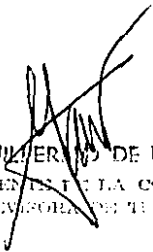



Señalamientos para el Zoológico de Guadalajara

870131

14

2y'


ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE
PRESIDENTE DE LA COMISION
REVISORA DE TESIS


ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE
DIRECTOR
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS

Universidad Autónoma de Guadalajara
incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela de Artes Plásticas

Señalamientos para el Zoológico de Guadalajara
Tesis para obtener el título de
Licenciado en Diseño Gráfico

presenta:
Beda Susana Leyva Navarro

Guadalajara Jalisco
Junio 1988

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Indice

INTRODUCCION	9
CAPITULO I ASPECTOS SEMIOTICOS DE UN SISTEMA DE SENALES	11
1) LA SEMIOTICA	12
2) SEMANTICA Y LENGUAJE DEL SIGNO	15
3) SIGNOS	20
4) SIMBOLOS	22
5) SERAL	24
6) CLASIFICACION DE LOS SIGNOS	27
7) CLASIFICACION DE LOS SIMBOLOS	30
8) CLASES DE SENALES	32
9) SISTEMA DE SENALIZACION	34
10) EL LOGOTIPO COMO SIGNO DE IDENTIDAD	39
CAPITULO II ASPECTOS DE DISEÑO	43
1) EL MOVIMIENTO	44
2) EL EQUILIBRIO	48
3) FORMAS	52
4) COLOR	56
5) PLANEACION DE UN SISTEMA DE SENALES	60
CAPITULO III EL ZOOLOGICO DE GUADALAJARA	75
1) ESTRUCTURA FISICA	76
2) ANIMALES EXISTENTES	82
3) IMPORTANCIA TURISTICA	88
4) GRAFICOS ACTUALES	94
CAPITULO IV EL ZOOLOGICO Y LA SOCIEDAD	97
1) NIVEL SOCIOECONOMICO	98
2) CONTEXTO CULTURAL	100
3) EDADES	101
CAPITULO V DESARROLLO DE SENALAMIENTOS PARA EL ZOOLOGICO DE GUADALAJARA	103
DESARROLLO DE LOS SENALAMIENTOS	105

NEGATIVOS	174
COLOR	176
MATERIAL	177
COLOCACION DE LA SENAL	178
APLICACION DEL GRAFICO EN SU TAMANO MINIMO	180
SISTEMA DE SEÑALES COMPLETO	181
CONCLUSION	185
BIBLIOGRAFIA	187

Introducción

Los señalamientos en la actualidad se han convertido en uno de los medios de comunicación gráfica más importantes por su utilidad y debido a su gran significado directo; ya que la vida tan rápida que se lleva actualmente requiere de señalamientos fácilmente comprensibles que transmitan su información en pocos segundos, y que su significado traspase las fronteras de los idiomas y lenguas; que sean entendidos por todo tipo de personas sin importar, su edad, contexto social, cultural y nacionalidad.

Esta tesis trata el desarrollo y creación de un conjunto de información gráfica que forme un sistema de señalización que identifique a los animales del Zoológico de Guadalajara, que sea claro y que contribuya a simplificar y organizar rápidamente el funcionamiento del lugar.

Para lograrlo se realizó una investigación sobre los aspectos que se deben tomar en cuenta; como

lo son los semióticos, que están directamente involucrados en el desarrollo de sistemas de señales, para crear gráficos que sean fácilmente identificables y funcionales; además de los aspectos de diseño necesarios, para darle a los gráficos armonía y estética visual; creando así señales gráficas que además de dar una identidad propia al Zoológico, comuniquen en forma instantánea un mensaje claro y directo.

Se incluye además una descripción clara del Zoológico de Guadalajara, en cuanto a su estructura, los servicios con los que cuenta y los animales existentes; así como un breve estudio del público asistente a dicho lugar, un factor importante a tomar en cuenta en la realización de la señalización de cualquier lugar público.

Por último se propone un sistema gráfico de señales para identificar los animales del Zoológico de Guadalajara.

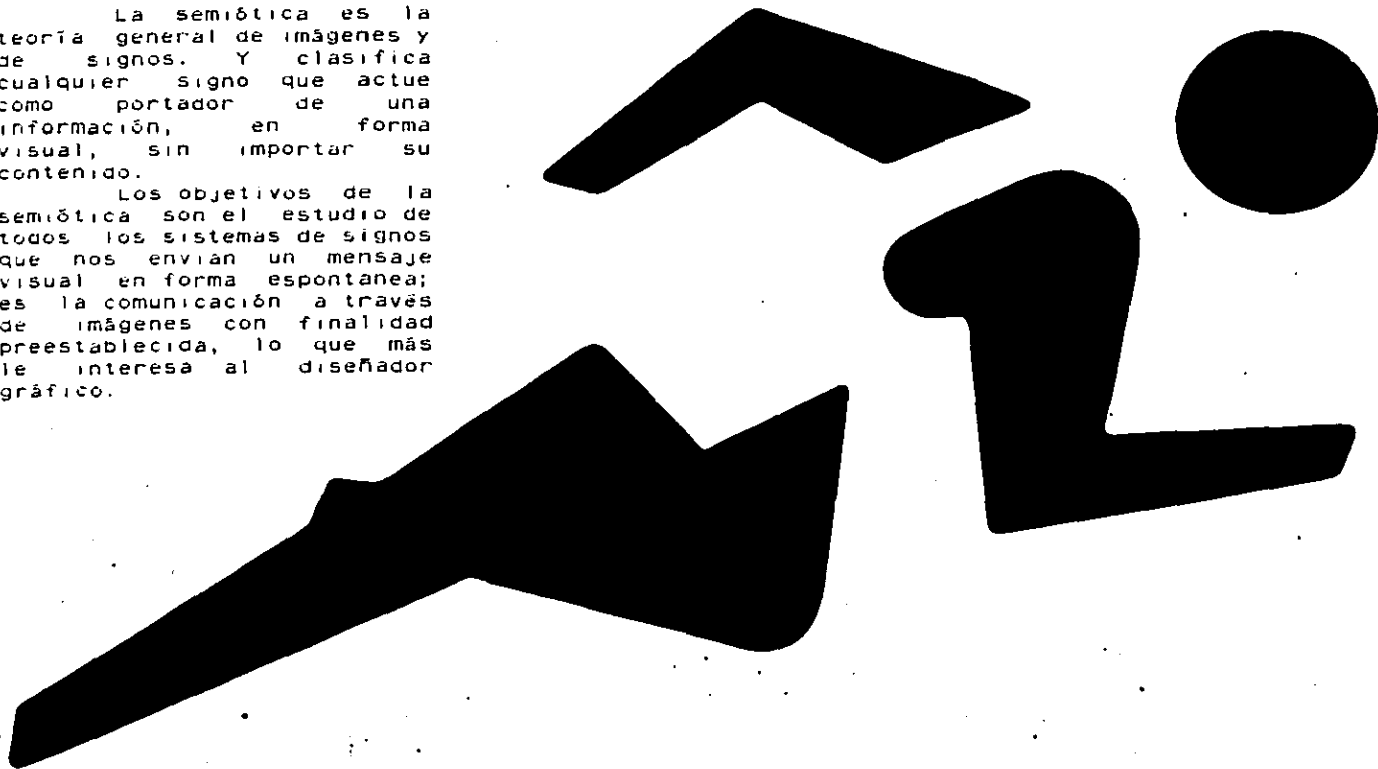
Capítulo I

Aspectos semióticos de un sistema de señales

1) La Semiótica

La semiótica es la teoría general de imágenes y de signos. Y clasifica cualquier signo que actúe como portador de una información, en forma visual, sin importar su contenido.

Los objetivos de la semiótica son el estudio de todos los sistemas de signos que nos envían un mensaje visual en forma espontánea; es la comunicación a través de imágenes con finalidad preestablecida, lo que más le interesa al diseñador gráfico.

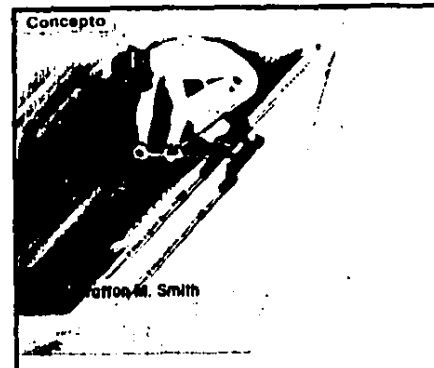
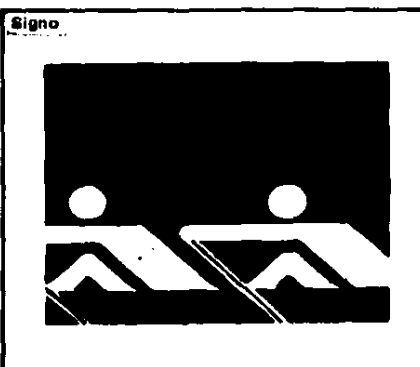
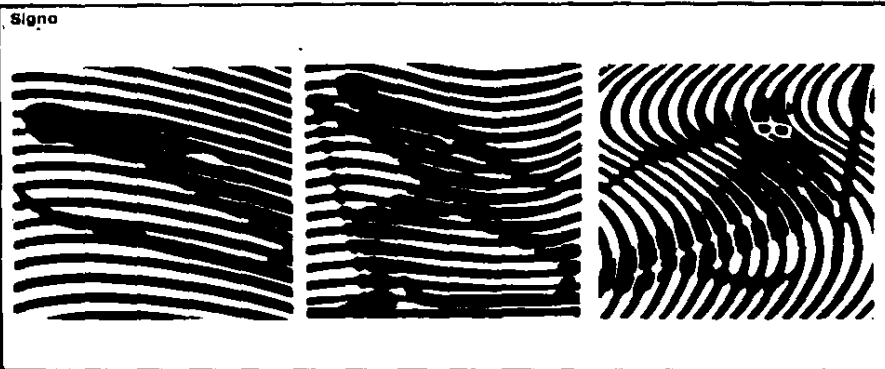


La semiótica comprende tres aspectos:

a) ASPECTO SEMANTICO:

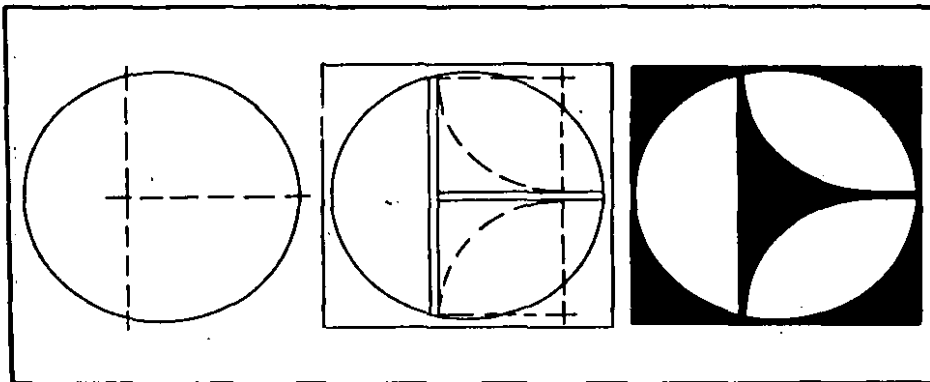
(Semántica), que estudia la relación que existe entre el signo, lo que representa, el significado que de y su función específica.

La función de la semántica es el estudio previo, para después desarrollar el gráfico, este estudio es de como el concepto que se quiera representar se transforme en una idea básica que a su vez será el contenido del signo.



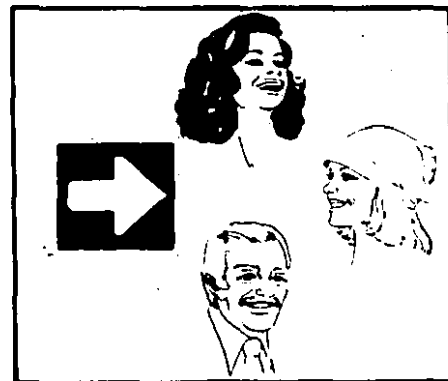
b) ASPECTO SINTACTICO:
 (Syntaxis) que estudia la relación que existe entre el signo o el gráfico y los elementos básicos de la percepción, así como con otros signos.

Su función es el lograr la estructura formal del elemento gráfico, con la aplicación de las normas estéticas del diseño posibles.



c) ASPECTO PRAGMATICO:
 (Pragmática), que estudia la potencialidad de expresión del signo gráfico y la actitud del intérprete; lo que es en sí la relación que existe entre el gráfico y el intérprete.

Su función es la expresión visual de las formas logradas, tomando en cuenta bajo este aspecto el significado e interpretación del símbolo creado.



2) Semántica y Lenguaje del signo

SEMANTICA:

En cuanto a diseño gráfico, diremos que la semántica es la ciencia que estudia la significación que tienen por sí mismos los signos, es decir su contenido.

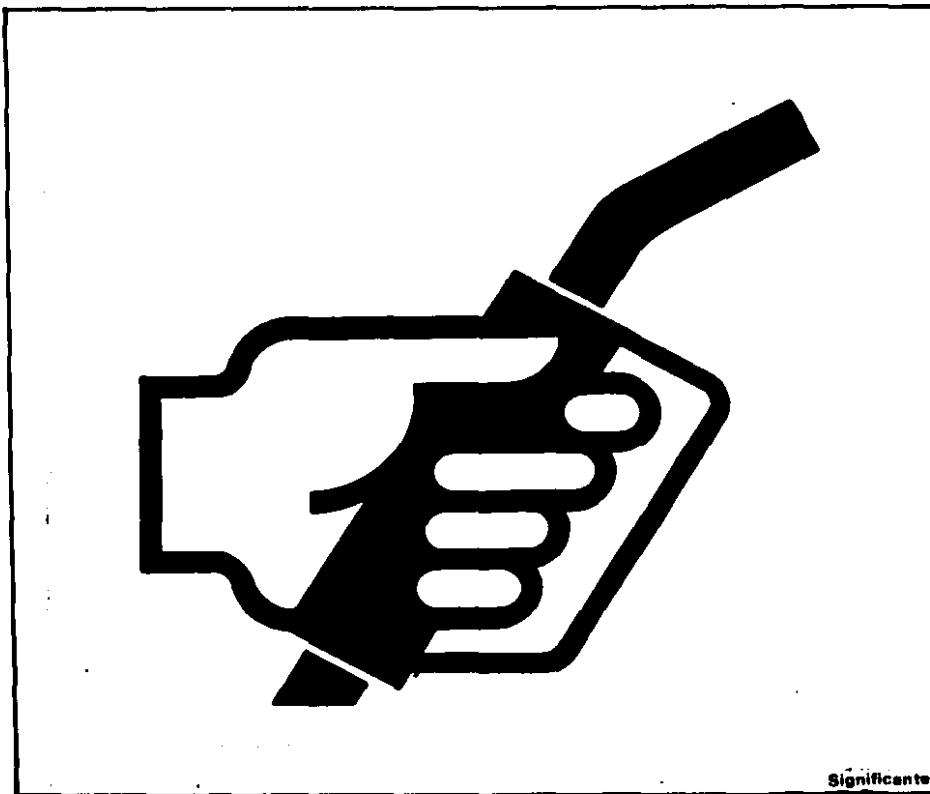
Estudia la relación que existe entre los gráficos, lo que representan, el significado que dan y su función específica.

Analiza los conceptos del significado y controla metodológicamente la gestación de los elementos gráficos del signo para que sean precisos en lo que representan, motivan y significan.

La semántica integra así tres partes:

a) EL SIGNIFICANTE:

Es el elemento gráfico que lleva el significado.

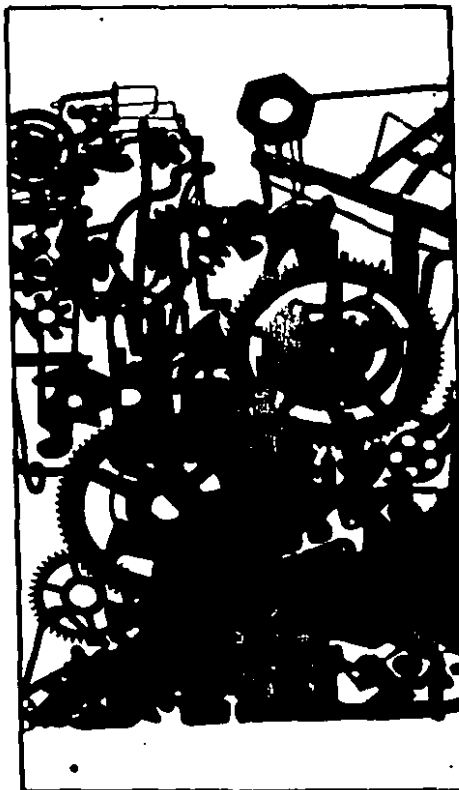
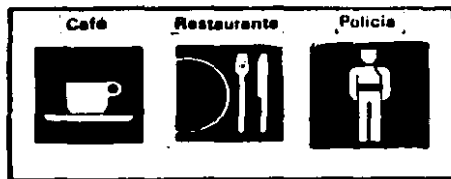


Significante

b) EL SIGNIFICADO:

Es el mensaje que se obtiene por medio del significante y por tanto es el contenido de un gráfico.

El significado puede representar algún objeto, un ser o un concepto que sea fácil de identificar aunque al mismo tiempo pueda tener varios significados que se relacionen con la figura representada.

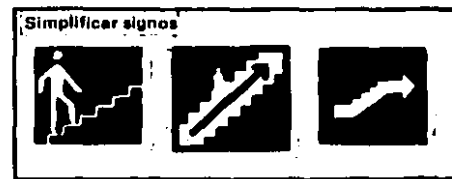


c) LA FUNCION:

Es el objetivo para el cual fue desarrollado o diseñado un significante.

Así pues, la semántica es de gran importancia para desarrollar signos prácticos y útiles, ya que el mundo de hoy, demanda una representación simplificada de las cosas, que sea fácil y rápida de entender, que facilite el desarrollo de las actividades de la vida diaria.

Es por esto que el lenguaje del signo ha ido a través del tiempo simplificándose y adaptándose a las necesidades del hombre, con ayuda de la semántica.

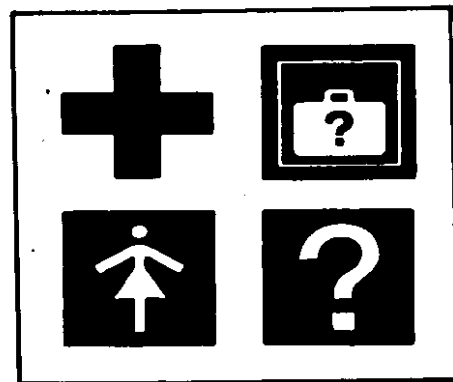
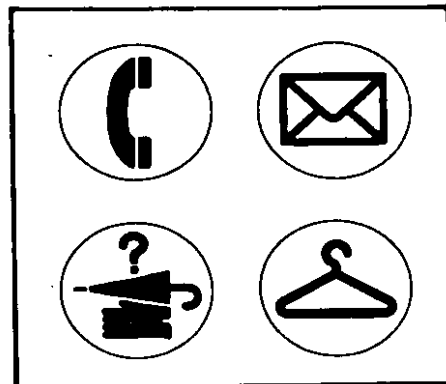
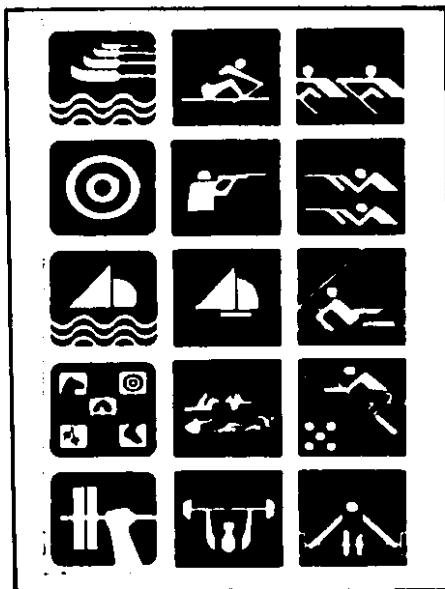


*LENGUAJE DEL SIGNO:

El descubrimiento de que las ideas podían materializarse, hizo que la comunicación visual quedara establecida y ya al materializarse las ideas adquieren formas propias con significado particular y específico, que constituyen lo que se conoce como el lenguaje propio del signo.

El signo tiene la ventaja de contar con un lenguaje que es entendido universalmente. Por medio de signos, un público internacional, de orígenes heterogéneos, educación, intereses, edades y experiencia distinta, puede ser informado de forma simple, directa y clara. Los signos pueden ser entendidos y reconocidos por todo el mundo, siendo así signos que se pueden explicar por sí solos.

En lugar de comunicación verbal, palabras o abreviaciones, los signos que son comprendidos internacionalmente y reconocidos de inmediato,



pueden tener un significado igual, que haga más sencillo el uso de lenguajes diferentes y puedan ser usados en distintas partes.

Por medio de su lenguaje tan especial, el signo comunica ideas que se transmiten hasta llegar a un destinatario ó destino que recibe el mensaje como un rompecabezas cuyo sentido armara y reconstruirá, ubicando las distintas piezas en sus lugares y posiciones correctas, por medio de las indicaciones de líneas, colores, figuras que esas mismas piezas contienen. Cuanto más numerosas y precisas sean las indicaciones de líneas, colores, figuras etc, de las piezas, más fácil será la construcción del mensaje.

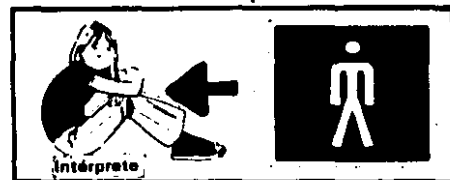
El lenguaje del signo para obtener mejores resultados en su comunicación tiene que:

a) DENOTAR:

Representar y mostrar un objeto, persona o animal a través de un grafico; esta denotación debe ser explícita y precisa.

b) SIGNIFICAR:

Es el mensaje que lleva el gráfico, osea el objetivo para el cual fue diseñado. Este mensaje siempre tiene que ser dirigido a un intérprete..

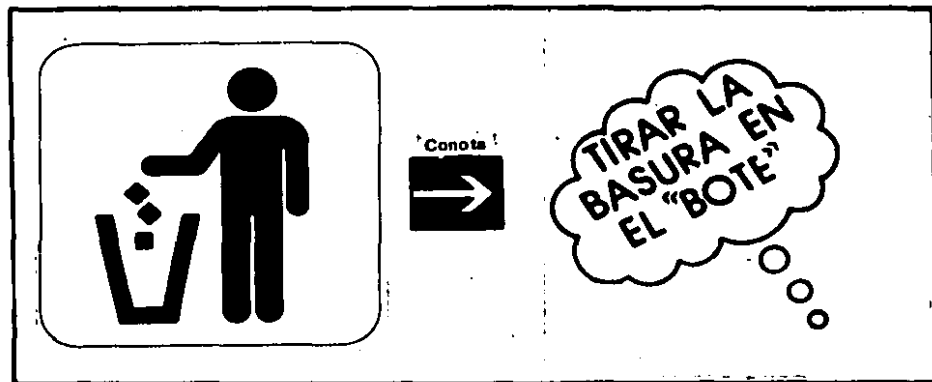


c) CONOTAR:

Son las ideas subjetivas de un gráfico que van relacionadas a su significado, sus manifestaciones quedan implícitas en forma inconciente.

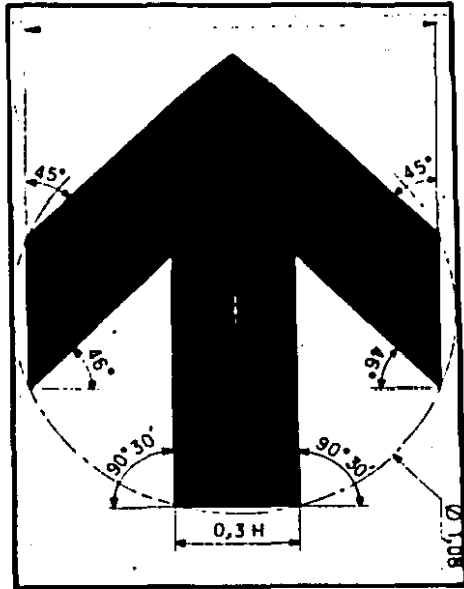
d) IMPLICAR;

Son los elementos, objetivos o subjetivos que en alguna forma intervienen en la realización o diseño de un gráfico para que tenga mayor claridad.



e) ESTRUCTURAR:

Es reunir todos aquellos elementos objetivos que intervienen en la realización de un gráfico para darle a la forma la armonía visual adecuada.



f) EXPRESAR:

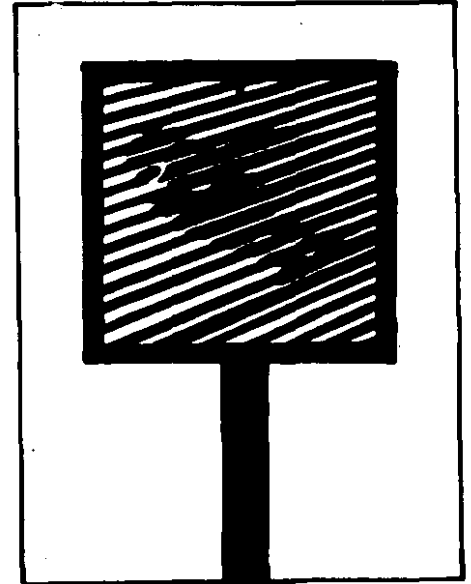
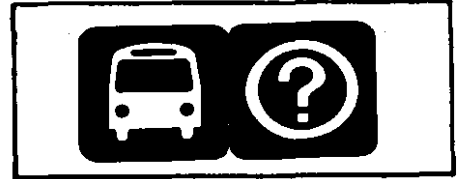
Explica la función que tiene un gráfico, al transmitir su mensaje.

g) RELACIONAR:

Unir la expresión de dos o más gráficos para obtener un significado completo o una información más completa.

