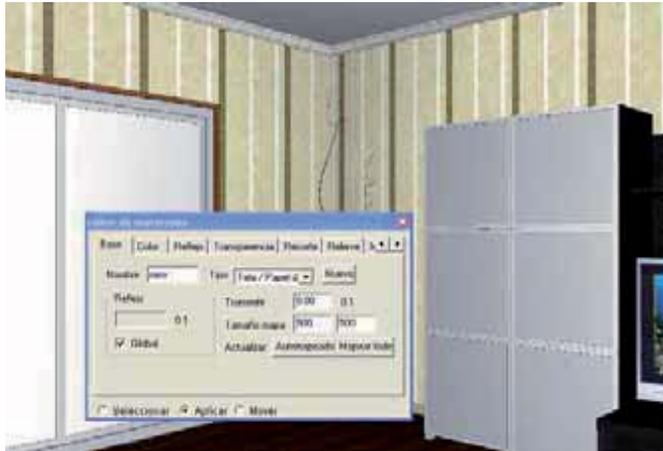
Para modificar cualquier material seleccione del menú "Materiales" – "Editor de materiales" o pulse sobre el icono  .

Desde esta ventana podrá ajustar todas las propiedades del material; color, reflejo, transparencia, relieve...

Utilice la opción "Seleccionar" y pinche sobre el papel pintado de la pared para editar el material. Observará que el cursor habrá cambiado a la forma de un cuentagotas.



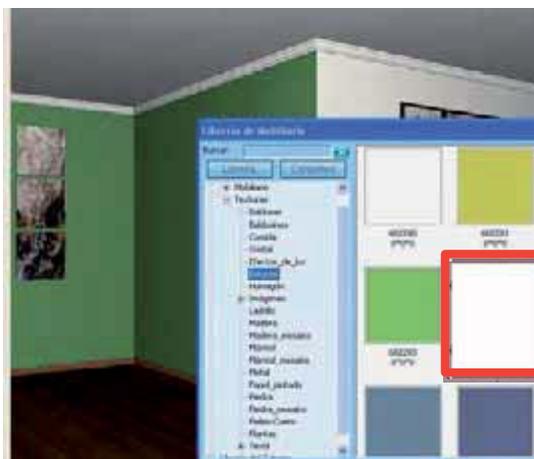
Seleccione "Aplicar" para utilizar el material seleccionado sobre cualquier objeto de la escena. Observará que el cursor habrá cambiado a la forma de una flecha azul. Pinche sobre la pared contigua para aplicar el material.



Seleccione "Mover" para modificar la vista y poder editar materiales del resto de su escena. Puede aplicar cualquier imagen sobre la escena simplemente con arrastrar y soltar.

Nota: Para aplicar una imagen determinada al televisor, encontrará imágenes dentro de "Librería de Mobiliario/ Texturas / Imágenes / Varios".

Aplique un estuco verde a dos de las paredes del pasillo desde la Librería de Mobiliario.



Paso 9: Iluminación

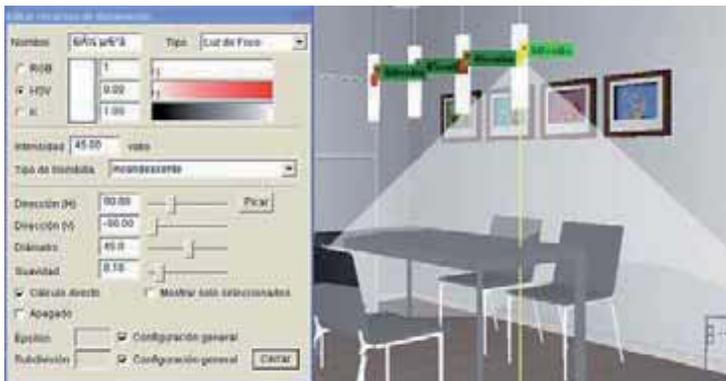
En InterCAD Lite no es necesario iluminar la escena para obtener una imagen realista. Sin embargo cuenta con editores avanzados que le permitirá personalizar y aplicar diferentes efectos de iluminación para obtener el acabado deseado.

A continuación seleccione "Iluminación" – "Editor de luces" o pulse sobre el icono . Desde el Editor de luces podrá seleccionar el tipo de luz, color, potencia... Verá que las fuentes de luz aparecen resaltadas en color rojo, así como la potencia de las mismas sobre un recuadro verde (Los vidrios de puertas y ventanas son fuentes de luz solar).



Al hacer clic sobre cualquier luz, ésta se resalta en color amarillo. Seleccione la fuente de luz de la lámpara de comedor. Desde el Editor de luces indique dentro de "Tipo" que se trata de "Luz de Foco". Observará como un haz de luz se proyecta desde la fuente.

Dentro del Editor de luces puede modificar la potencia, color y diámetro de la fuente de luz.