La orientación y la comunicación serían hoy imposibles sin el uso de esquemas, signos y señales. La expresión escrita es ampliada mediante la comunicación de imágenes, signos, símbolos, marcas y señales que son la expresión más funcional de nuestros tiempos.

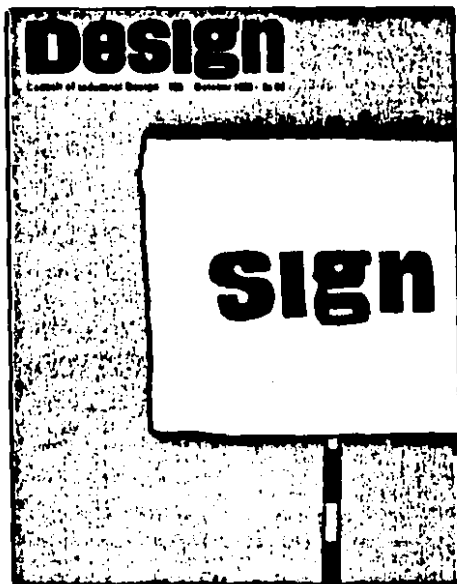
Los signos con su lenguaje visual, se han ido acomodando siempre al campo de su aplicación, y están en continuo cambio, para ejercer una función aclarativa y normalizadora donde las palabras se vuelven insuficientes.



3) Signos

En la planeación de muchos proyectos, se empieza por la búsqueda de un símbolo expresivo, representativo ya sea de alguna institución, congreso, presentaciones artísticas, o cualquier lugar que preste algún servicio. Para comenzar a buscar este símbolo, lo más importante es el encontrar un SIGNO, ya que es la capacidad gráfica de expresión de éste, lo que determina las formas más adecuadas para comunicar algo visualmente.

Cada vez más y más instituciones oficiales del estado, y privadas se preocupan por tener una imagen acorde con los métodos de comunicación e información modernos.



Los signos en la actualidad, son usados para demostrar la adhesión de nuevas tendencias culturales. Hay miles de ejemplos de lo que es el signo usado en diversos campos que van desde el arte

a los deportes. Más todos tienen en común el buscar servir simultáneamente al comunicar algo en forma directa y distinguir su producto con una característica propia.



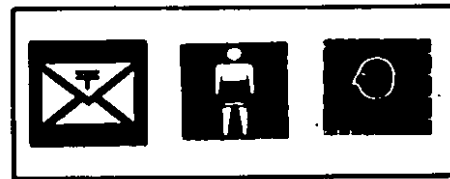
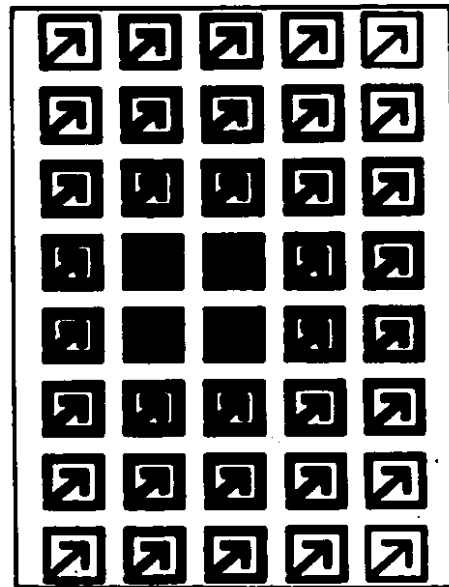
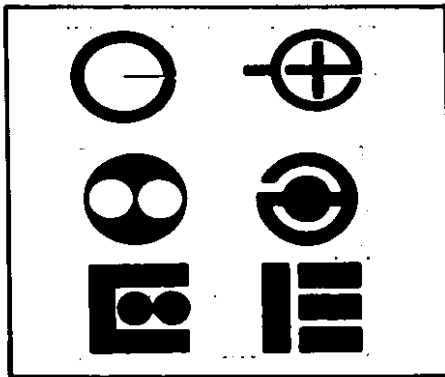
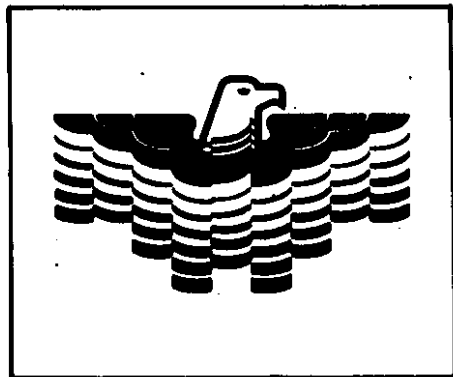
El signo se refiere a muchos fenómenos y circunstancias en parte muy diferentes entre sí. En el concepto de signo esta implícito, que aquello que denominamos de esta manera presagia o muestra la existencia probable de otra cosa.

La interpretación del signo es una cuestión de probabilidades y estadística, y puede variar de un caso a otro.

Así pues el signo es igual a un indicio o síntoma

y su función es totalmente independiente de la presencia de un intérprete.

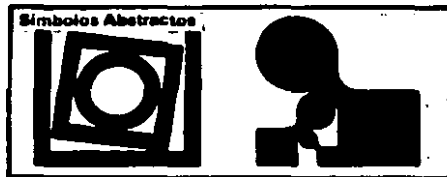
La figura, cualquiera que sea esta, se transforma en signo al tener un significado específico y al tener un valor como expresión visual de significado altamente convencional.



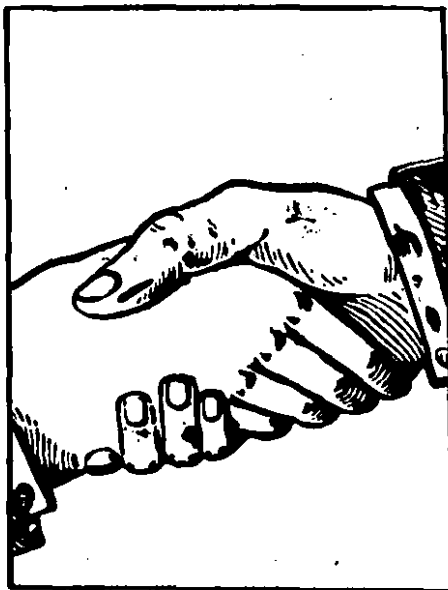
4) Símbolos

Identificado a menudo con el signo, pero preferimos llamar símbolo a aquellos signos en los que la función significativa se convierte en función señalizadora.

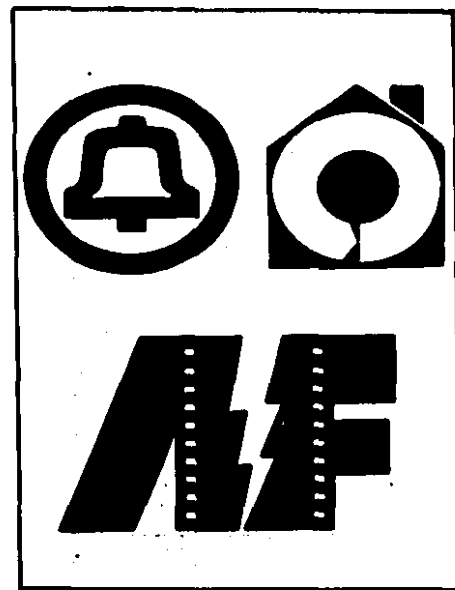
Es una imagen, figura o divisa con que materialmente o de palabra se representa un concepto moral o intelectual con alguna semejanza o correspondencia que el entendimiento percibe entre este concepto y a quella imagen, esto es que expresa un significado definitivo, el cual no es directamente obvio, ya que al contrario del signo, la forma del símbolo no esta determinada por el verdadero contenido que este expresa, pues puede ser algo abstracto totalmente.

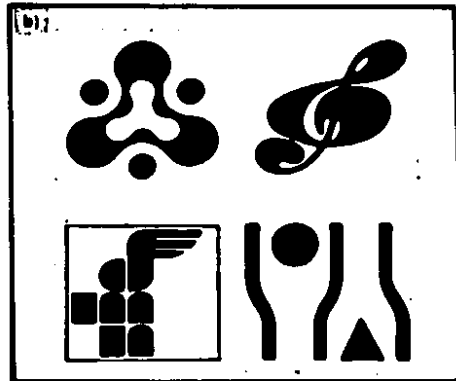
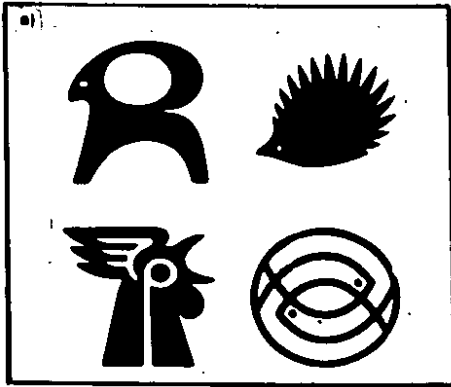


Lo que caracteriza a los símbolos es que han sido decididos por convención. Por esto no se puede elegir libremente símbolos variables de un momento a otro para los conceptos, pues si lo hicieramos, nadie



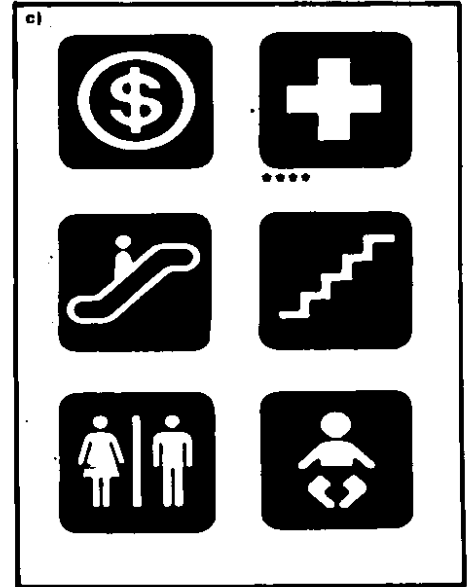
comprenderia y la función del símbolo no se cumpliría. Es verdad que se pueden crear símbolos, pero estos solo adquieren un verdadero poder simbólico si son aceptados por una colectividad.





El símbolo puede ser una imagen algo estilizada y tener una relación no icónica, esto es que su forma no sea exactamente lo que significa pero si motivada por lo que se simboliza, o bien ser un símbolo icónico donde lo que se representa se lo que se quiere decir. En ambos casos se trata de símbolos significativos, motivados o naturales.

Es importante saber que los símbolos en medida de que su significado se vuelve más universal sirven para ser utilizados en las comunicaciones de tipo internacional.



a) Símbolos icónicos

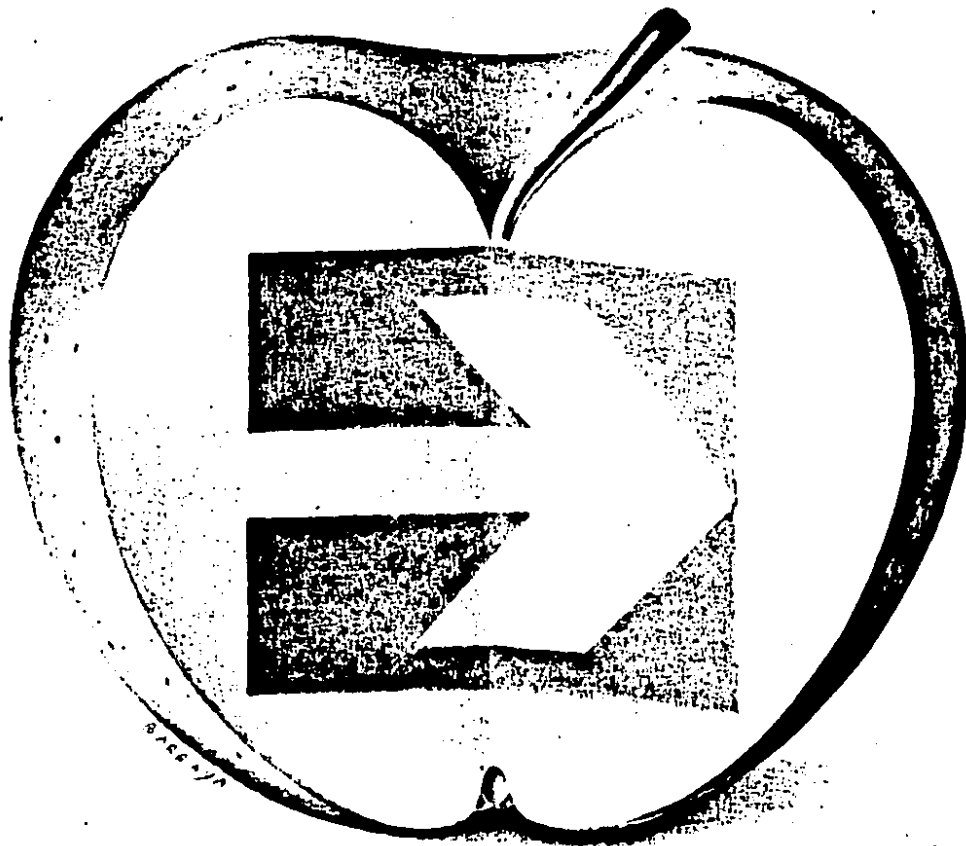
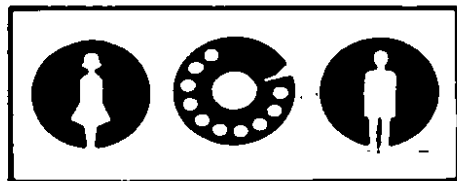
b) Símbolos no icónicos

c) Símbolos usados en la comunicación de tipo internacional

5) Señal

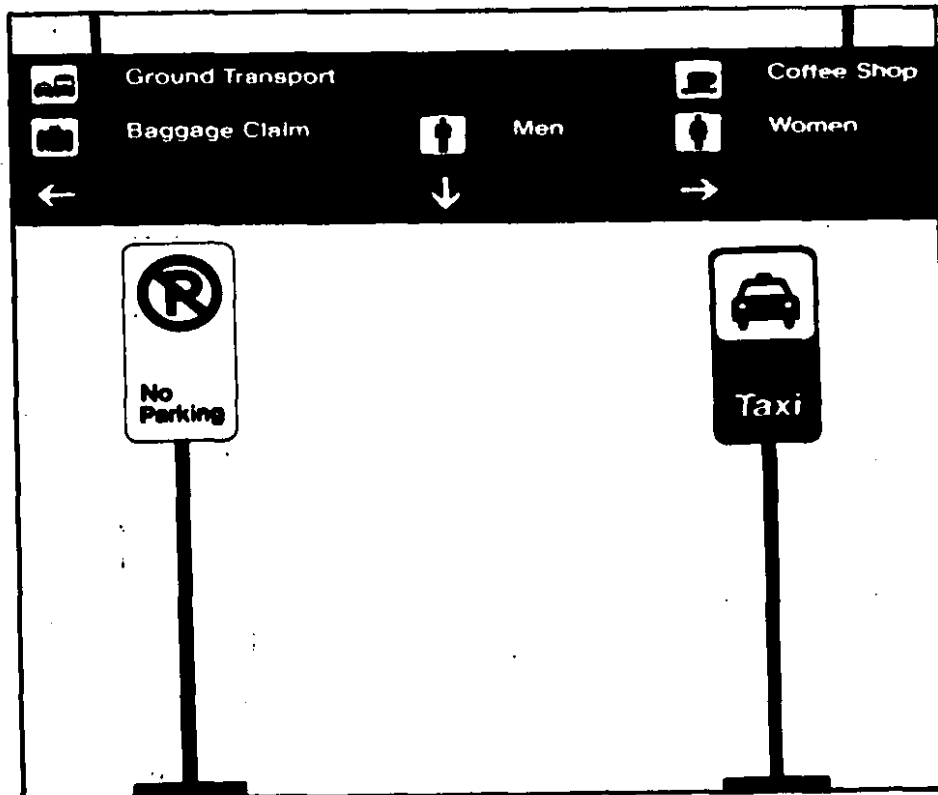
La señal es una marca o nota que se pone o se encuentra en las cosas para darlas a conocer y distinguirlas de otras, es una imagen o representación de algo, un aviso que se comunica o se da de cualquier modo, para concurrir a un lugar determinado o para ejecutar algo.

La señal es el soporte de información y del signo, mas la distinción entre los conceptos señal y signo, es muy difícil y solo puede comprenderse en forma abstracta.



En cuanto a la función de la señal diremos que es un tanto divergente de las funciones del signo y símbolo, ya que la señal es un estímulo y tiene una función menos pasiva en cuanto a comunicación e información, pues su objeto tiene el sentido de una indicación, una orden, advertencia, prohibición o instrucción, no tanto de carácter comunicativo, sino convocador, más bien de una reacción inmediata por parte del observador.

Hablando del aspecto externo, sea en forma de tablero, de anuncio o bien como inscripción, la señal se introduce en el campo de visión del individuo casi en contra de la voluntad de este. El texto impreso, en cambio puede ser ignorado o apreciado por el lector conforme a sus deseos; alejándolo o incorporándolo a su campo de visión y a su mente.



La señal materializada ha pasado a formar parte esencial del mundo de hoy y de la mayoría de los espacios en los que nos encontramos, por lo que apenas podemos esquivarla.

Los conceptos de signo, símbolo y señal se han ido transformando con el tiempo. Pero podemos observar que si el mundo de la *fé* se caracteriza por el símbolo, y el de la razón ilustrada por el signo, nuestro mundo de la comunicación inmediata aparece regulado y estructurado por la *SEÑAL*.

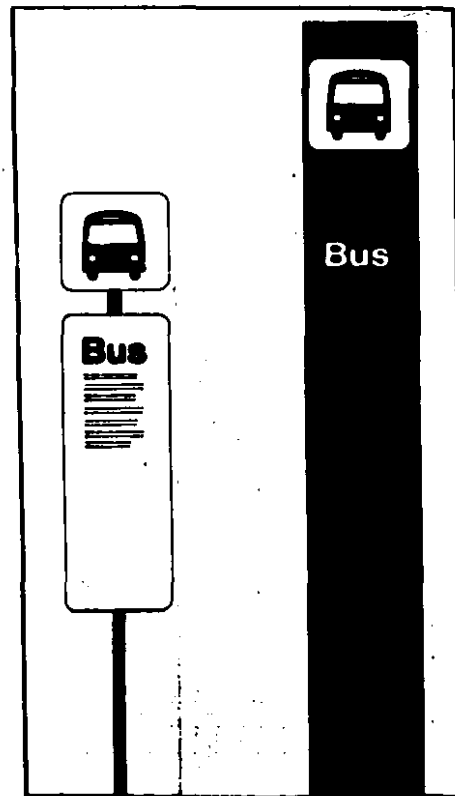
Símbolo



Signo



Señal



6) Clasificación de los signos

Hay muchos métodos de clasificación de los signos, primeramente veremos la clasificación de Hans Weckerle. El utiliza el termino de signo desde un sentido muy extenso y engloba todos los signos que indican pertenencia, propiedad y circunstancias de producción.

El concepto general se divide en cuatro grupos principales y nueve subsecciones:

a) SIMBOLOS VERBALES:

- Escritos
- Abreviaciones
- Iniciales



b) ICONICOS:

Que presentan cierta semejanza con lo que representan.

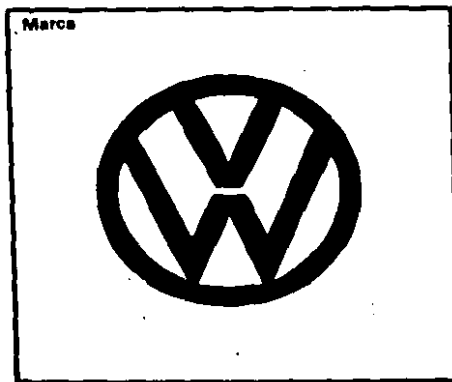
•Signos icónicos que son referentes al objeto o al producto.

•Signos utilizados bajo un sentido metafórico.

c) MARCA:

Signo abierto semanticamente y su significado no es arreglado por adelantado.

- Señal figurativa
- Señal multicolor



d) EMBLEMA:

- Privado
- Publico



Esta clasificación es muy útil pues permite establecer como nace un signo, sus características distintivas y su protección, pues es fácil su registro.

También podemos clasificar los signos de la siguiente manera:

a) SEGUN SU IDENTIDAD:

■ Insignias y carteles, son las marcas que indican la pertenencia de un individuo a un grupo social o económico. Tienen por función el de expresar la organización de la sociedad y las relaciones entre los individuos y grupos.

■ Armas, banderas, totems etc., pertenencia a una familia o clan, ciudad, provincia o nación.

■ Uniformes como marca de un grupo, ya sea social o institucional, profesional, cultural, étnico.

■ Insignias y condecoraciones.

■ Tatuajes, maquillaje, peinados.

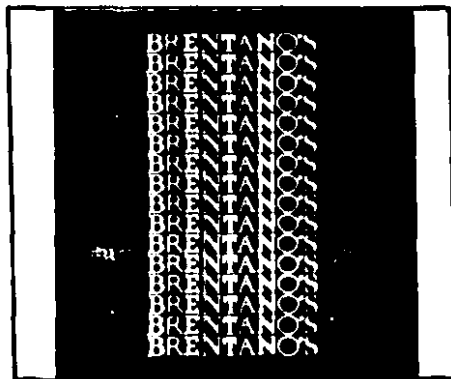
■ Nombres y sobrenombres.

■ Carteles.

■ Marcas de fábrica

b) SIGNOS DE CORTESIA:

Signos que pueden ser socializados y convencionalizados.

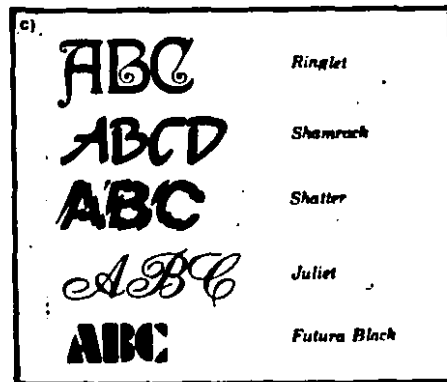
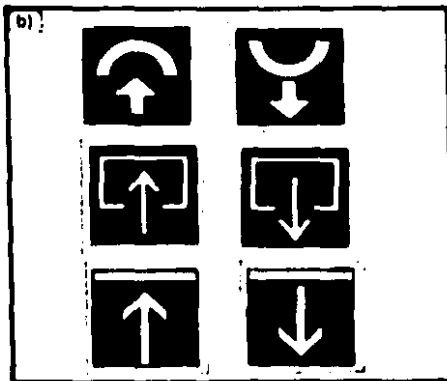
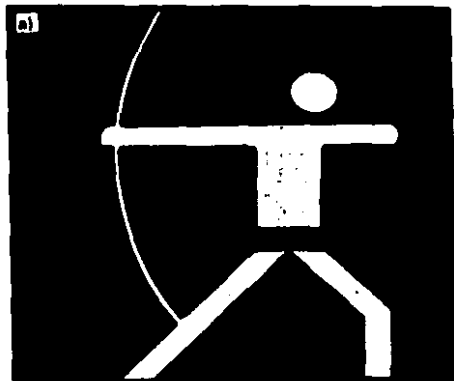


En cuanto al tipo de imagen o gráfico que utiliza el signo para enviar su mensaje podemos distinguir tres tipos distintos:

a) Signos que como imágenes naturalistas principalmente en forma de siluetas, no dejan lugar a duda sobre su significado para el observador, cualesquiera que sean la lengua y costumbres de este.

b) Aquellos esquemas cuyo mensaje no es comprensible a primera vista, sino que requieren de cierto esfuerzo de reflexión. En este grupo de signos esquematizados hallamos una y otra vez signos cuyo significado aún tras un periodo de aprendizaje sigue permaneciendo dudoso, como los conceptos de entrada y de salida.

c) Signos que no derivan de imágenes figurativas, sino de signos abstractos y que por consiguiente requieren para su comprensión de un proceso de aprendizaje, sin embargo, cuando ya se han incorporado al conocimiento inconsciente como los signos alfabéticos, la información que presentan es inmediata y espontánea.

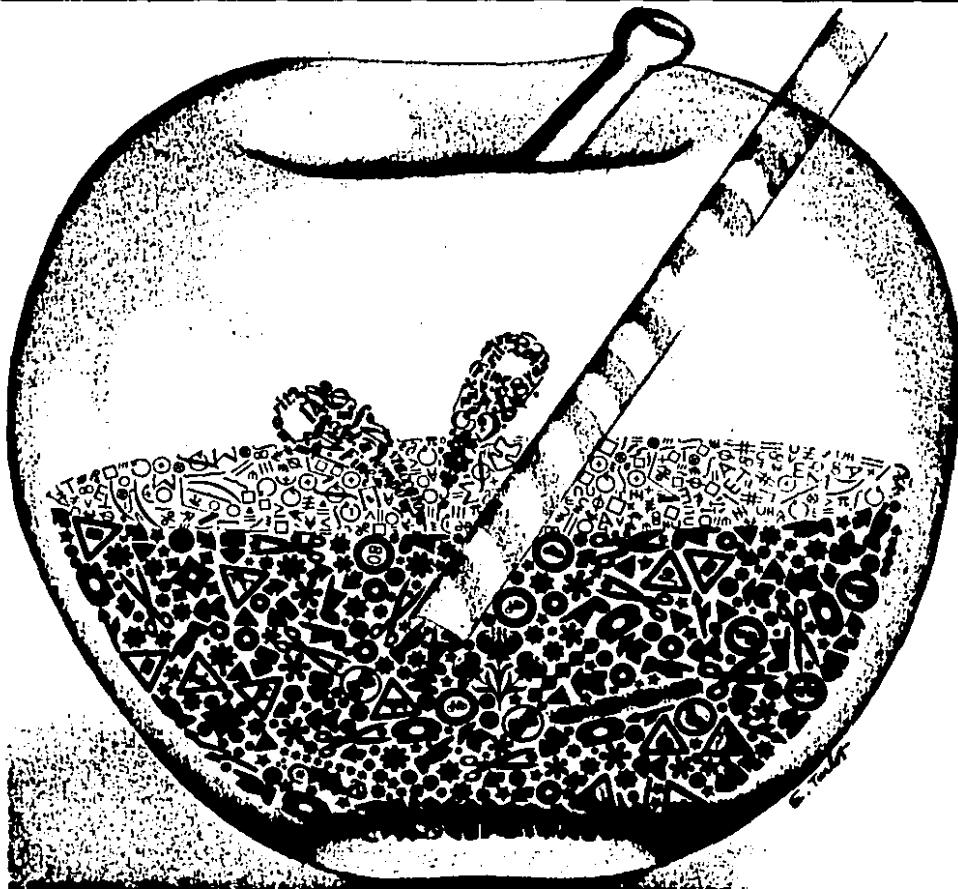


7) Clasificación de los símbolos

Los símbolos se pueden clasificar de tres formas:

a) CLASIFICACION DE ACUERDO A SU FORMA:

«Figuras reales de objetos existentes más o menos estilizados, reciben el nombre de PICTOGRAMAS, figuras clasificadas como de tipo analógico de significado directo.»



«Formas **ABSTRACTAS** de significado altamente convencional, clasificadas dentro del tipo homológico.

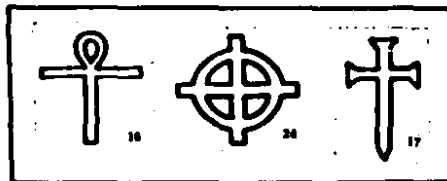


b) **CLASIFICACION DE ACUERDO A SU SIGNIFICADO:**

«Tenemos signos de tipo lógico, ya que son figuras fácilmente reconocibles ya que conservan la forma natural.



«Figuras de significado convencional que no tienen que ver con la forma.



«Símbolos de estilizaciones muy avanzadas de pictogramas, sistema intermedio en la evolución de la escritura, son los símbolos llamados **HIERATICOS** de uso exclusivo de los sacerdotes, tipo de escritura homológica que tiene un significado arbitrario.

c) **CLASIFICACION DE ACUERDO AL SIGNIFICADO DE SU EXPRESION:**

«Símbolos que expresan objetos y pictogramas representativos de una forma, tal y como esta es realmente.

«Formas reconocibles que representan objetos pero que expresan conceptos.

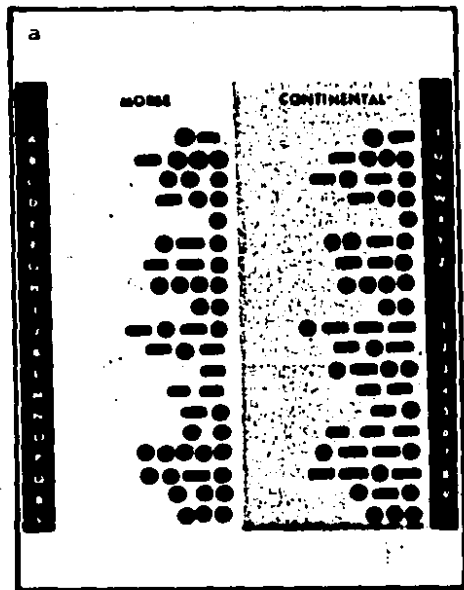
«Símbolos convencionales que expresan lugares, conceptos, objetos etc.

«Símbolos convencionales que representan sonidos, estos son los alfabetos.

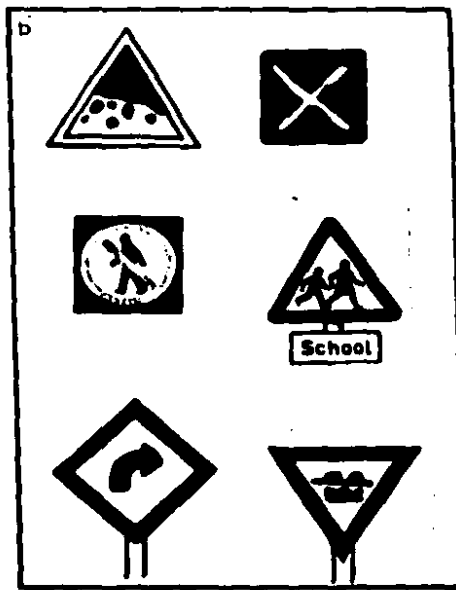


8) Clases de señales

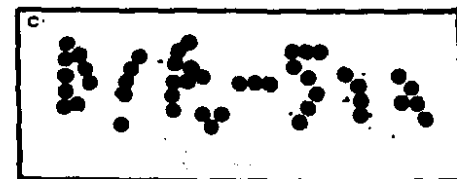
a) Señales lineales
(código morse).



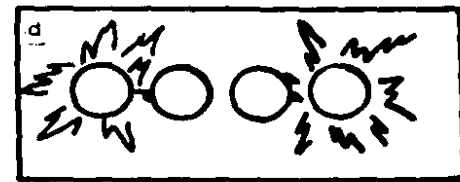
b) Señales planas
(señales de tránsito).



c) Señales espaciales
(Braille).



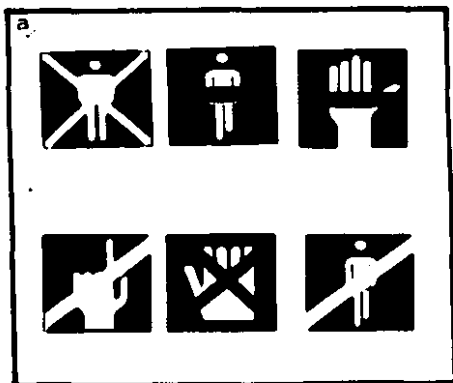
d) Señales producidas
para un sistema que manda
información intermitente
(luces de flash).



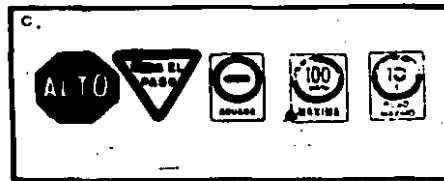
Pero la clasificación más importante en cuanto a señales utilizadas en las vías de comunicación se refiere es la siguiente:

b) Señales de advertencia.

d) Señales de indicación.

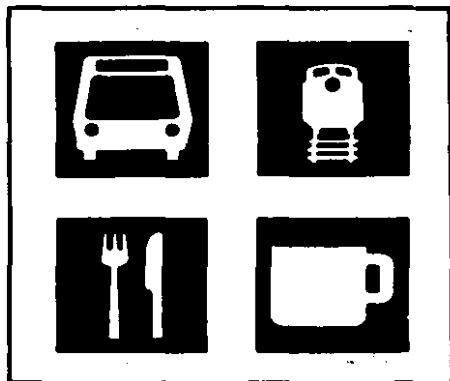


c) Señales de mandato.



9) Sistema de señalización

En los ámbitos de los grandes encuentros colectivos cada vez más frecuentes, sea por razones deportivas, culturales, políticas o de esparcimiento, surgen siempre nuevos sistemas de orientación cuya concepción y desarrollo deben tener en cuenta el contenido, dimensiones y poliglotismo característico de tales eventos.



El diseñador gráfico se convierte en tales ocasiones en organizador visual, y es a él a quien le toca la tarea concreta de orientar y dirigir correctamente los pasos de la multitud de visitantes.

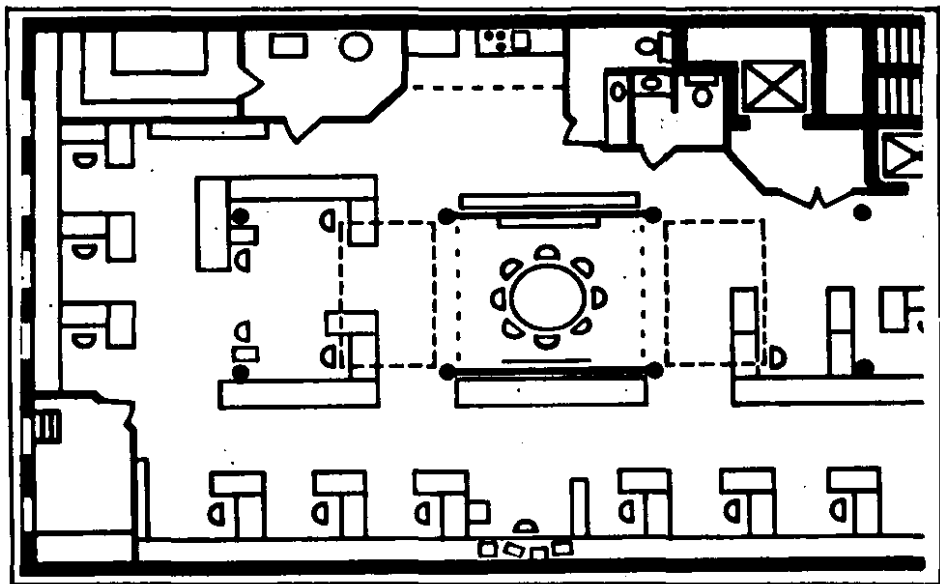
Los lugares con estos sistemas de señales, donde todas las personas que los visitan concurren a ellos con buen ánimo y relajados, tienen que estar muy bien planeados, ya que es deber del diseñador gráfico crear señales que sean capaces de mantener la atmósfera en un estado relajante y sin confusiones.



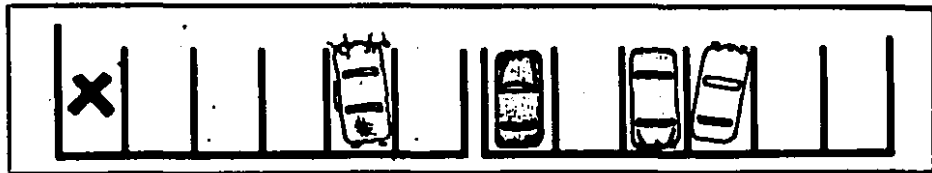
Baggage Claim

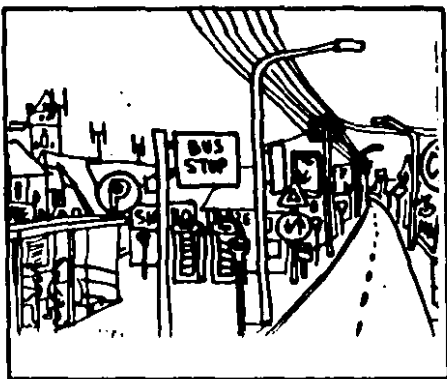
Livraison Bagages

El proceso de aprendizaje de todas las señales es realizado por los visitantes con gran rapidez. Mientras estas señales se encuentran al aire libre, el poder de decidir del intérprete, sigue intacto y todo el entorno del lugar representa para la persona un marco referencial seguro. Pero, tan pronto como el visitante entra en espacios cerrados pierde la seguridad de su propia capacidad de decisión y se ve forzado a tomar la ayuda de un guía o de otros; para lo que se pone un plano de orientación en miniatura o realizado a base de esquemas, de la distribución que tiene el establecimiento, siendo pues considerado este como un elemento principal de señalización.

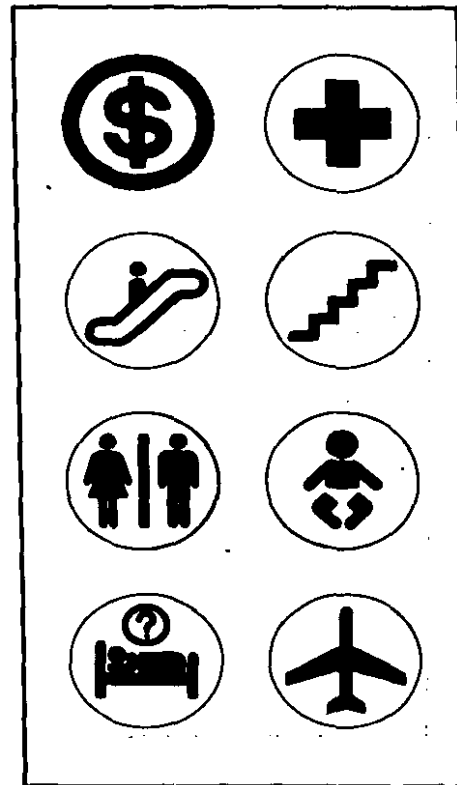


Las señales son componentes de nuestro contexto urbano actual pero requieren de organización para funcionar (pág. siguiente).





Los sistemas de señales de seguridad y de tráfico ocupan en la actualidad el primer lugar dentro de los signos. Por lo que es de gran importancia uniformar este tipo de señales a un nivel internacional, en cuanto a colores y formas. La ICOGRADA, International Council of Graphic Design associations, se propone cooperación entre psicólogos, ingenieros, especialistas en lenguaje y diseñadores de información gráfica, para crear sistemas, de señales bien diseñados y comprensibles.

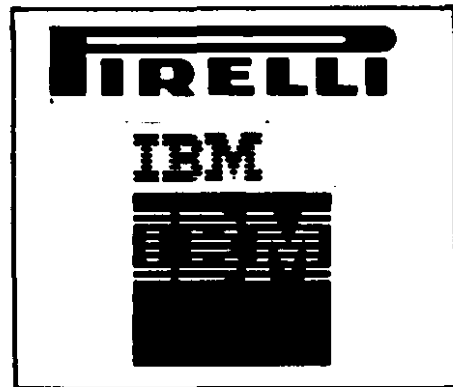


10) El logotipo como signo de identidad

El logotipo ofrece una triple garantía de eficiencia, es fácil de leer, pronunciable y por su forma especial impresionante y atractivo.



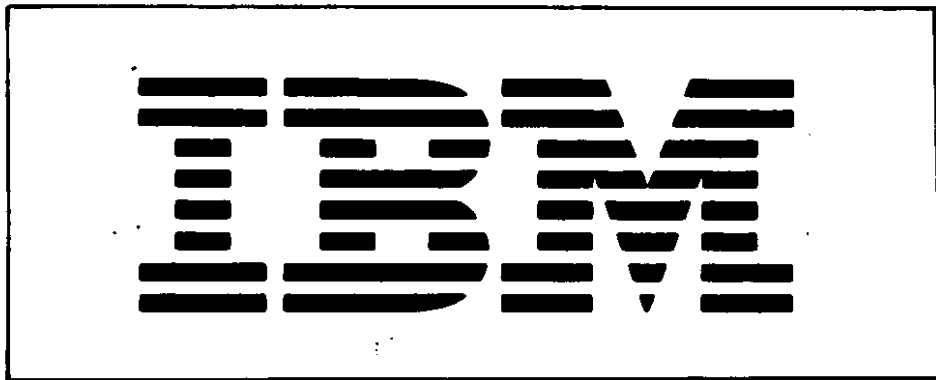
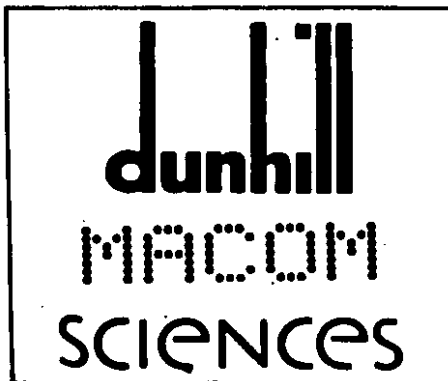
La importancia de sus formas depende del tipo de serie de letras que pertenecen al signo y no a los letreros. Los diseños individuales de logotipos empiezan siempre en un signo; aunque también usan distintas tipografías, con distintas formas pero de la misma familia, aunque el uso de esta es una libre decisión del diseñador.



Kynoch Graphic Design
or Kynoch Graphic Design
or Kynoch Graphic Design

La legibilidad del logotipo, se remonta al origen y a la escritura personal de quien lo hace y puede ser difícil de decifrar e ilegible.

La característica del logotipo es que puede estar solo o con un símbolo. El logotipo revela de manera fonética y visual la función del producto que lo porta.



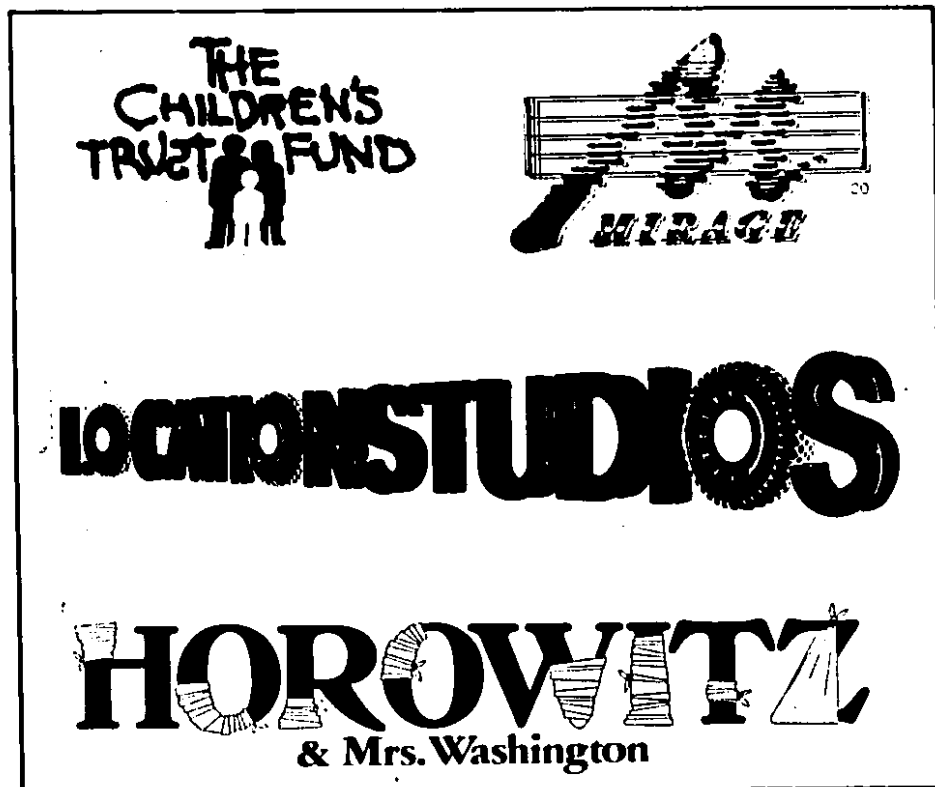
Como dijimos el logotipo puede o no usar la cooperación de símbolos, pero al usar logotipo y símbolo se refuerza la imagen de la firma notablemente.




LICNOPLAST



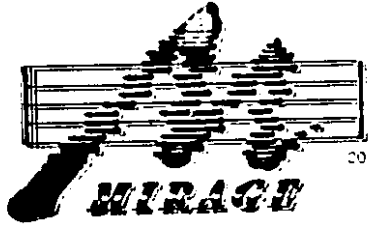
AEREO VIAS



THE CHILDREN'S TRUST FUND



MIRAGE



LOCATION STUDIOS

HOROWITZ
 & Mrs. Washington

Capítulo II

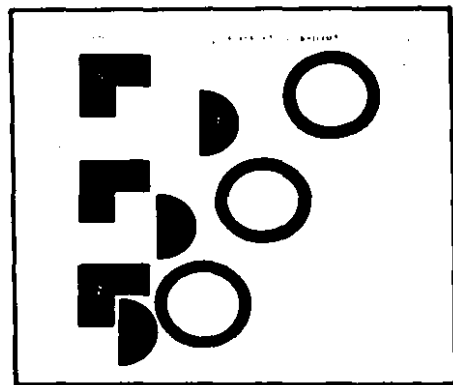
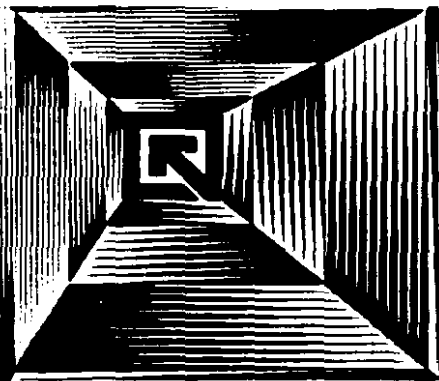
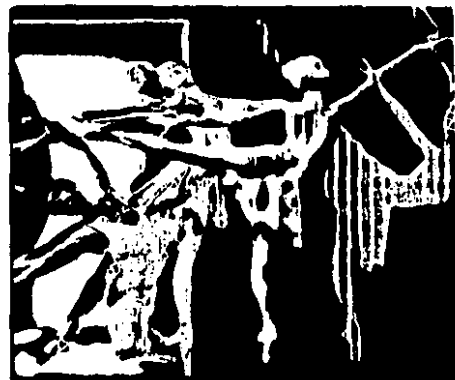
Aspectos de diseño

1) El movimiento

Hablar de movimiento es muy importante ya que este es un factor de gran importancia en el diseño de señales, como de cualquier otra cosa.

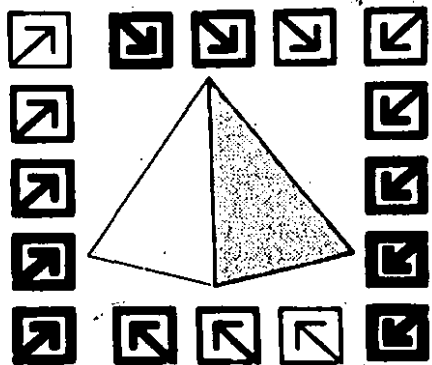
Toda percepción implica movimiento y esto implica dos ideas: cambio y tiempo. El cambio, tiene lugar objetivamente en el campo o subjetivamente en el proceso de la percepción o en ambos.

El movimiento objetivo es el que implica la cinematografía, la danza etc., el movimiento subjetivo esta presente en toda percepción, y en diseño, el movimiento subjetivo es lo que interesa.



Los teóricos de arte y diseño, hablan como si el ojo se moviera siguiendo las lines y los contornos en una composición, pero esto no es asi, se ha visto que el ojo siempre viaja sobre el campo visual a saltos, deteniendose para una fijación breve o prolongada, ahí donde algo retiene la atención y el interés.

Las flechas indican como el ojo viaja a saltos sobre el campo visual.



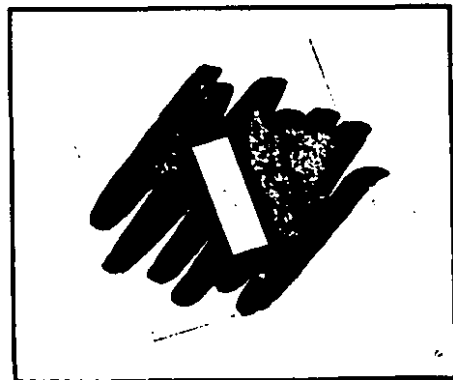
DON'T LET YOUR FALL DOWN ON THE JOB

PANTS

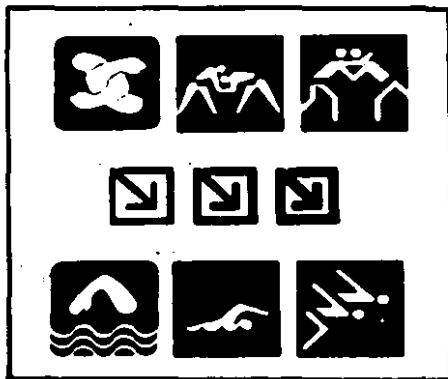
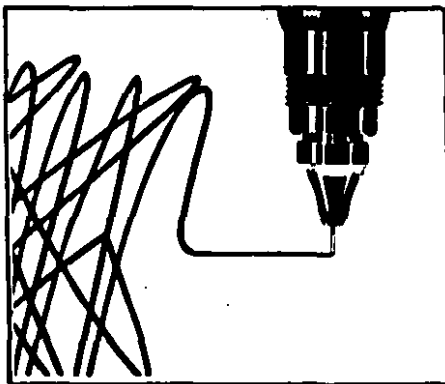
The problem with pants that fall is that they are not only a nuisance but also a safety hazard. They can catch fire, get caught in machinery, or simply be a distraction. The solution is to wear pants that are designed to stay up. Look for the "No Fall" logo on the back of the pants. It's the only way to keep your pants up and your job safe.

It's the only way to keep your pants up and your job safe. Look for the "No Fall" logo on the back of the pants. It's the only way to keep your pants up and your job safe.