Paso 10: Render

Una vez ajustada la escena puede comenzar el proceso de "Render". Llamamos "Render" a los cálculos que realiza un ordenador para generar una imagen 2D de la escena 3D. El resultado es una imagen en la

que podrá apreciar las luces, sombras y reflejos según la configuración de la escena 3D.

Seleccione del menú "Render" – "Comenzar Radiosity" o pulse sobre el icono . Aparecerá la ventana de configuración, presione sobre "OK". Al cabo de un rato pulse sobre el icono  para detener el proceso. Verá como el programa ha realizado una simulación de la iluminación sobre la escena (Radiosidad).



Sin Radiosidad

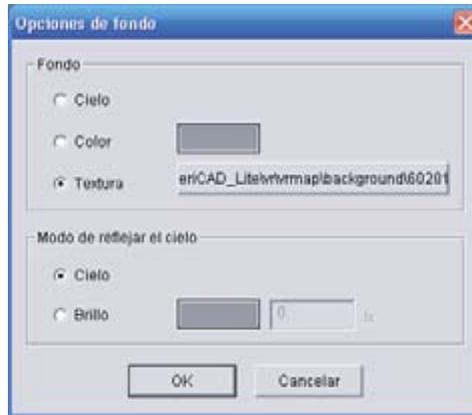
Con Radiosidad

Notas: Una vez calculado la Radiosidad podrá realizar cambios sobre los materiales, si desea recolocar el mobiliario o añadir nuevo deberá restaurar la radiosidad pulsando el icono  o seleccionando del menú "Render" – "Restaurar Radiosity".

Seleccione el icono  del panel de navegación. Desde esta ventana podrá ver una previsualización de la imagen final. Puede ajustar el brillo, exposición, contraste y niveles de la imagen.



Seleccione "Render"- "Fijar fondo" de la barra de menú. Ésta herramienta permite al usuario seleccionar la imagen de fondo que tendrá la escena.



Escoja la opción "Textura" dentro de "Fondo" y pinche sobre el botón para seleccionar la imagen. Puede encontrar imágenes para utilizar como fondo del interior desde: x:\InteriCAD_Lite\vr\vrmap\background\ (x es la partición donde tiene instalado el programa)



Pulsando  podrá realizar una pase de raytracing a resolución de pantalla.

Para guardar la imagen final pulse sobre . Indique el directorio donde desea guardarla y el nombre de la imagen y acepte.

Se recomienda configurar la ventana en base a los siguientes parámetros para una calidad media.



Pulse "OK" y el programa procederá a calcular la imagen final.

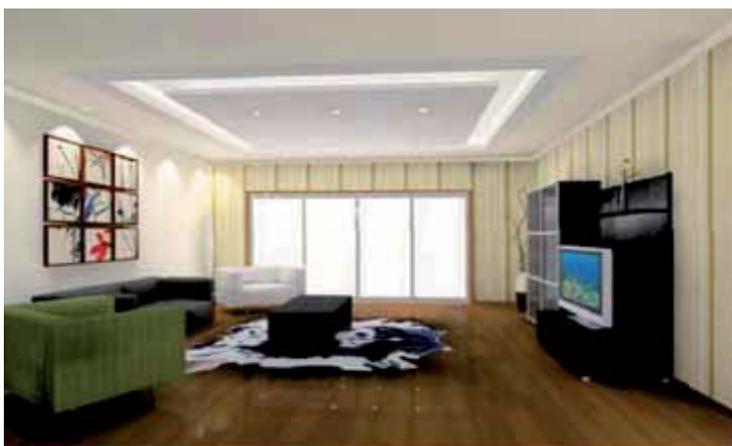


Imagen final

Guarde copias del proyecto a medida vaya desarrollándolo. El software le preguntará si desea guardar una copia de las texturas utilizadas en el mismo directorio donde tenga guardada su escena (no es necesario que acepte).

¡Enhorabuena! Ha completado el ejercicio de iniciación a InterCAD Lite.

Una vez terminado, si lo desea, podrá volver a la escena y exportar más imágenes desde otros puntos de vista.

También puede cambiar el tipo de iluminación fácilmente. El sistema incorpora modos automáticos de iluminación; según la orientación de la vivienda obtendrá una iluminación similar a la realidad con seleccionar el momento del día.

Acciones:

1. Seleccionar "Luces" "Tipo de Iluminación" "Mañana" / "Mediodía" 1 "Tarde" 1 "Noche".
2. Restaurar la Radiosidad y volver a calcularla.



Para el máximo aprovechamiento de este Tutorial le recomendamos descargar una versión de evaluación de InteriCAD Lite, totalmente gratuita y operativa durante 30 días, a partir de la fecha de su instalación.

Solicítela contactando a la empresa colaboradora 3DValue, a través de correo electrónico a intericad@3dvalue.com o por teléfono al +34 660690870.

Le remitirán un enlace de descarga e instrucciones de instalación para este programa.