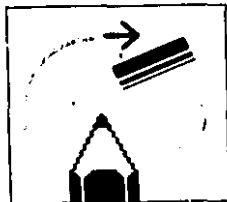
TRONIT 1967



Al diseñar cualquier señal, no se trata de introducir movimientos en nuestro campo nomás por hacerlo; el problema es mas bien organizar los movimientos perceptivos de modo que creen un circuito cerrado y autosuficiente, no existen reglas para lograrlo, ya que los valores que se manejan son relativos y dependen del carácter de la composición.



Es por esto que tenemos que distribuir las atracciones, las direcciones indicadas y la fuerza de las diversas ideas de movimiento para crear, un circuito cerrado y autocontenido, es decir una distribución que mantenga a los ojos en movimiento, dentro del formato hasta que se agote la atención. No deben de existir brechas por las que los ojos puedan escapar accidentalmente del esquema. La atracción central debe ser bastante fuerte como para equilibrar las atracciones periféricas. En un buen diseño de movimiento, hay muchas maneras de leer el circuito, todas ellas como sistemas cerrados y también interrelacionados.



Note los sistemas cerrados de composición de estos diseños

Jubilee presents CINCINNATI BALLET



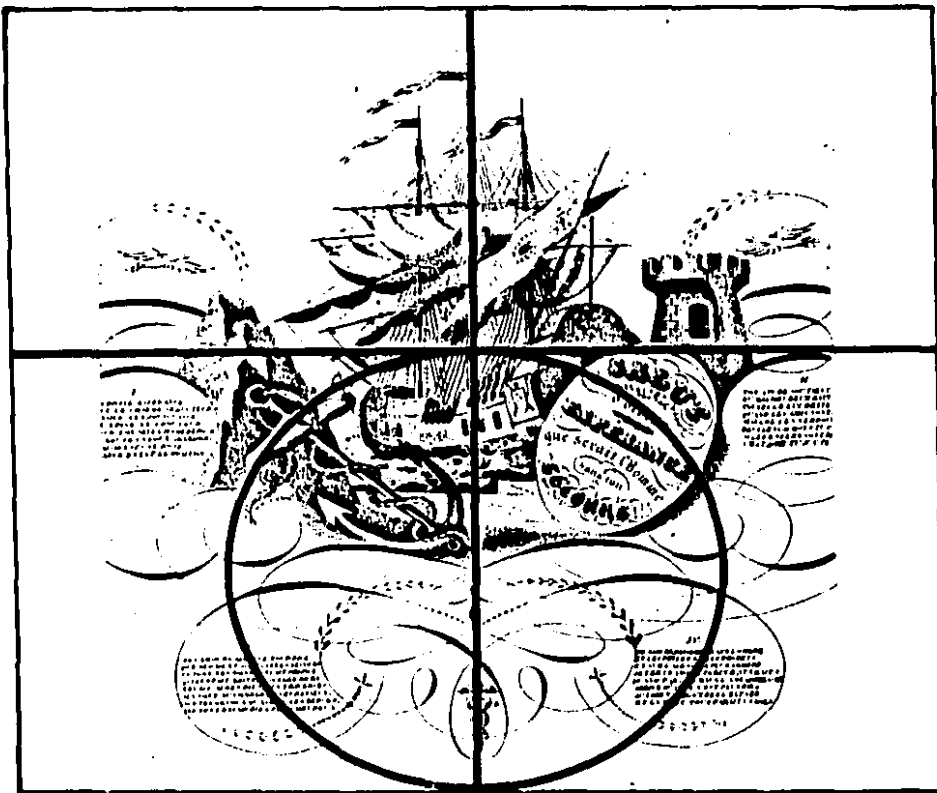
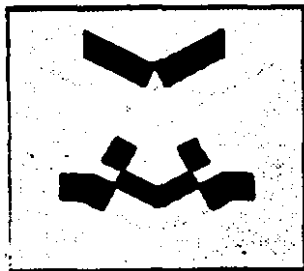
2) El equilibrio

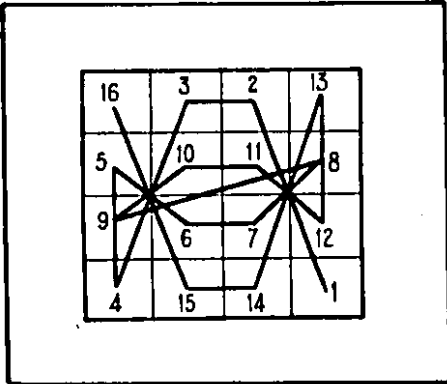
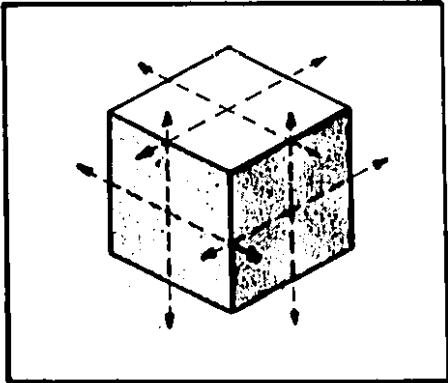
Un buen diseño, aparte de tener movimiento adecuado, debe estar perfectamente bien equilibrado.

El equilibrio implica un eje o punto central, en el campo alrededor del cual las fuerzas opuestas, están en equilibrio; a partir de esta concepción básica, se desarrollan tres tipos de equilibrio:

a) AXIAL:

Control de atracciones opuestas, por medio de un eje central, explícito, vertical, horizontal o ambos (simetría).





20 Support 20 editions of the Daily News from New York, Boston, Los Angeles, San Francisco, Chicago, Dallas, Philadelphia, Washington, St. Louis, and Atlanta.

Porsche 928S

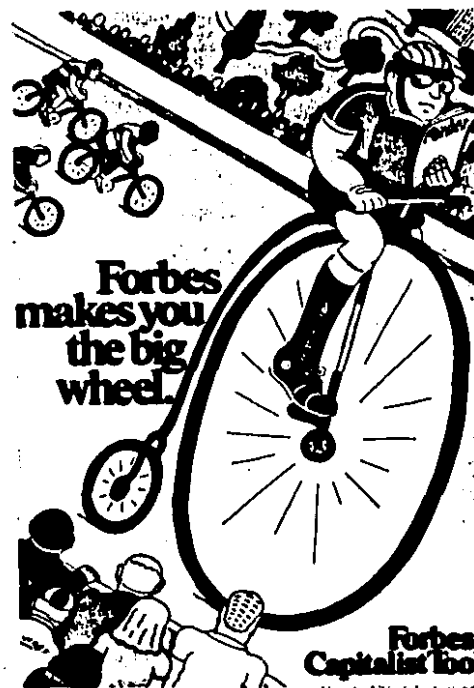
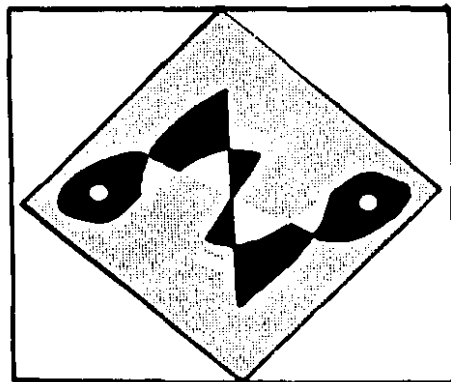
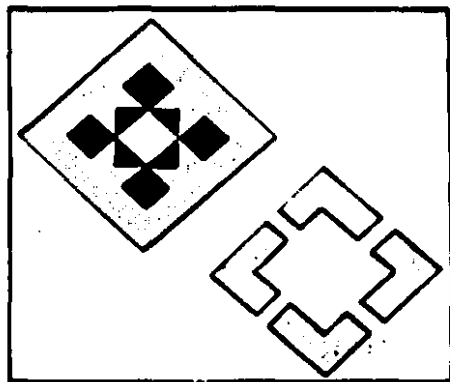
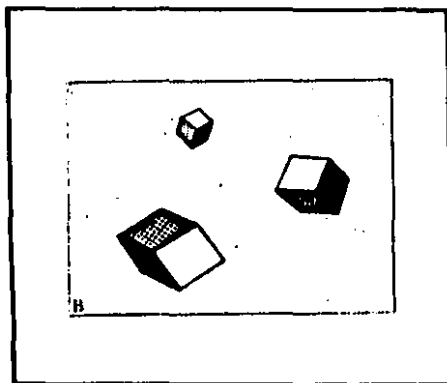
The 928S is a true sports car. It's a sleek, aerodynamic, four-door coupe with a 200-hp, 2.9-liter, five-cylinder engine. It's also a luxury car, with leather upholstery, power windows, and a sunroof. The 928S is available in two versions: the 928S and the 928S Cabriolet. For more information, call 1-800-4-A-PORSCHE.

THE ORIGINAL BUBBLE LIGHT. JUST REFINED. IT STAYS IN LINE FOR 40 YEARS. BUILT IN NEW ZEALAND.

From the Dept. of the New Zealand "Bubble Collection"

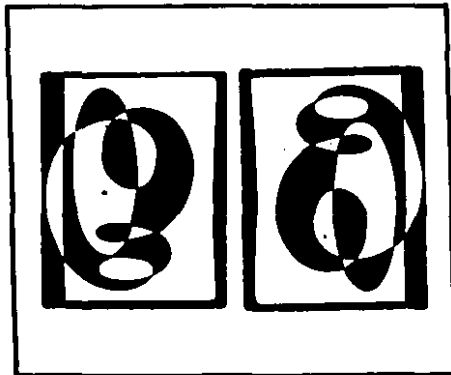
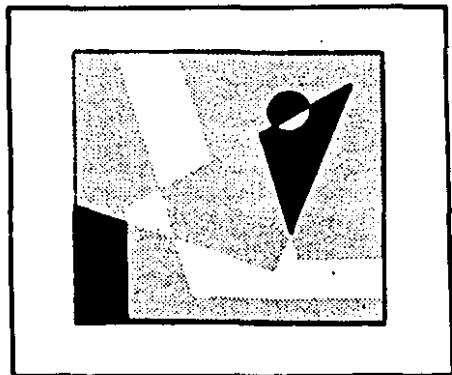
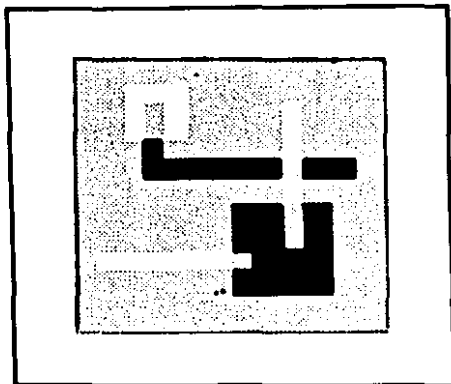
NEWARK BULLER CLOCK CO., ZEELAND, N.Z.

D) RADIAL:
 Control de atracciones opuestas por la rotación alrededor de un punto central, el que puede ser un área positiva del esquema o un espacio vacío. Dos o más elementos idénticos giran alrededor de dicho punto, es un esquema simétrico equilibrado, tanto sobre el eje vertical como horizontal, debe tener movimiento giratorio.



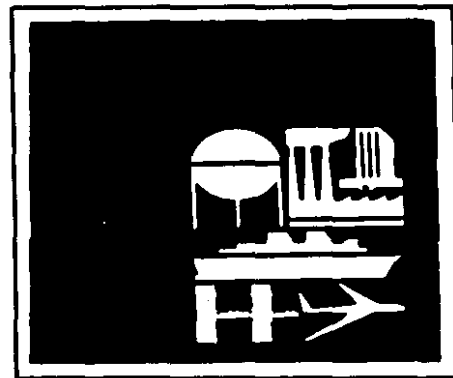
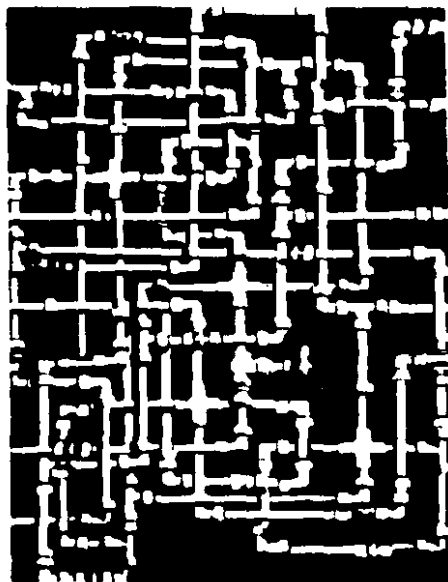
c) OCULTO:

Control de atracciones opuestas por medio de una igualdad sentida entre las partes del campo, no utiliza ejes explícitos ni puntos centrales. Sin embargo un centro de gravedad que se sienta, resulta esencial. La ausencia de ejes, acentúa la relatividad de todos los elementos del campo e implica elementos opuestos cuyas diferencias son más acentuadas que las similitudes.



3) Formas

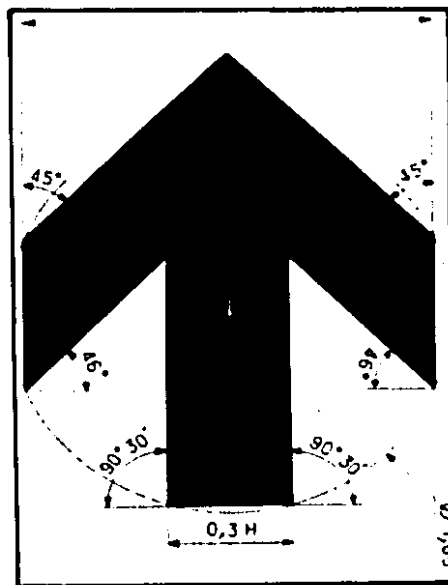
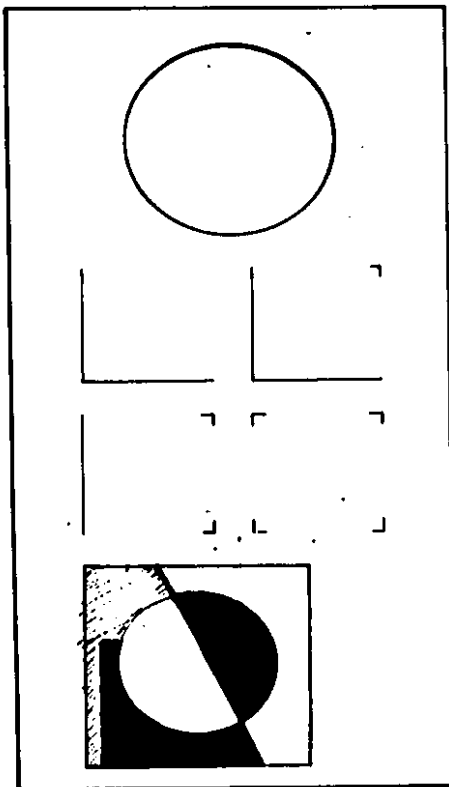
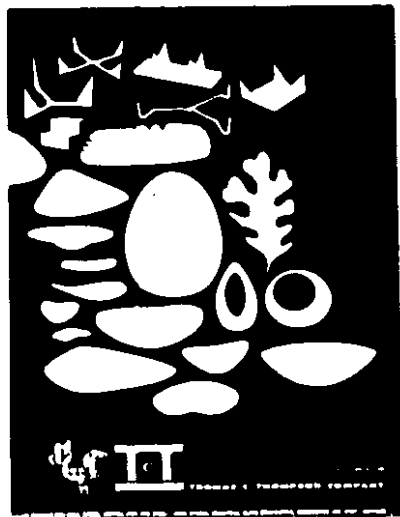
La forma es la cualidad de las cosas individuales que sirve para distinguir cada cosa y sus partes perceptibles. Es un conjunto de conceptos, sensaciones, elementos visuales y ópticos, ordenados y relacionados entre si para permitirnos la identificación de todo hecho o fenómeno real representado.



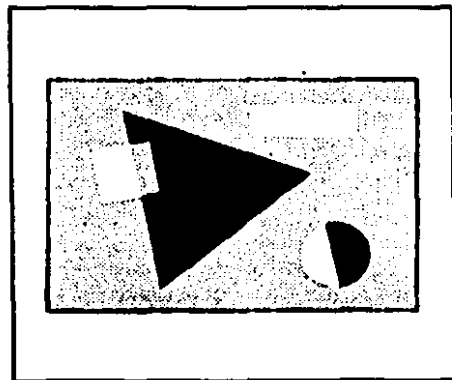
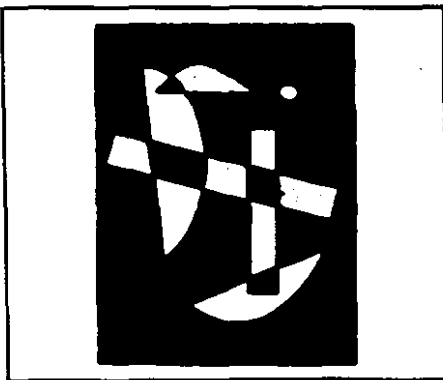
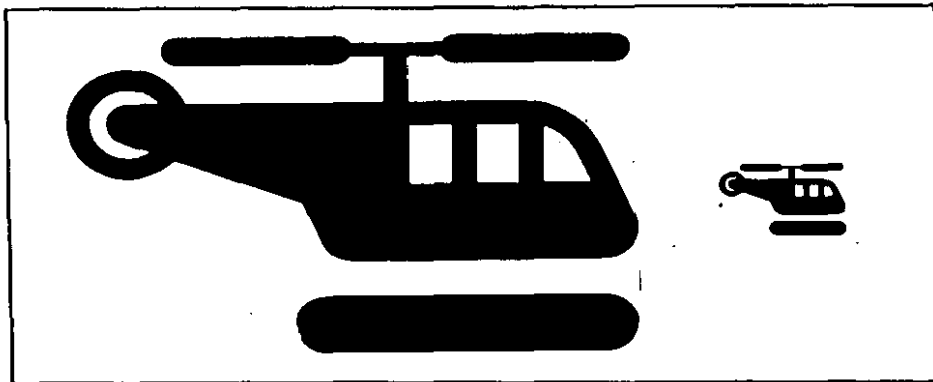
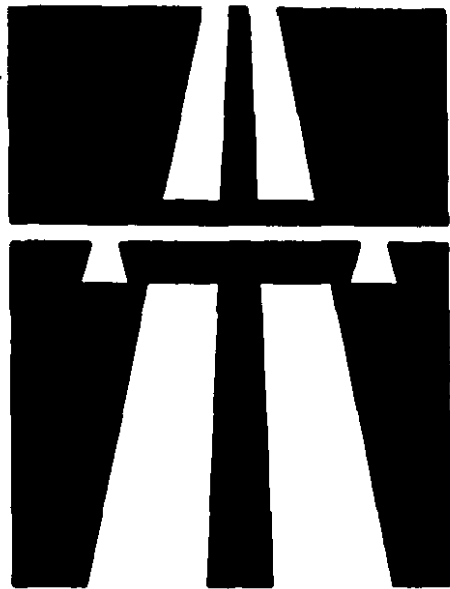
La forma resulta de la relación particular entre tres factores:

a) CONFIGURACION:

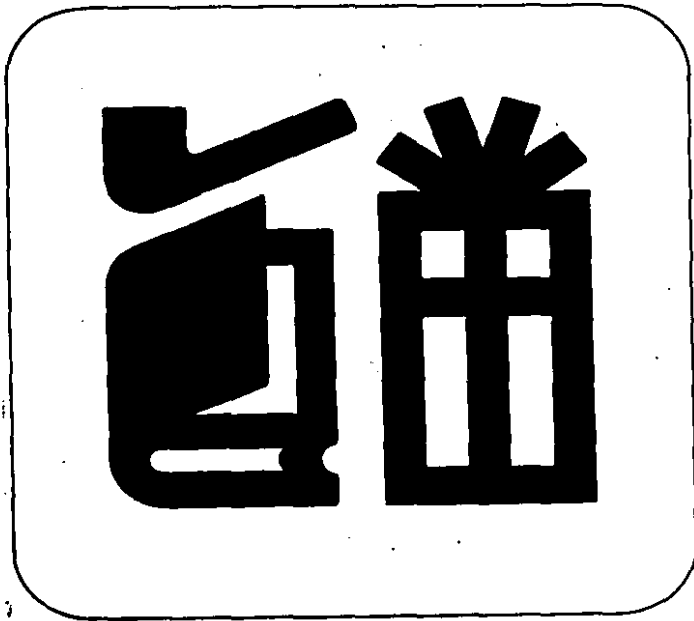
Organización en el objeto, ya que la desorganización, hace más difícil que se le perciba como algo definido.



TAMANO:
Es una cuestión
relativa. las cosas son
grandes o pequeñas en
relación a nosotros mismos.
En un diseño dado los
tamaños se relacionan unos
con otros.

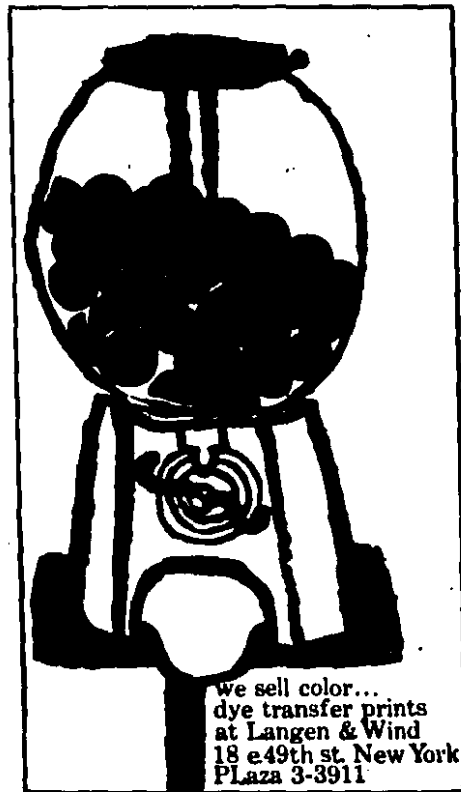
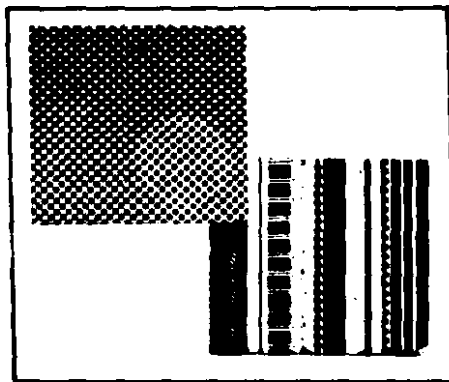
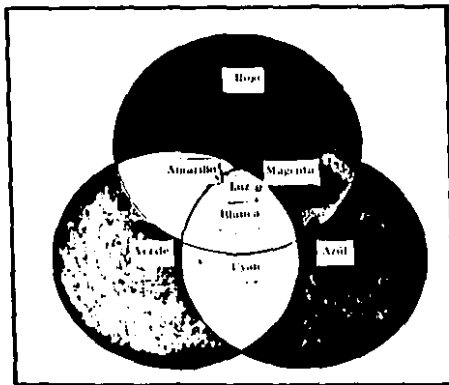


c) POSICION:
Carece de significado
excepto en relación con el
campo mismo, debe
describirse sobre la base de
la organización total.

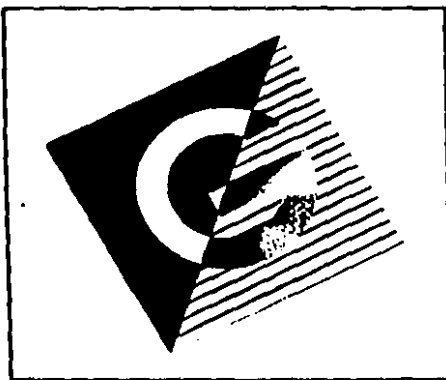
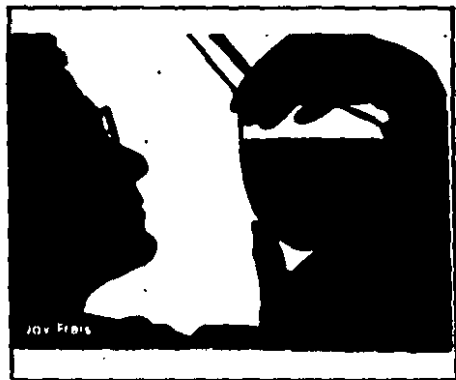


4) Color

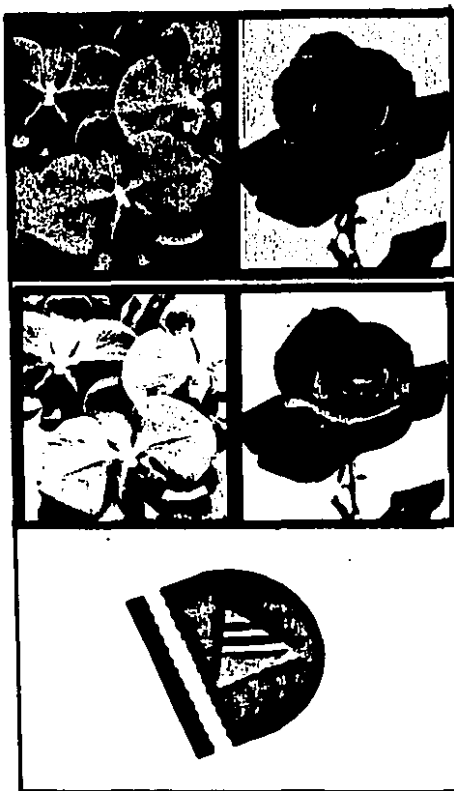
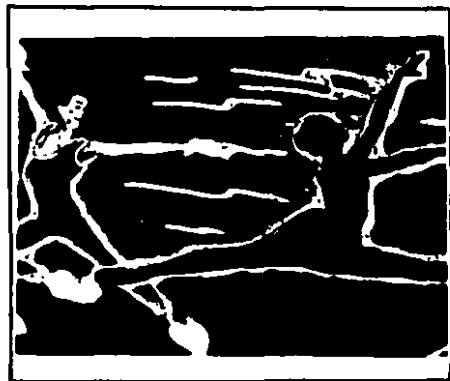
El color es uno de los puntos de mayor importancia para realizar diseños que sean efectivos, pues se puede tener un buen diseño pero que con color inadecuado, haga que se pierda su funcionalidad.



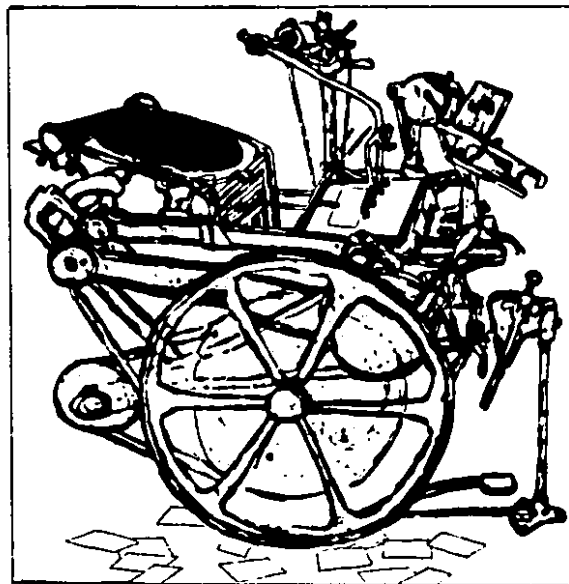
Es considerado una de las propiedades visuales de la forma, es el matiz, la intensidad y el valor de tono que posee la superficie de la forma, es el atributo que con más evidencia, distingue una forma de su propio entorno e influye en el valor visual de la misma.



Además que el color puede producir en el hombre sensaciones, emociones, crear ideas, las cuales calmen, exciten o provoquen tristeza, felicidad etc., este es el promotor más importante de las relaciones emotivas, de la atención y el interés en cualquier forma ó diseño.



Cuando se aplique el color a nuestros diseños, debemos adaptar este a la forma, y siempre tener presente el color que usaremos en la elaboración de las formas que utilizemos.

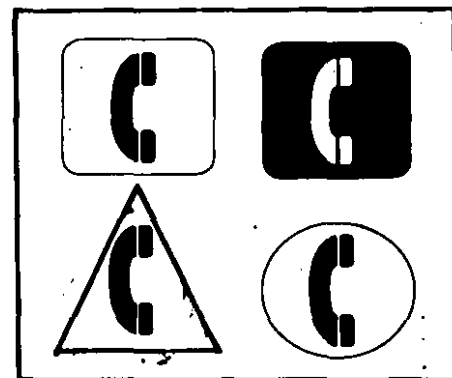
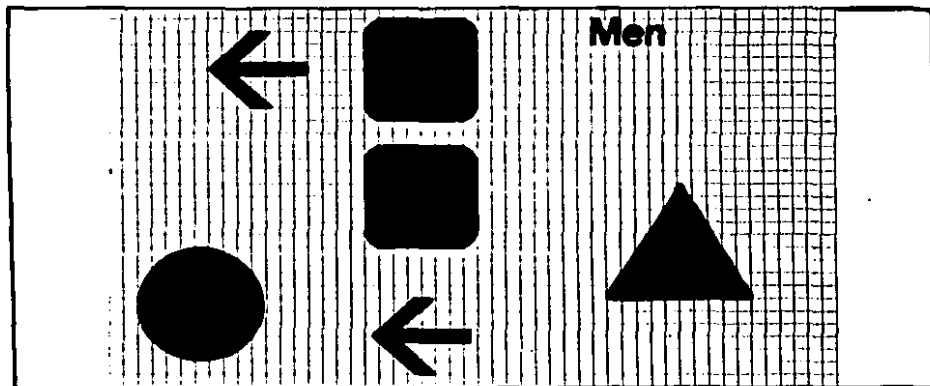


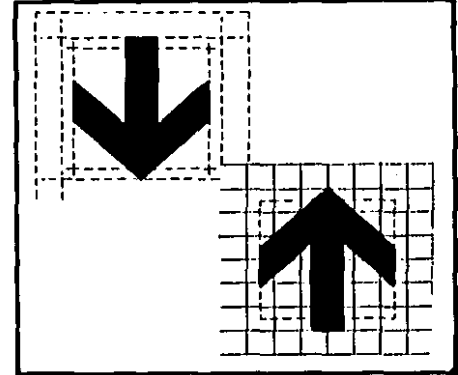
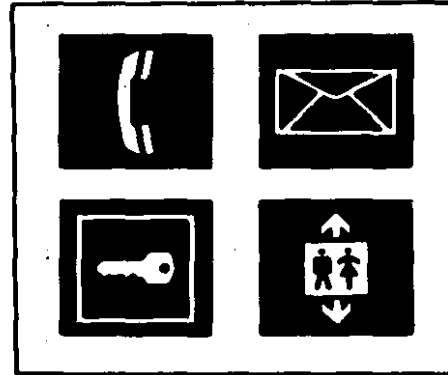
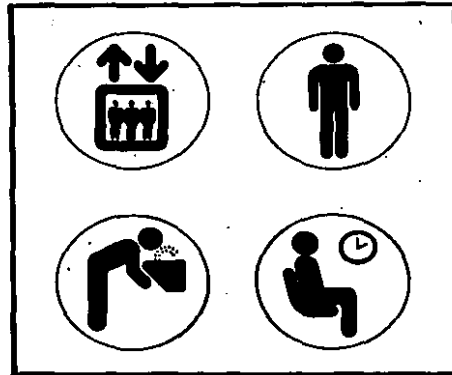
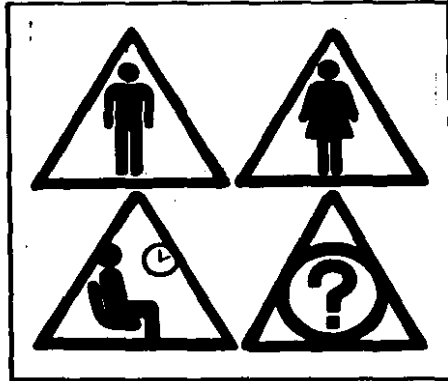
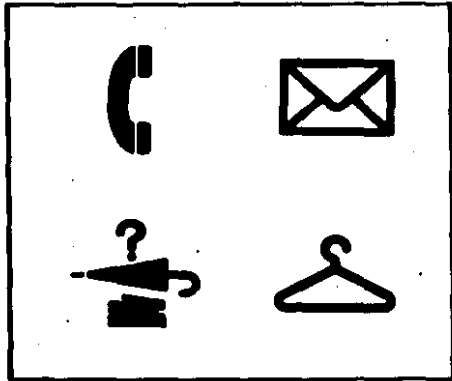
5) Planeación de un sistema de señales

Una vez realizados los gráficos de las señales hay varias cosas que se deben de tomar en cuenta:

a) FORMATOS:

Que son el tamaño y forma de lo que sería el soporte del gráfico. Este soporte del mensaje, constituye un portador de información gráfica, concisa y fácilmente identificable, puede ser redondo, triangular ó poligonal, pero lo que se debe de tener en cuenta es que a diferencia de la comunicación escrita que sólo es lineal, las señales requieren de soportes más ó menos extensos, tanto en longitud como en anchura, dándole al gráfico el espacio adecuado para su funcionamiento.





b) MATERIALES:

Según el lugar de la ubicación de la señal es el tipo de material que se usará, pues es diferente el material con que se hará una señal que será instalada al aire libre, que la que se usará en interiores.

**MATERIAL DE SEÑALES
PARA INTERIORES:**

«PAPEL: hay que montarlo en cartón rígido ó madera ó bien pegarlo a un muro.

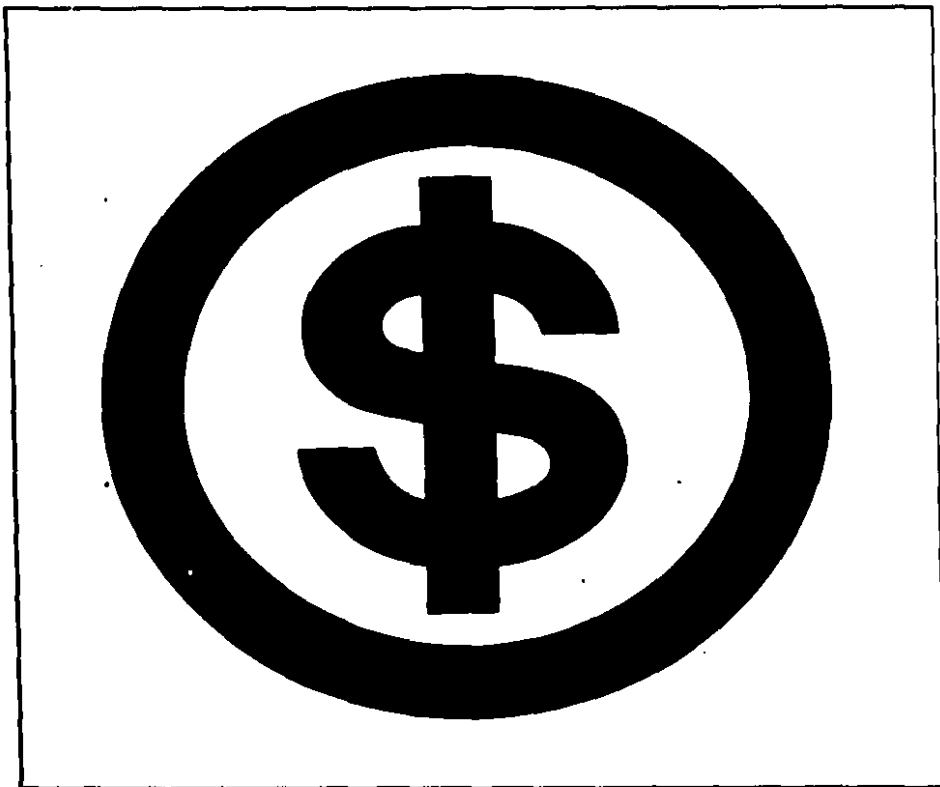
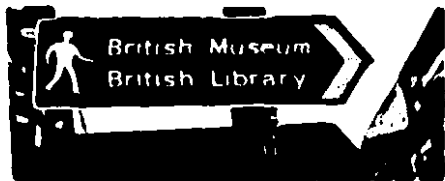
«CARTÓN: la señal se elaborará con pintura, transferibles y láminas de color autoadhesivas, pero como hasta el cartón más grueso tiende a combarse, lo que es necesario hacer es fijarlo a un soporte más rígido, como madera, plástico etc.

«CARTÓN PIEDRA: barato y apenas y se comba.

«LAMINADO PLÁSTICO: rígido y ligero.

«CONTRACHAPADO: rígido y fuerte.



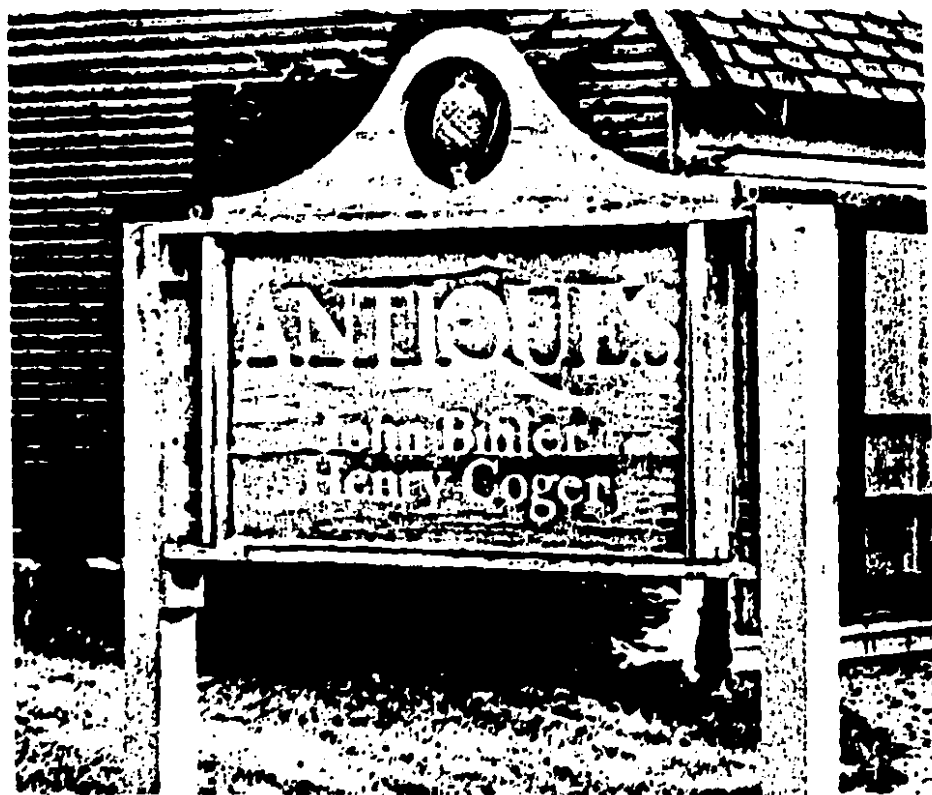


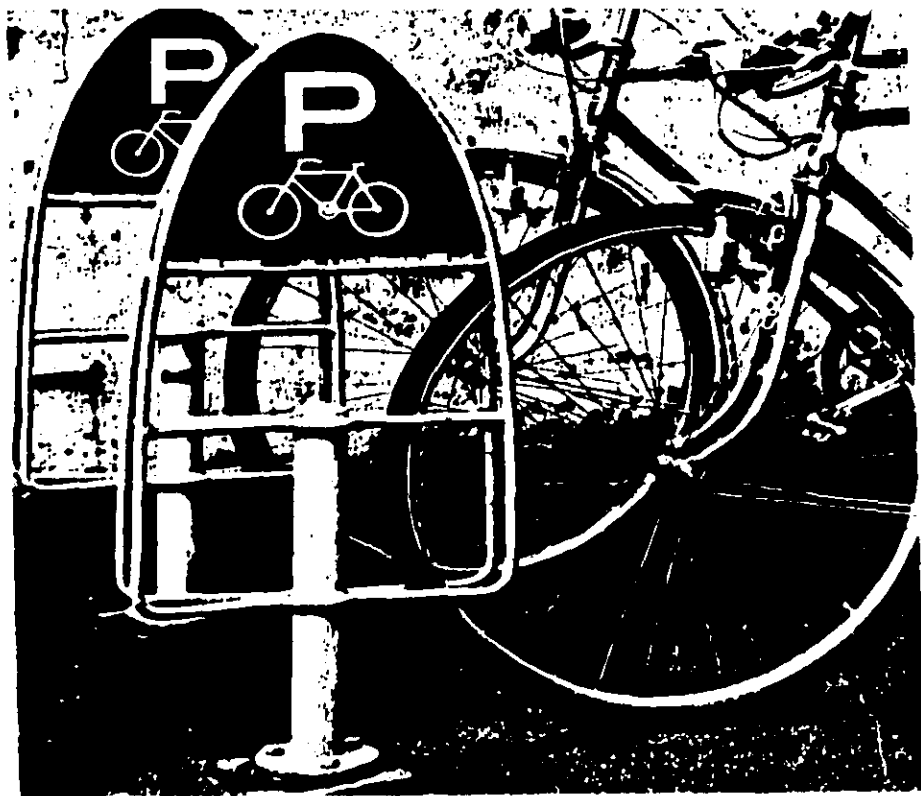
MATERIAL DE SEÑALES
PARA EXTERIORES:

• ESMALTADO VITREO SOBRE
PLANCHA DE ACERO O COBRE: es
un material muy atractivo
con diversidad de colores y
acabados. La necesidad de
su mantenimiento es escasa.

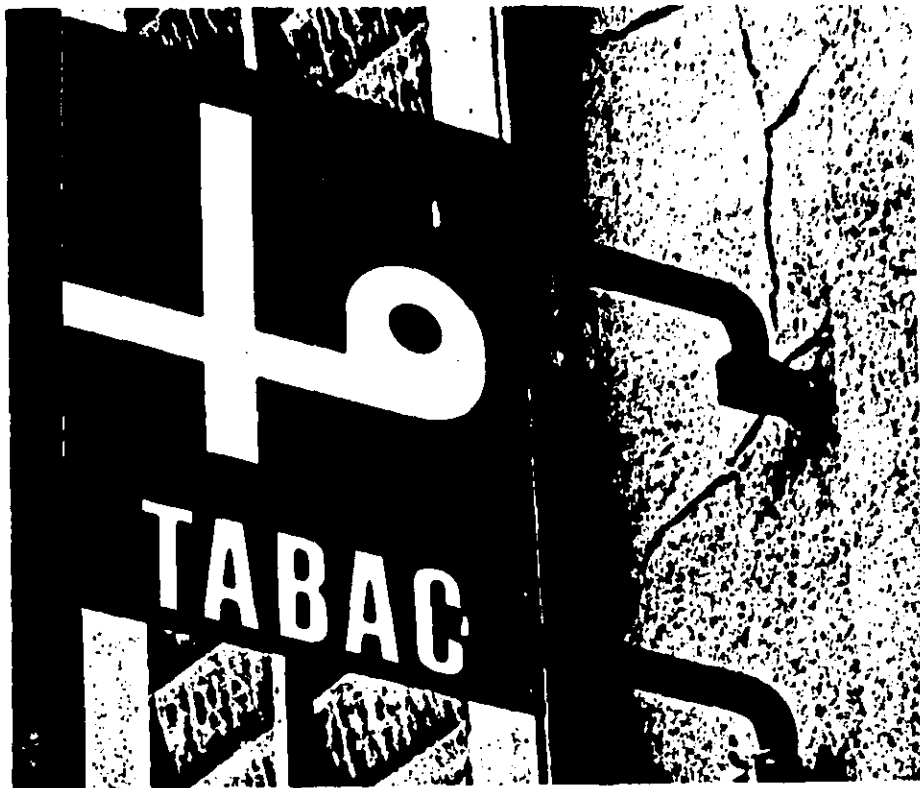
• ALUMINIO: con motivos y
letras confeccionadas en
plástico adhesivo, es muy
barato.

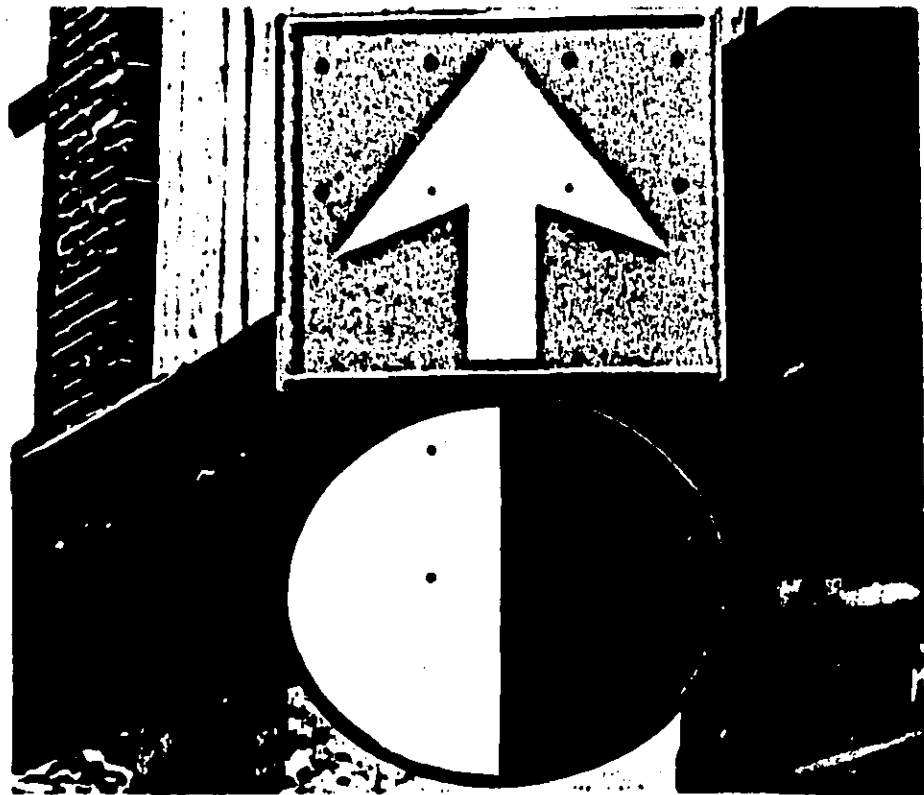
• FORMICA SOBRE MADERA:
acepta muy bien láminas y
letras de plástico y es más
barata.





«CONTRACHAPADO: hay que usar contrachapado marino impermeable y protegido con dos manos de barniz. No se usa con películas plásticas ni transferibles, que a la intemperie acaban por despegarse. La mejor solución es la serigrafía ó la pintura con un producto para exteriores. La señal acabada se protege con una última capa de barniz transparente para exteriores. Este es el material más barato de todos los descritos.



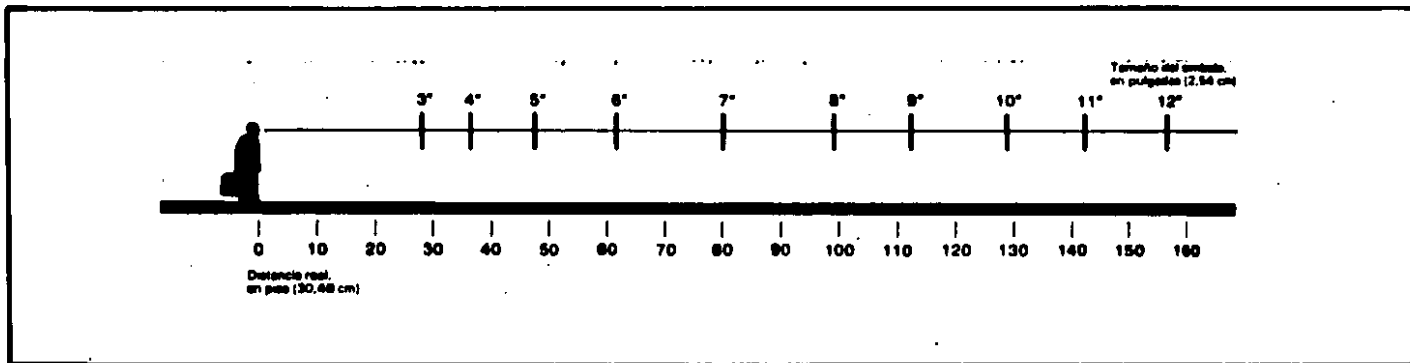
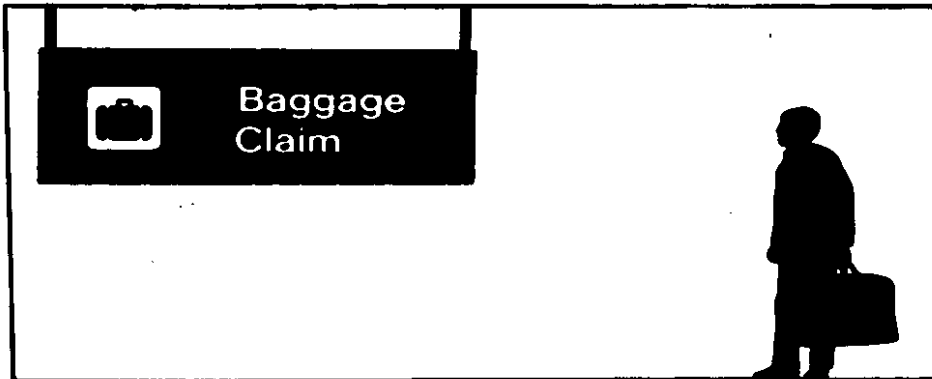


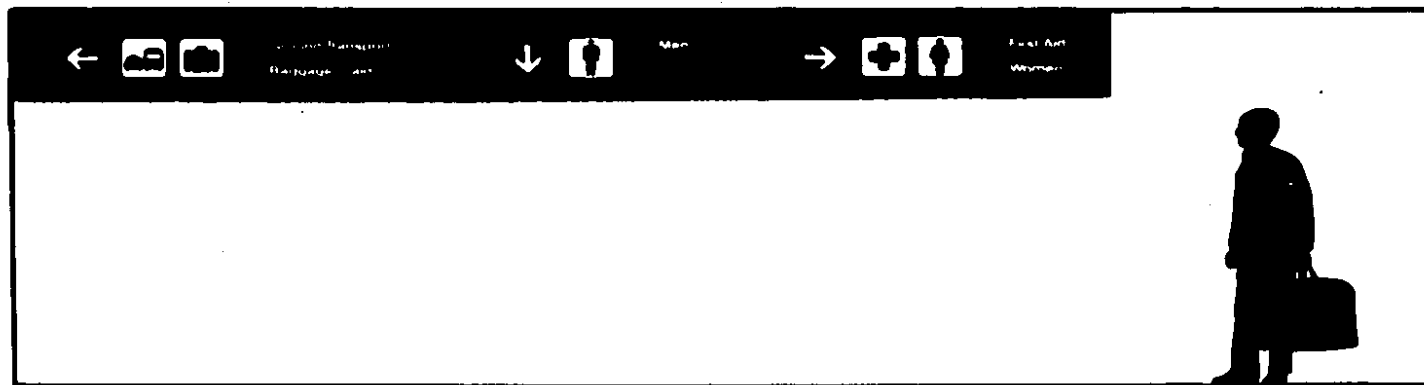
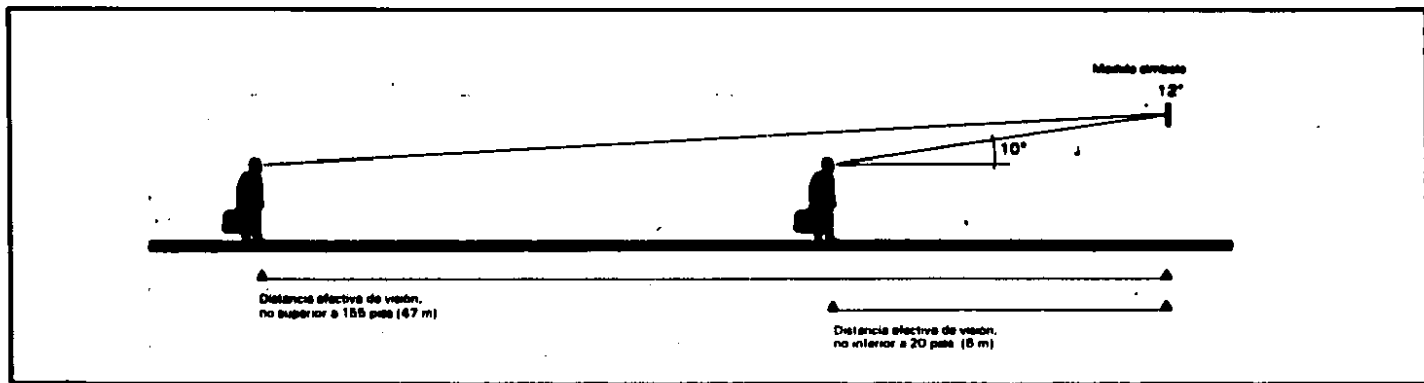
c) UBICACIÓN:

Se debe de sujetar la ubicación de las señales a las normas de la visibilidad.

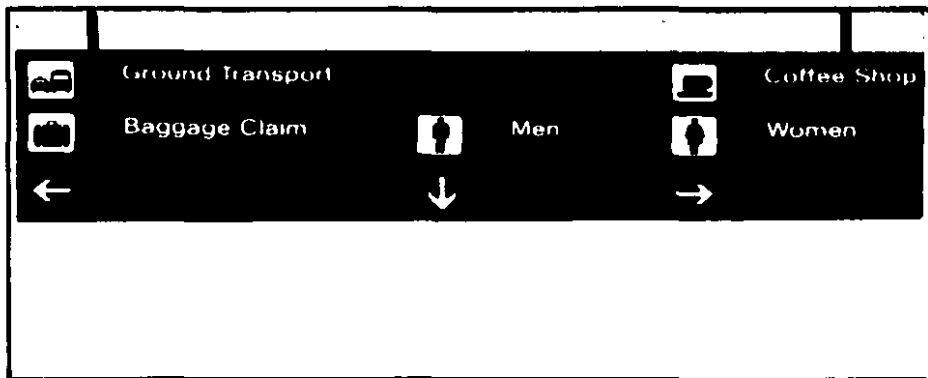
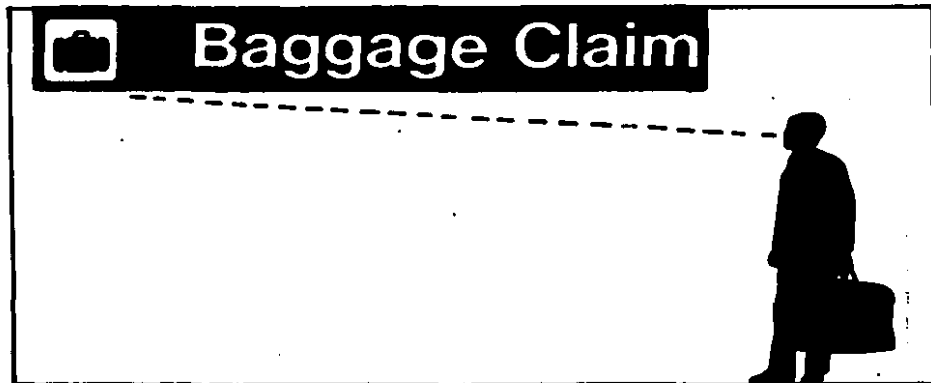
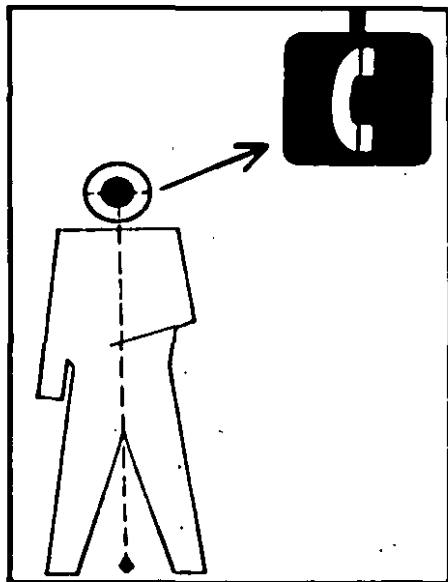
Evitar una desviación superior a los 10 grados de la línea natural de la visión.

Si el ángulo de visión excede por condiciones físicas la relación entre tamaño y distancia debe ajustarse; una señal colocada a más metros de altura, debe ser más grande que otra ubicada a menor altura.

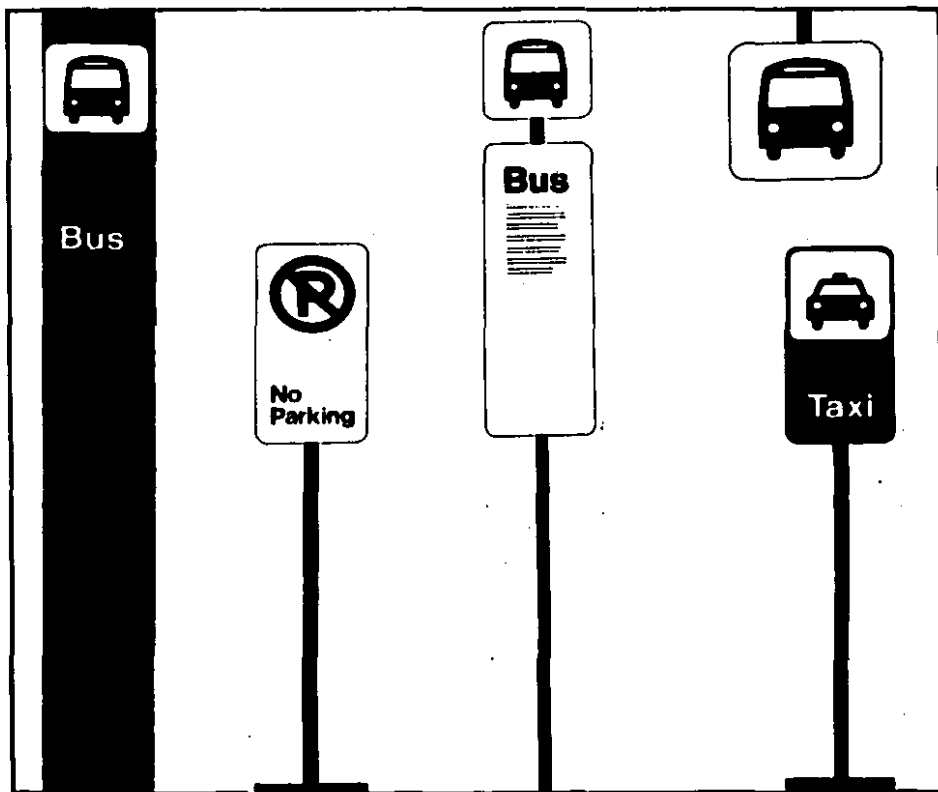
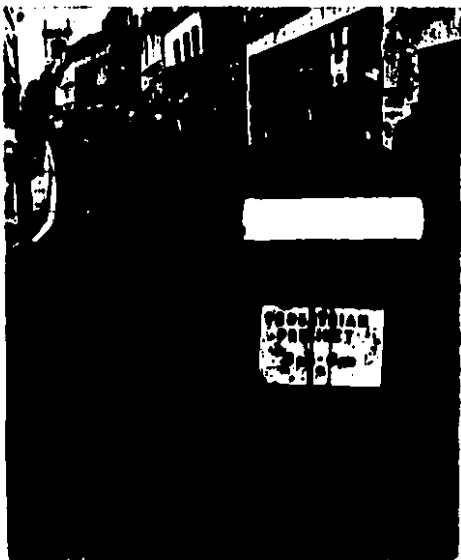




También hay que estudiar que no existan obstáculos que interfieran entre la señal y el observador.



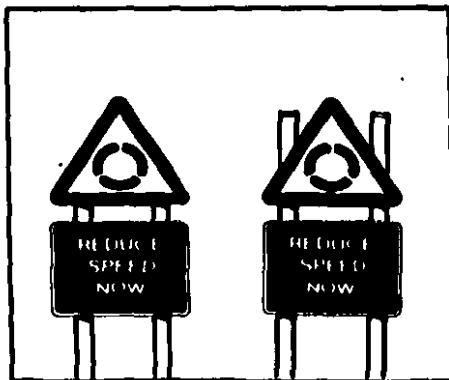
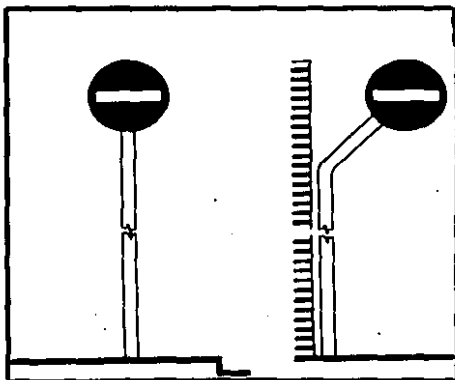
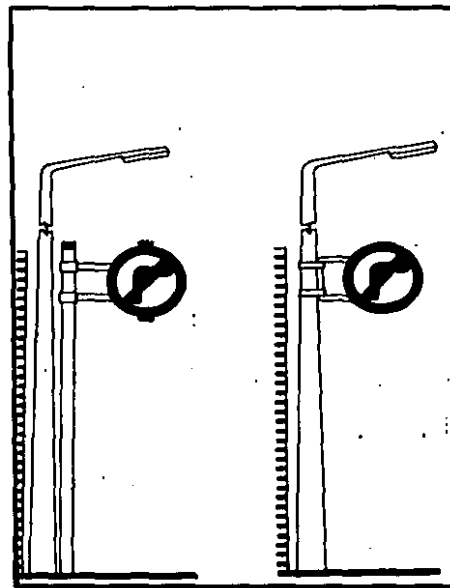
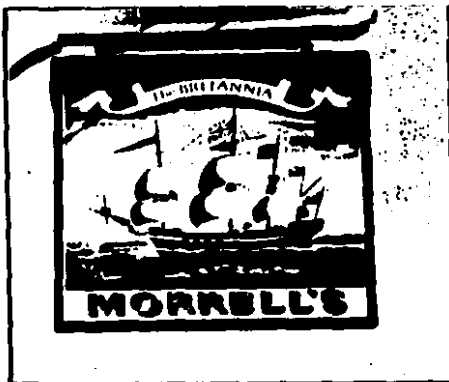
d) **INSTALACION:**
Hay varias formas de sujetar una señal libre; para elevarla a cierta altura, se sujeta a un poste, clavado en el suelo. Si es una señal permanente conviene cimentar el poste en hormigón.

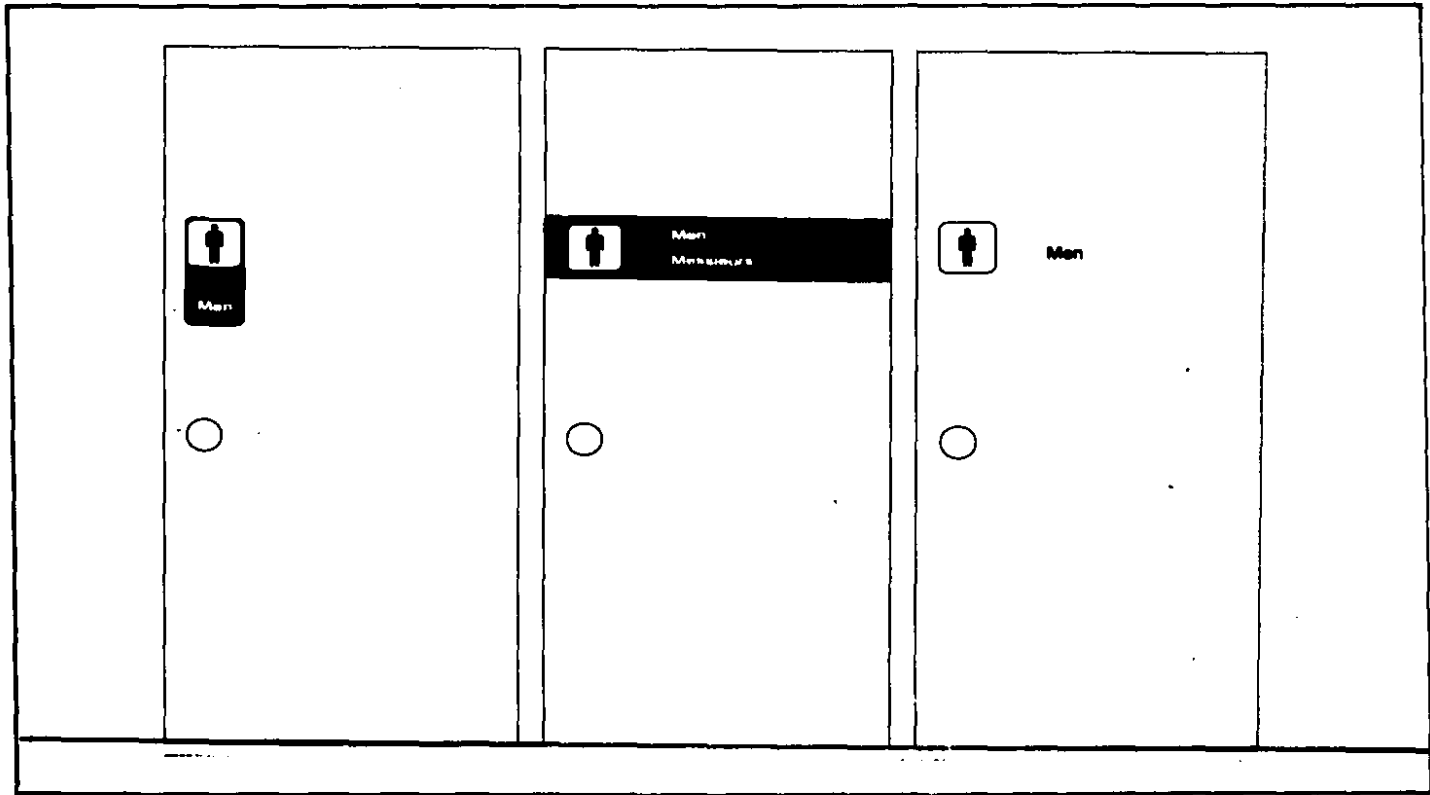


La construcción de una señal instalada sobre una estructura fija admite dos enfoques básicos:

1. Construir la señal directamente en el muro, es caro y laborioso, pero tiene la ventaja de la permanencia.

2. La señal que se sujeta a una puerta, un poste o cualquier otro soporte de madera, se fija con pernos y tirafondos.





Capitulo III

**El zoológico
de Guadalajara**

1) Estructura Física

El zoológico de Guadalajara, tiene un tamaño de 32 hectáreas, se encuentra localizado en la barranca de Huentitán, al término de la calzada Independencia, a las afueras de la ciudad de Guadalajara.

El terreno donde se localiza, es pues muy amplio y con varios desniveles; cuenta con amplio follaje que da una gran ambientación.

Los edificios con los que contará el zoológico tendrán una construcción tipo rústica, campestre propia para un lugar que exhibirá animales de todas clases, que le darán mayor ambientación personal y unidad a todo el conjunto.

El zoológico en un principio contará con lo siguiente:

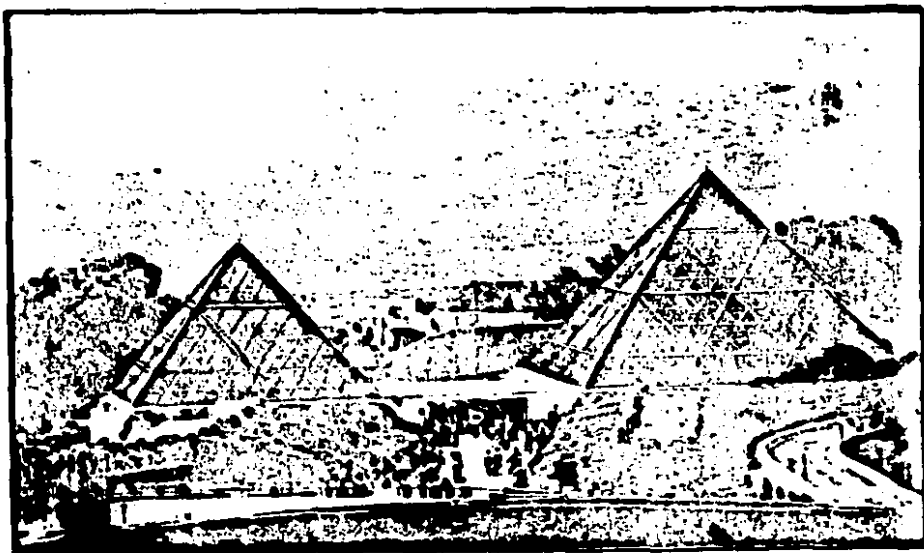
- Un recorrido interno en tren con tres estaciones a lo largo del camino.

- Un pequeño zoológico infantil que dará albergue a cachorros y animales domésticos, con los que los niños podrán tener contacto sin riesgo alguno.

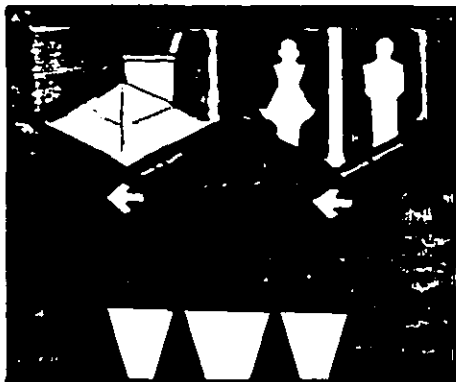


• Mirador con vista panorámica a la barranca de Huentitán, donde se podrá apreciar parte de la falla geológica que forma el barranco y el peñón del mexicano.

• Un aviario que contará con diferentes aves que volarán libremente dentro de una jaula donde también los visitantes podrán caminar.



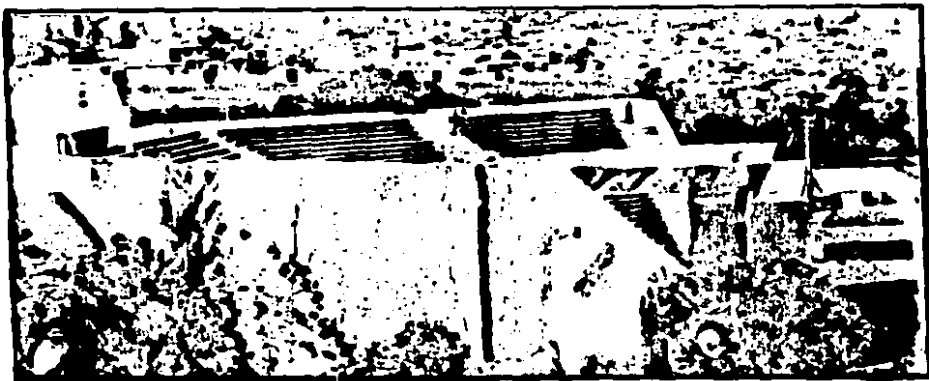
- Un restaurant rodeado por un lago artificial.
- Clínica tanto para visitantes como para los animales.
- Area administrativa.
- Estacionamiento para vehículos.
- Modulos de información.
- 6 cafeterias.
- Servicio de baños.

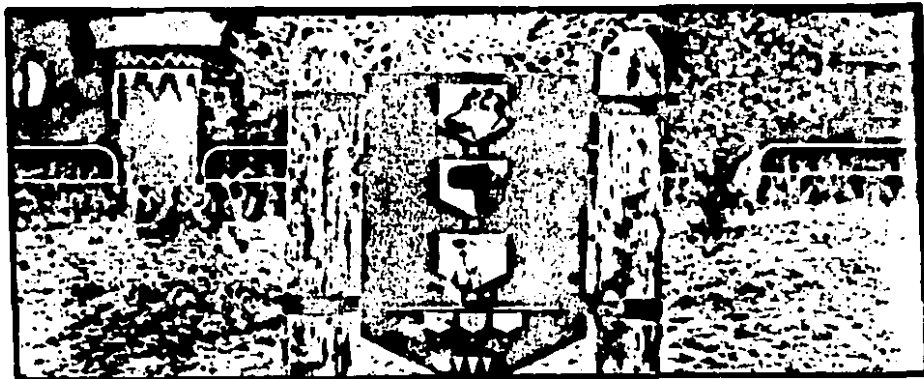


■ Con cuatro praderas principales, donde se clasificarán a los animales. Estas praderas se dividen en Americana, Asiática, Africana y Australiana; donde vivirán aproximadamente 180 especies de animales. Estas praderas están acondicionadas con las características propias de los animales de cada zona.

■ Otros animales contarán con habitats individuales, a fin de que puedan vivir libres, aunque por cuestiones de seguridad, se construirán fosas alrededor de las praderas para impedir que los animales salgan.

■ 53 terrarios que exhibirán 55 especies de reptiles, quienes tendrán su habitat individual de acuerdo a su medio natural y estarán resguardados por seguridad.





2) Animales existentes

En su inicio el zoológico contará con cerca de 1500 animales, agrupados en aproximadamente 180 especies distintas.

A continuación presentaremos una lista de los animales

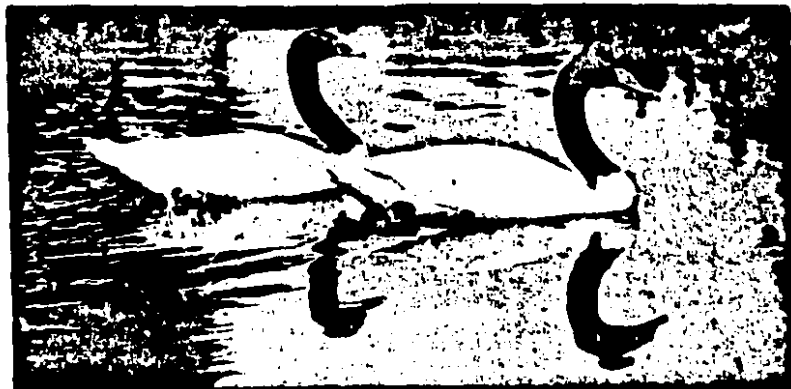
a) AUSTRALIANA:

- Canguro Wallabis
- Emues
- Gansos
- Cisnes negros
- Grullas
- Cocodrilos
- Tortugas
- Garza blanca



b) AMERICANA:

- Bisonte
- Grulla
- Guajolote silvestre
- Venado Wapiti
- Pato pijiji bicolor
- Gansos
- Tapir
- Llamas
- Ñandú
- Temazantle
- Ganso nevado
- Pato tarro blanco
- Pecaris
- Venado cola blanca
- Guanaco



c) ASIÁTICA:

Pavo real azul
Borrego de Berbería
Antílope negro
Pavo real blanco
Grullas
Venado Sika
Borrego mufiñ
Dromedario
Antílope Nilgo
Venado dama dama
Pavo real hombros negro

d) AFRICANA:

Jirafas
Gansos
Grulla coronada
Coquena
Avestrús
Antílope acuático
Cebra Grant
Gacela dama
Pato pichichi
Búfalo cafre
Garzas
Antílope Eiland
Pato bolado rojo
Grullas
Antílope sable
Pato mallarda
Antílope nyala
Antílope orix belsa
Antílope orix cimitarra



e) OSOS:

Oso Grizly
Oso negro

f) ZORROS:

Mapache
Coatimundi
Kinkaju
Aguti rojo
Aguti negro
Zorro rojo
Zorro ártico

j) JAGUAR-LEON:

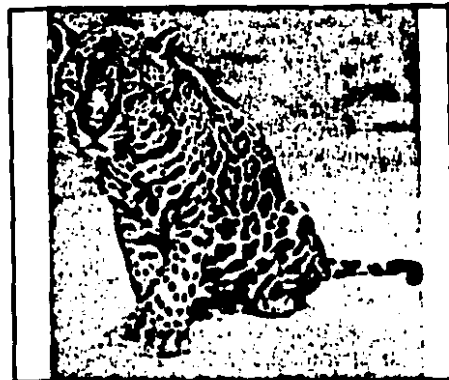
Jaguar
León Africano

n) RINOCERONTE:

Rinoceronte blanco

i) ELEFANTE:

Elefante africano





J) MONOS GRANDES:

Orangután
Gorila
Chimpancé
Mandrill

K) TIGRES:

Tigre de Bengala

L) MONOS PEQUEROS:

Mono patas
Macao rabón
Mono verde
Mono rhesus
Capuchino cara blanca
Mono araña



m) HIPOPOTAMOS:
Hipopótamo

n) CARNIVOROS PEQUEROS:

Ocelote

Lince

Jaguarundi

Tigrillo

Coyote

Hiena moteada

Lobo mexicano

Lobo americano

ñ) OSO HORMIGUERO:

Oso hormiguero

o) ZOOLOGICO INFANTIL:

Pony

p) HERPETARIO:

Reptiles

q) AVIARIO:

Aves asiáticas

Aves americanas

Aves rapaces

Aves de ornato



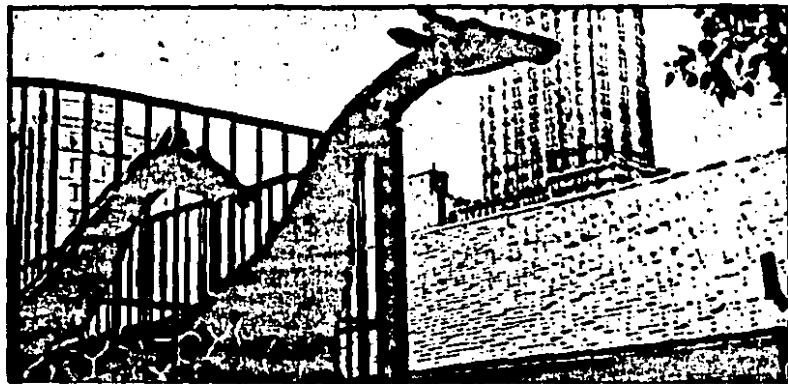
3) Importancia turística

Los parques zoológicos son muy antiguos, Wu-Wang, fundó en China el primer parque de que hay noticia en el siglo XII A.C.

También hubo zoológicos en Grecia y Roma antigua, y en la edad media.

Cuando los españoles llegaron a México, Moctezuma, tenía un zoológico.

Ya en el siglo XIX los parques zoológicos se fueron generalizando en diversos países.



Las instalaciones en los zoológicos al principio consistían en simples jaulas con gruesos barrotes ó en fosos sombríos. Pero hoy los animales de los zoológicos llevan una vida apacible y personas expertas cuidan de ellos, disfrutan de un ambiente lo más semejante a sus hogares y casi todos llegan a más edad de la que alcanzarían en libertad en la selva, donde hay muchos enemigos. Además que en el zoológico están bien alimentados razón por la cual el público debe abstenerse de darles de comer.

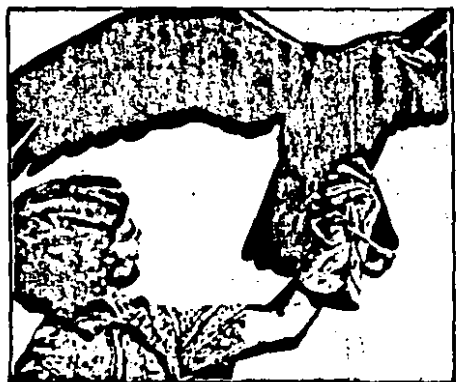
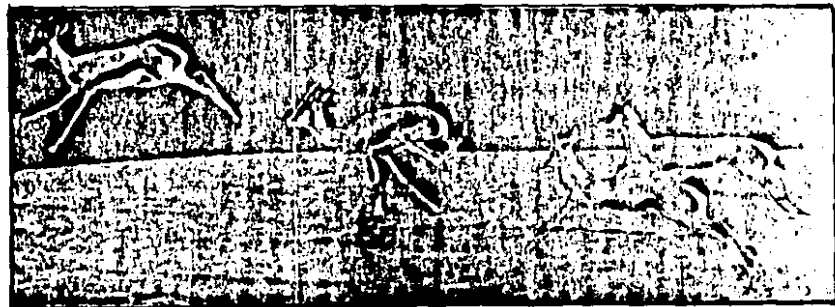


Todas estas atracciones y mejoras que han tenido los zoológicos los han hecho más populares y se han convertido en verdaderos puntos de atracción.



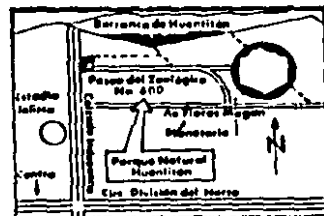
Ir al parque zoológico es como viajar por todo el planeta en poco más de unas horas.

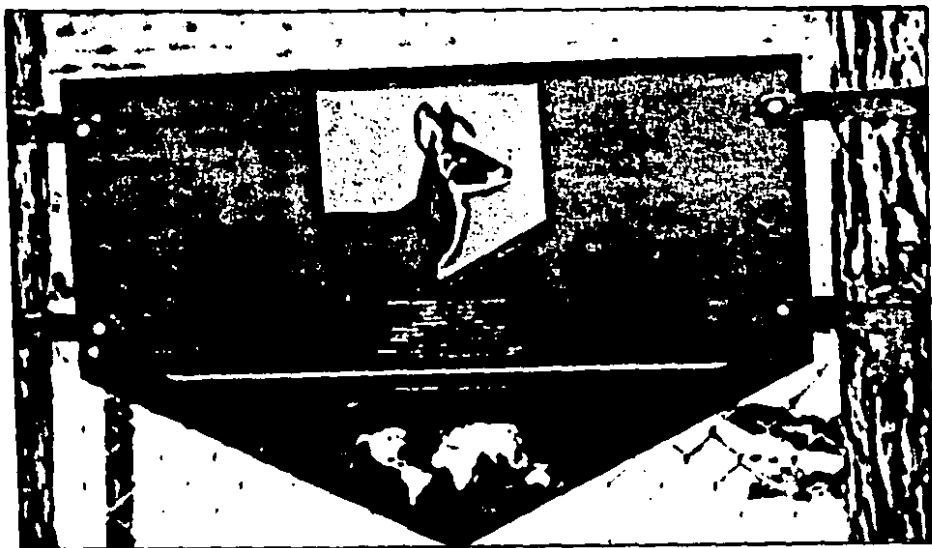
En lo que concierne al conocimiento del mundo animal, una visita al zoológico es mejor que recorrer los continentes y mares, además que puedes ver a los animales tranquilamente, desde pocos metros de distancia, y lo más característico e interesante de cada especie puede hallarse en un buen zoológico.



Hablando ya específicamente del zoológico de Guadalajara, este será una verdadera atracción nacional e internacional, ya que es uno de los zoológicos más importantes de América Latina.

Por esto es que será promovido, y considerado como un punto turístico de interés, en la ciudad de Guadalajara y de México. Se dará a conocer tanto a nivel nacional como internacional, por lo que se han cuidado todos los detalles, para tener la calidad necesaria para ser un punto turístico de gran importancia.





4) Gráficos Actuales

Los gráficos actuales que tiene el Zoológico de Guadalajara, más que señales gráficas, resultan ser unas ilustraciones de los animales, por lo que su valor señalizador se convierte en un valor decorativo.

Al tener tantos elementos, en cuanto a color y forma hace que el observador tome más tiempo en analizar el mensaje que quieren transmitir, y al ocurrir esto se elimina la función del señalamiento de informar en forma instantánea.

Además que por contar con tantos elementos los gráficos no son identificados instantáneamente, pueden llegar a crear confusión en el observador.

Y tomando en cuenta que el señalamiento actual, requiere tener más que un valor decorativo, uno funcional, es necesario simplificar la información que transmiten, através de gráficos, sencillos, que se

expliquen por si mismos y que cuenten con los valores semioticos para hacerlos universales.



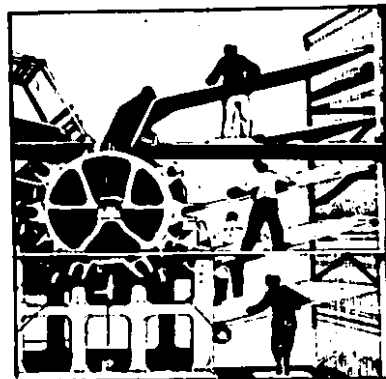
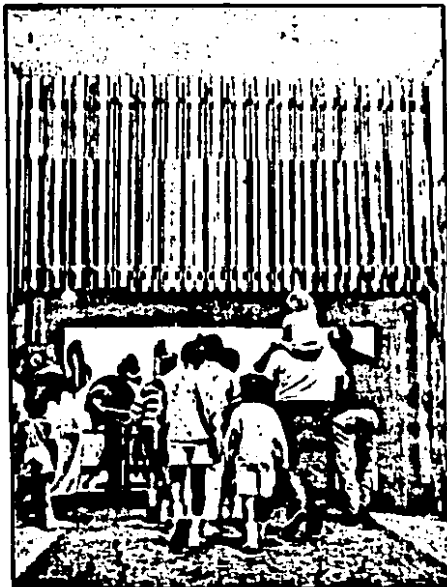
Capitulo IV

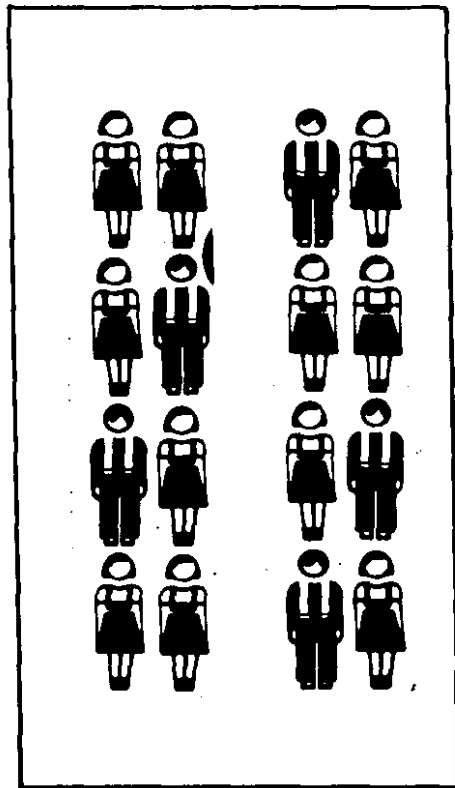
**El zoológico
y la Sociedad**

1) Nivel Socioeconómico

El zoológico de Guadalajara, está planeado para que asistan a el personas de todos los niveles socioeconómicos, ya que se trata de un lugar de reunión, en el que su entrada estará a precios muy accesibles, para toda la población.

El objetivo es que asistan al zoológico todo tipo de personas y de cualquier nivel social, tanto turistas nacionales o internacionales, como el público local.





2) Contexto Cultural

El zoológico por ser considerado un parque de diversiones, es apto para personas de cualquier nivel cultural, ya que algunas personas sólo asistirán para tener un momento de esparcimiento, mientras que otras, lo visitarán con fines educativos o intereses profesionales de investigación.

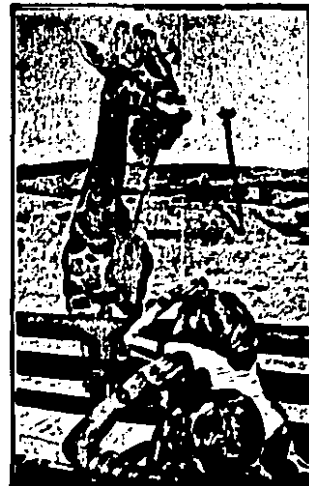
El zoológico es pues un lugar apto para cualquier persona y está capacitado para recibir a todo tipo de gente y satisfacer todas sus inquietudes.



3) Edades

Como hemos dicho a lo largo de este capítulo, el zoológico de Guadalajara es considerado un centro recreativo apto para toda la familia.

Es un centro de entretenimiento tanto para chicos como para grandes, ya que su diversidad de elementos con los que cuenta son capaces de satisfacer las inquietudes del público en general.



Capítulo V

**Desarrollo
de señalamientos para
el Zoológico de Guadalajara**

Desarrollo de los señalamientos.

Se pensó en crear un sistema de señales gráficas para que al mismo tiempo de identificar a los animales existentes en el zoológico, puedan simplificar la comunicación con el público y hacer el recorrido por el parque más sencillo.

Tomando en cuenta la gran extensión del zoológico y la gran diversidad de personas que lo frecuentan se llegó a la conclusión de que las señales deberían ser gráficas, de trazo simple, sencillas y fácil de captarse y asimilarse rápidamente.

Además que es importante utilizar con mayor frecuencia señalizaciones gráficas, para enseñar y acostumbrar a las personas, a recibir mensajes simplificados gráficamente, que por su misma sencillez, sean claros e identificables universalmente.

Las señales que se diseñaron para identificar a los animales del zoológico y que aquí presentamos son de 17 animales que son los más representativos de las

distintas zonas del zoológico, y dan la pauta para que con el mismo estilo, ya sean realizados los gráficos de todos los animales existentes en este parque.

Primeramente se investigo las características físicas, anatómicas de cada animal, y se consiguió una fotografía de éste. Como anteriormente dijimos se opto por crear señales gráficas y sencillas, para lograrlo, se estilizó al animal lo más posible, y se segmentó en tres partes su cuerpo, siguiendo cada segmentación la línea anatómica de su cuerpo para que no perdiera el animal identidad propia.

Una vez decidido la segmentación se aplico semejante a todos los animales para darles unificación en el diseño.

Al trabajar el gráfico en plastia hacemos que se fije más en la mente del espectador.

Presentamos la matriz de cada uno de los gráficos, así como su

positivo y negativo.

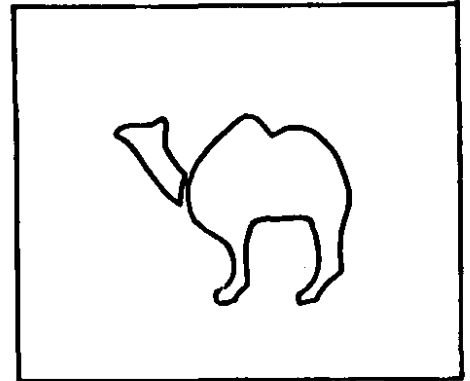
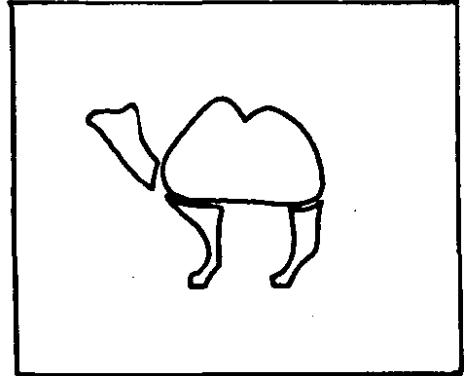
Después de varios estudios se decidió que el formato de la señal sería redondo por ser una forma que es más libre y no tan rígida, además que combina adecuadamente con la forma de los gráficos y la construcción del zoológico, donde estarán ubicados.

Camello

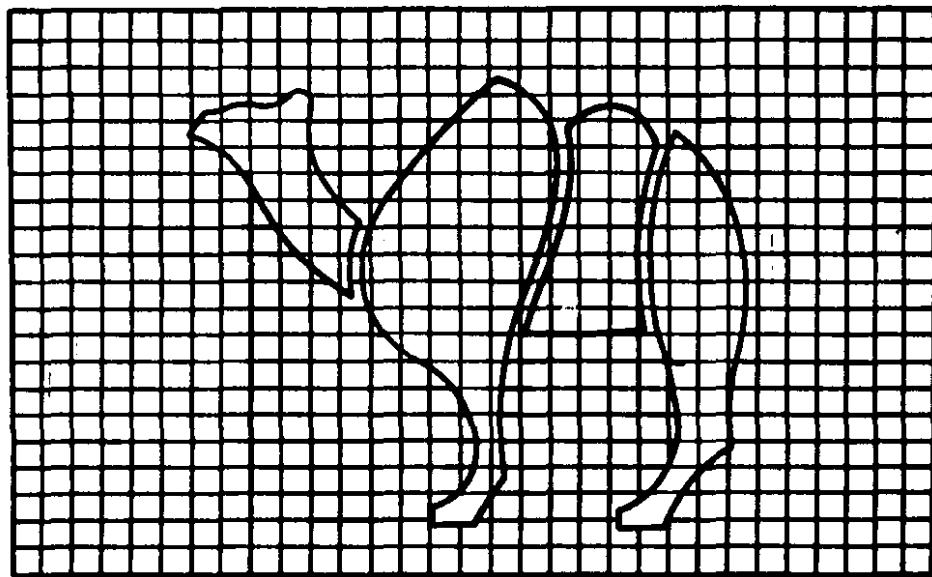
Patas largas y finas, cuello arqueado muy largo. Posee dos gibas en su cuerpo. Cuerpo rechoncho con pelaje corto y lanoso.



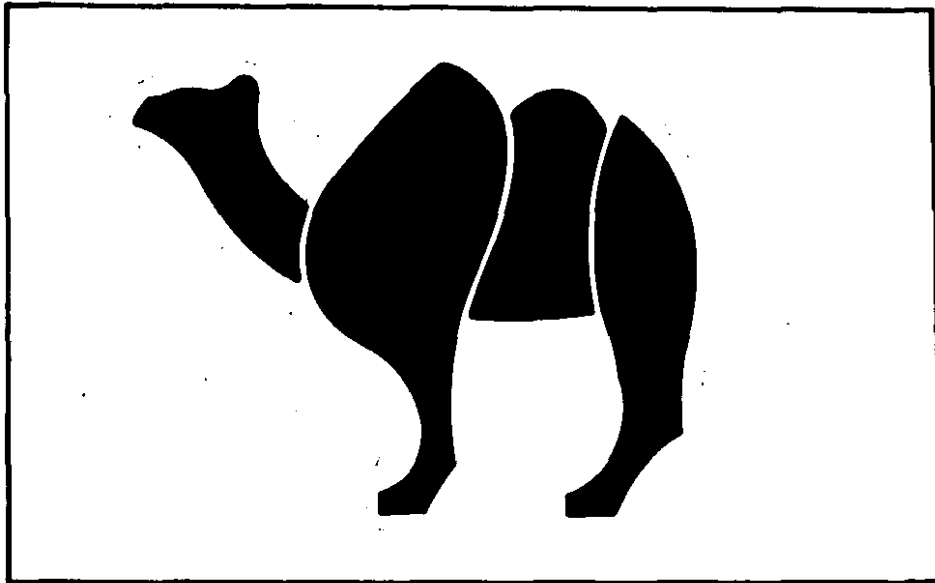
Bocetos

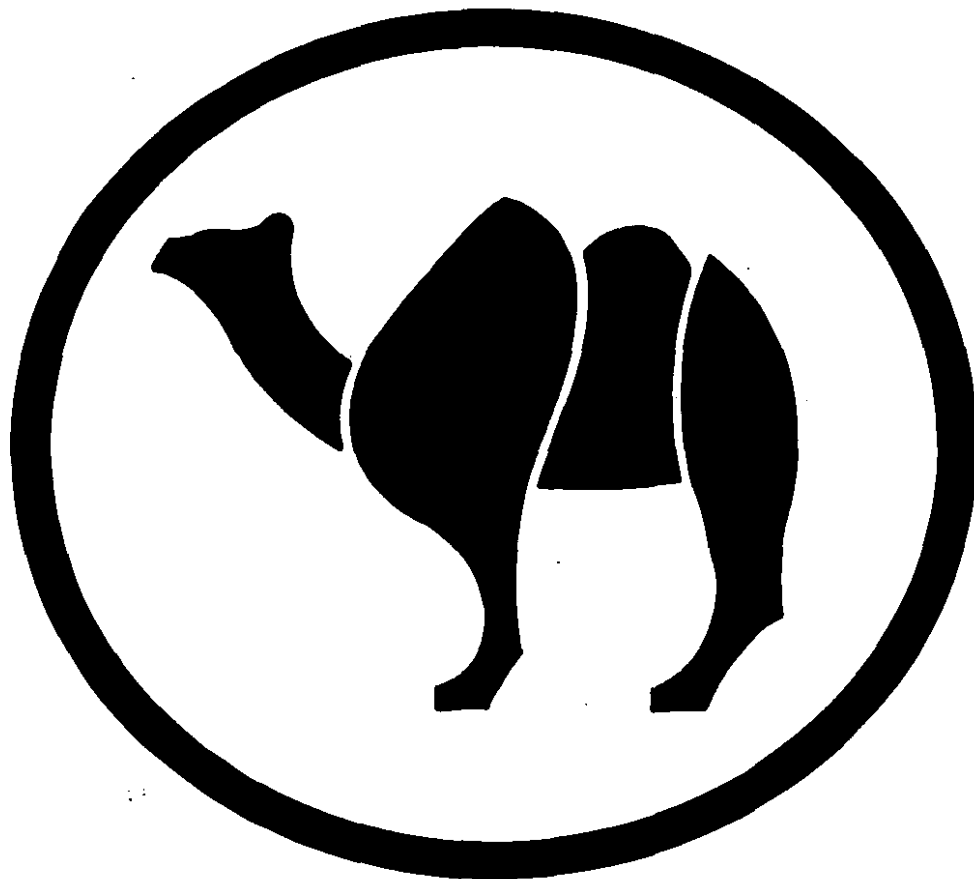


**Matríz,
De Trazo**



Positivo



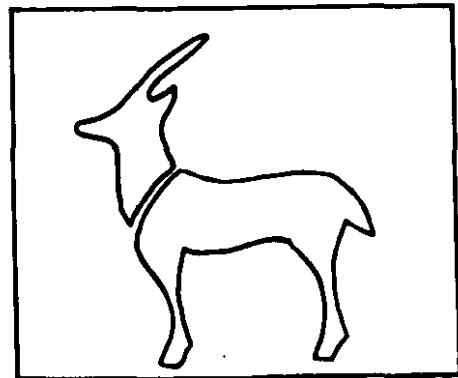
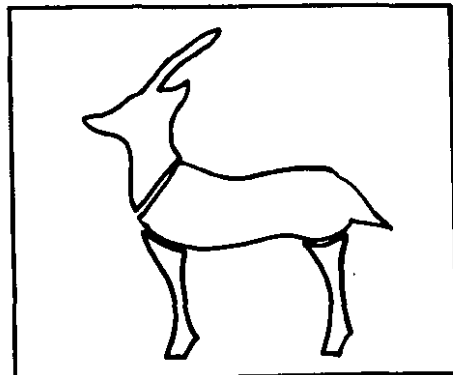


Antilope

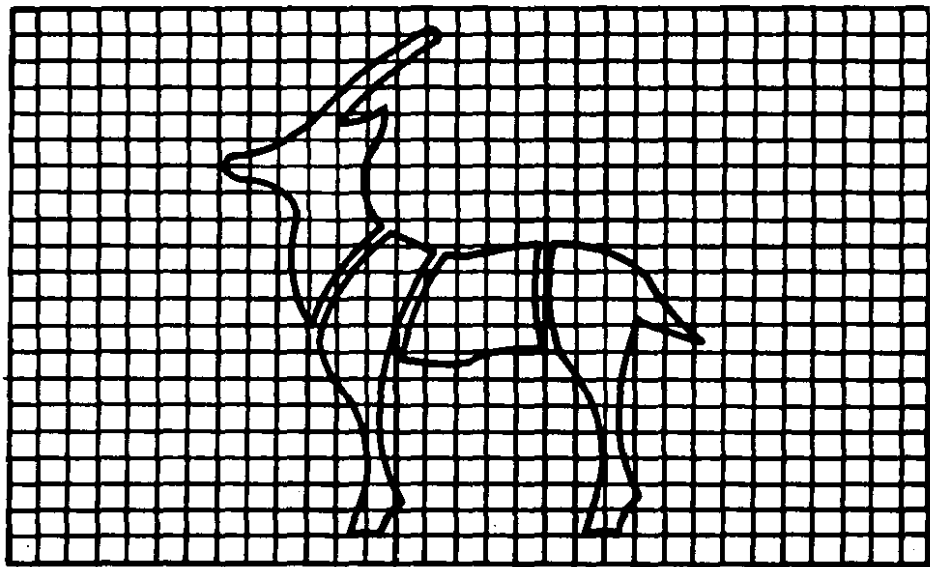
De gráciles formas,
patas delgadas y largas.
Cabeza pequeña y puntiaguda,
esta provisto de cuernos
arrollados rectos y largos.

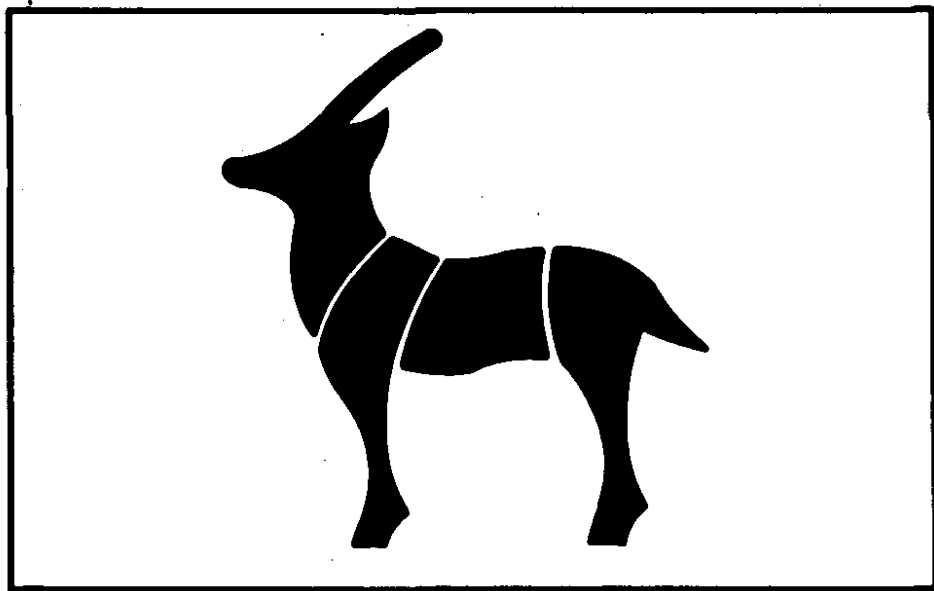


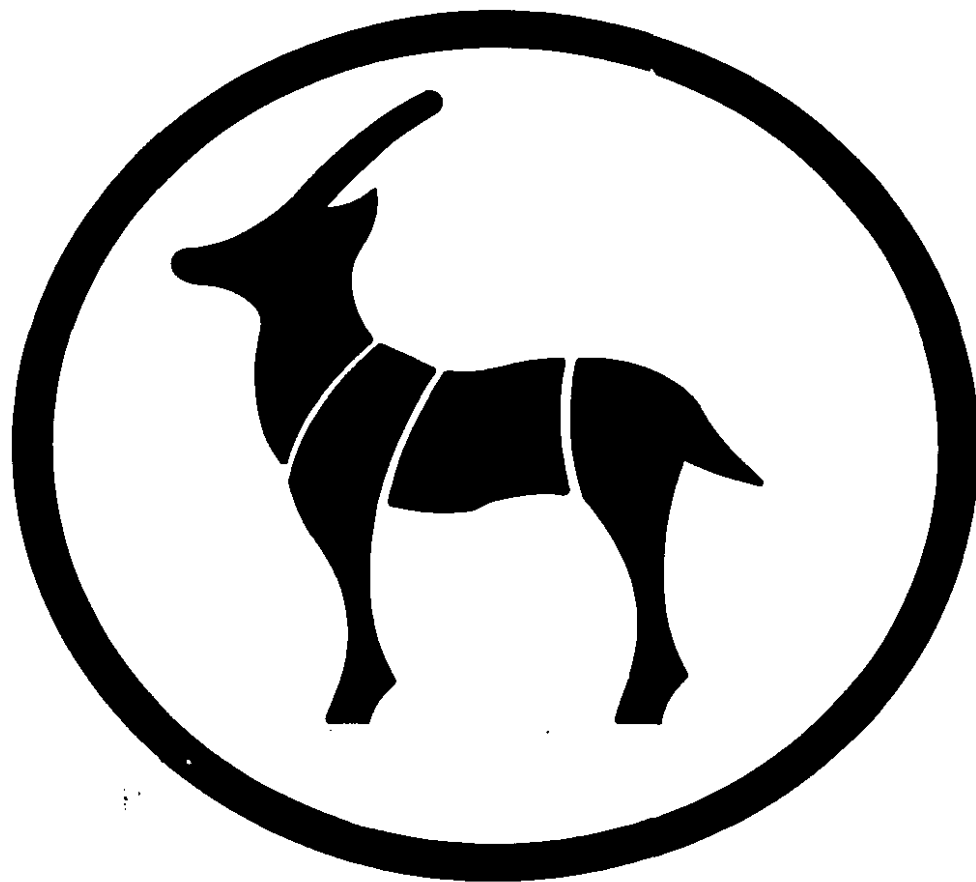
Bocetos



**Matríz
De Trazo**





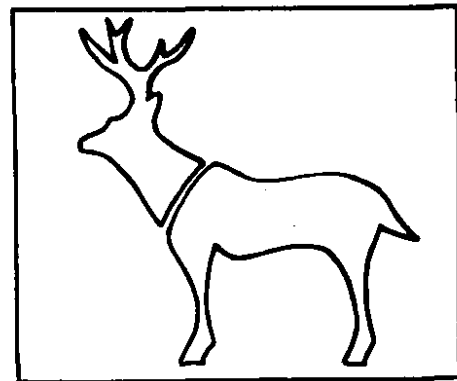
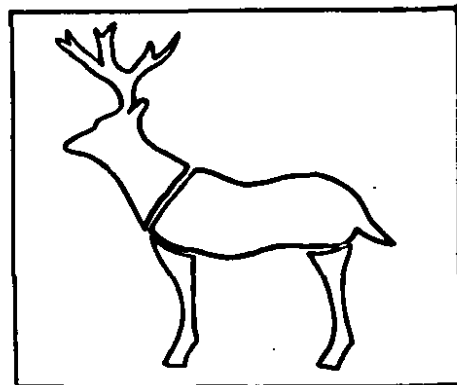


Venado

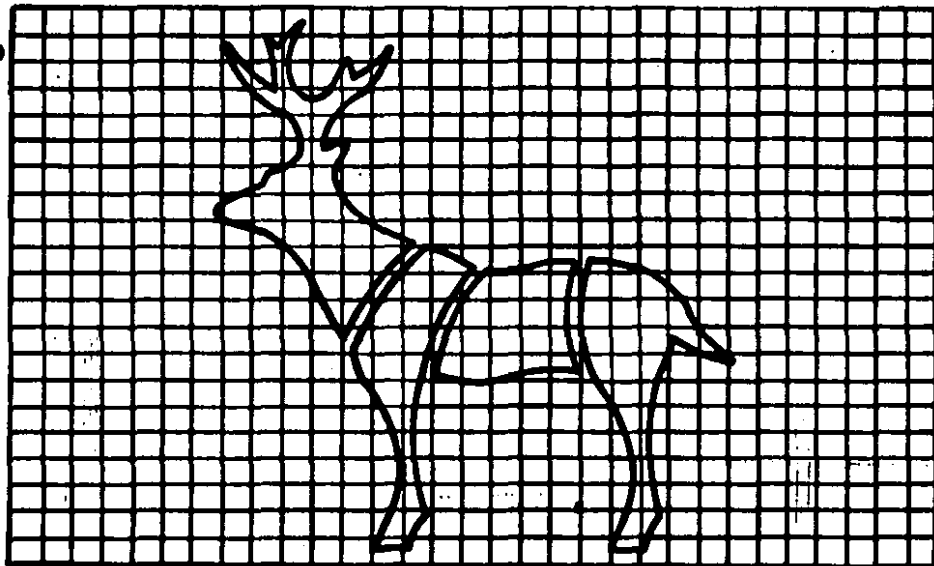
Cuerpo delgado y ágil con patas delgadas y largas. Cabeza pequeña puntiaguda con orejas en punta. Posee grandes cuernos con ramificaciones.

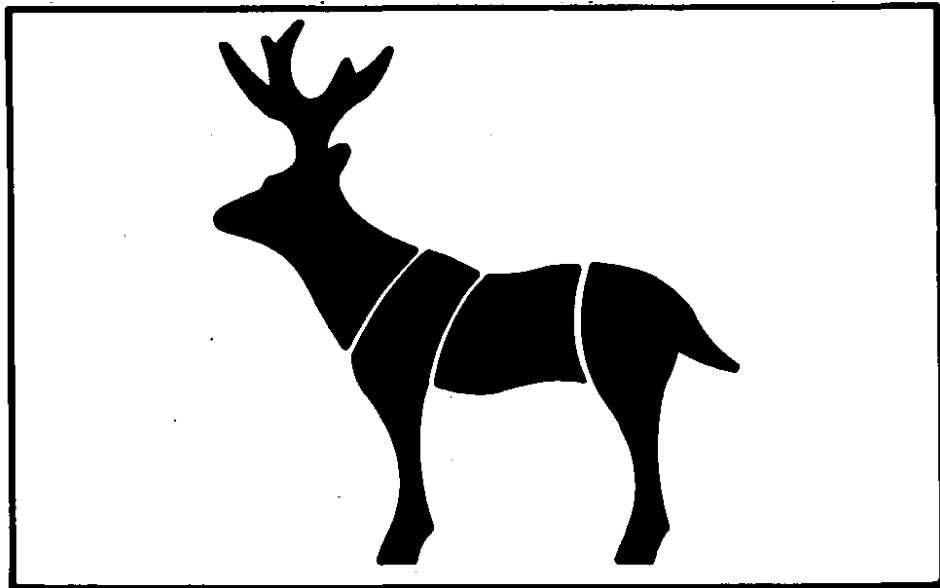


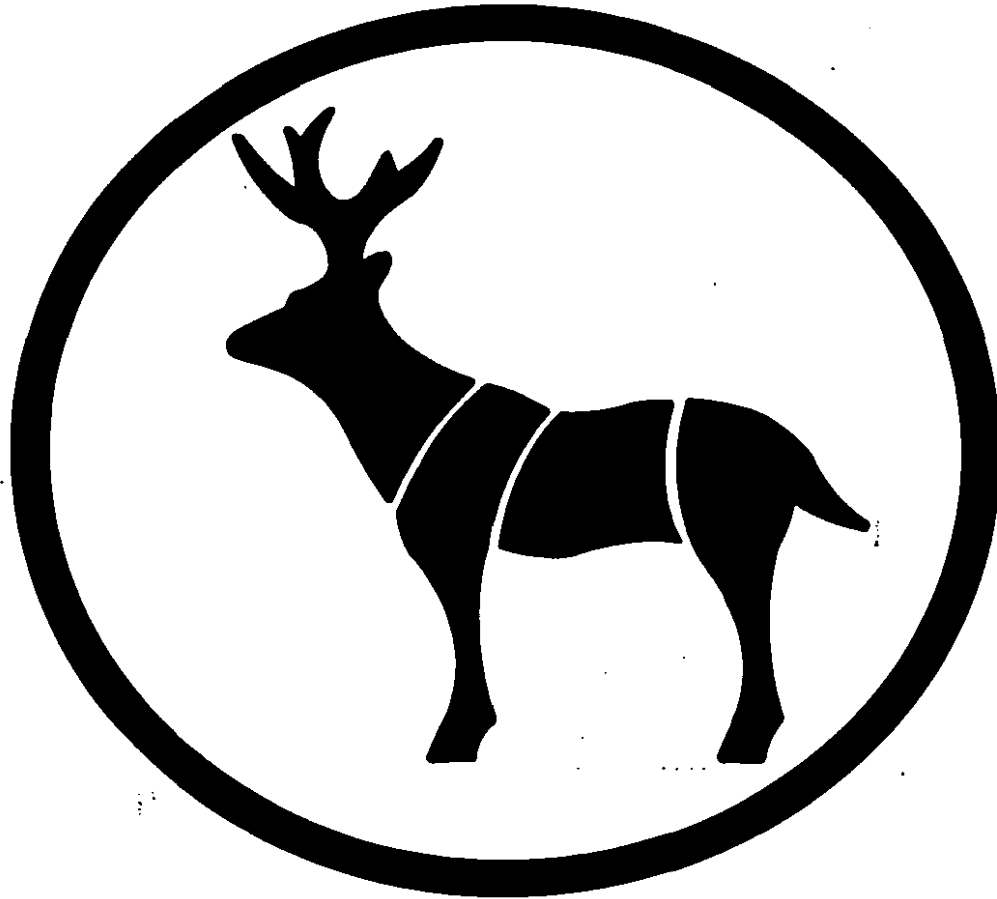
Bocetos



**Matríz
De Trazo**





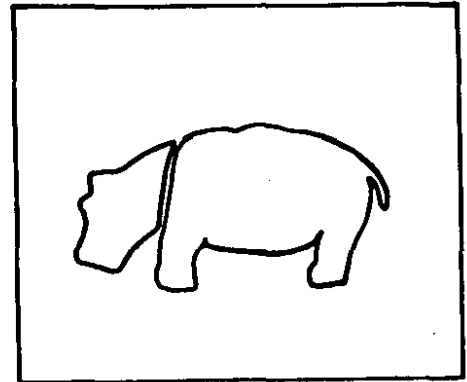
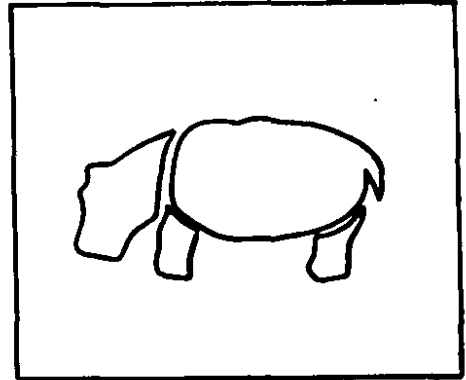


Hipopótamo

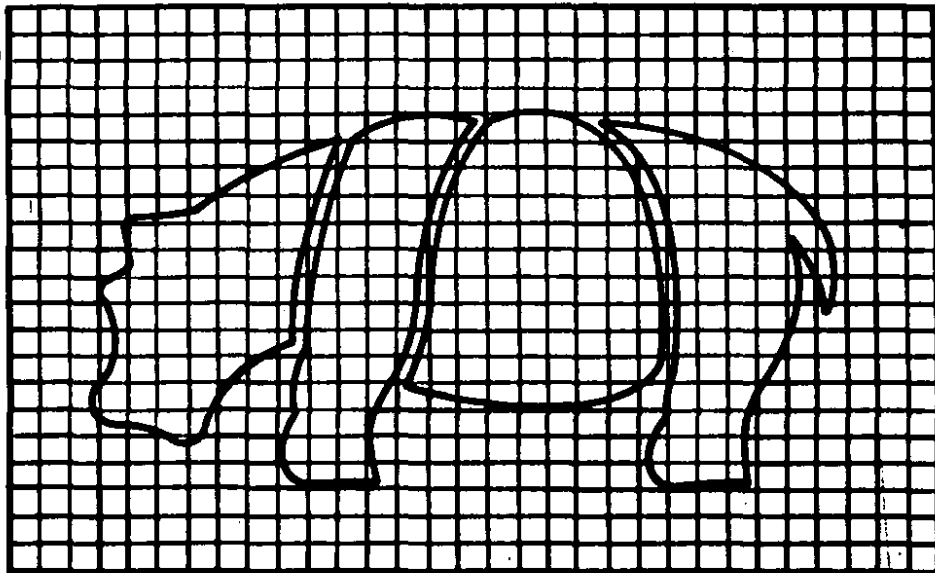
Cuerpo rechoncho y enorme. Sus patas son recias y cortas, unidas por una membrana. Hocico ancho y obtuso y la boca enorme. La cola es corta. Tiene orejas y ojos pequeños.

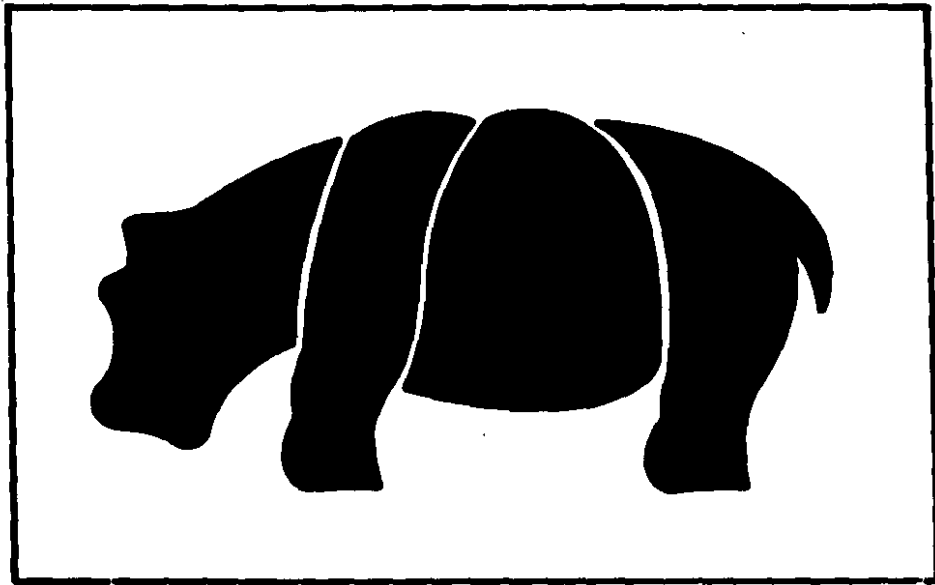


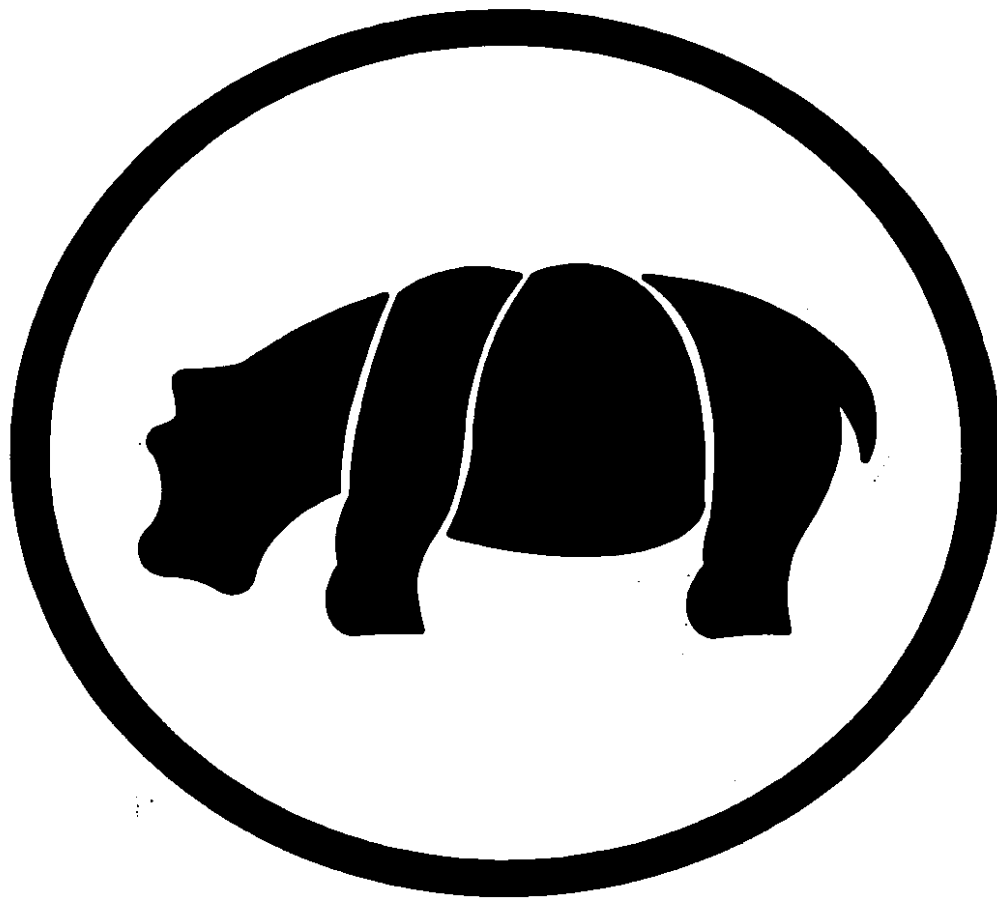
Bocetos



**Matríz
De Trazo**

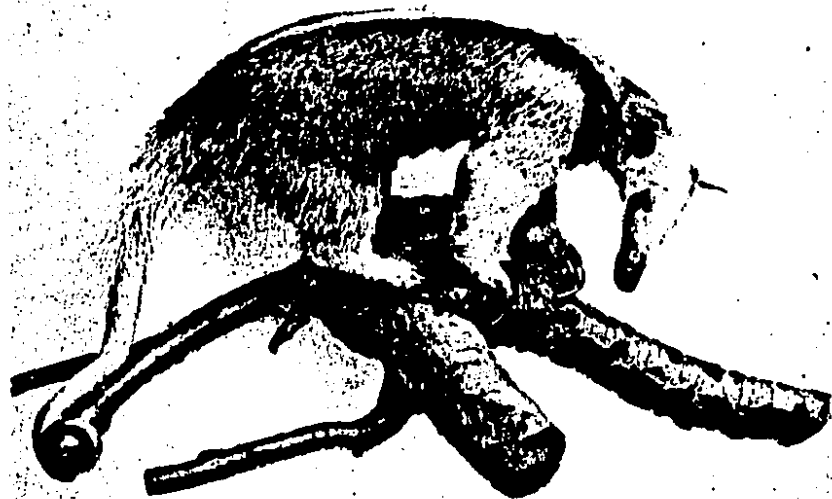




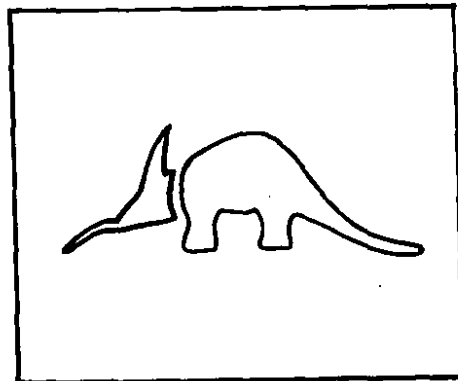
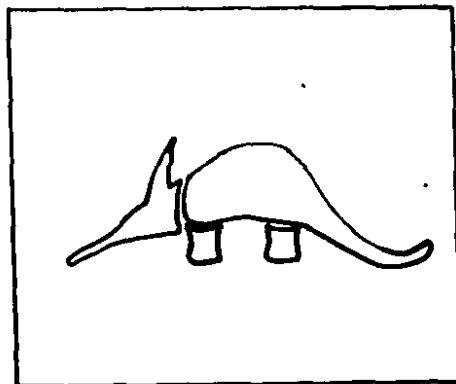


Oso hormiguero

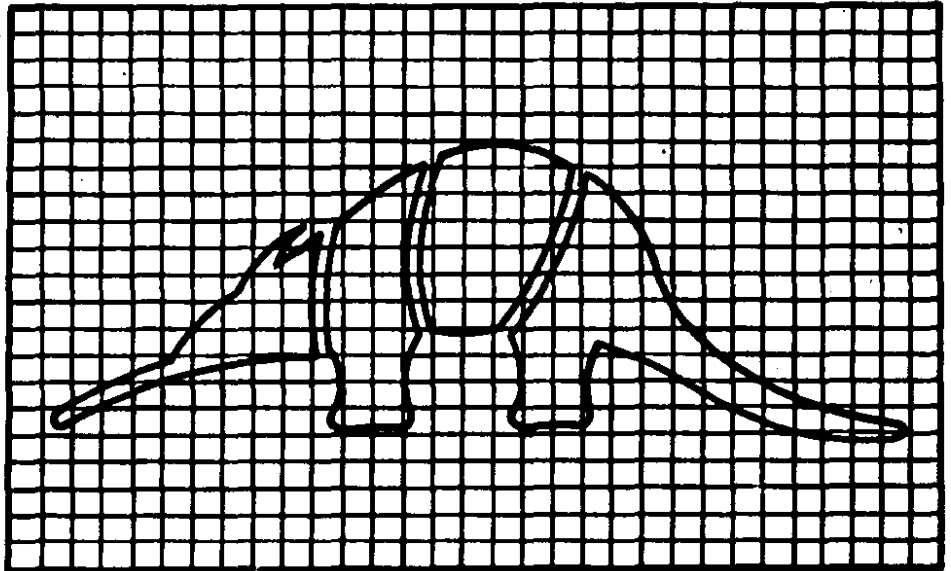
Tiene un hocico muy largo, formando una delgada trompa cónica. Cuerpo robusto. Con patas cortas. Posee una cola larga y prensil.

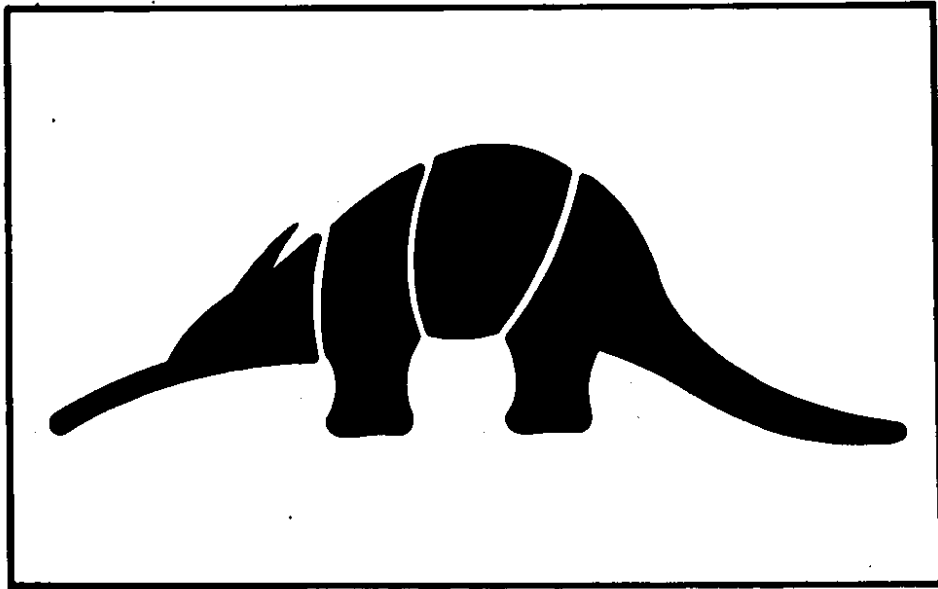


Bocetos

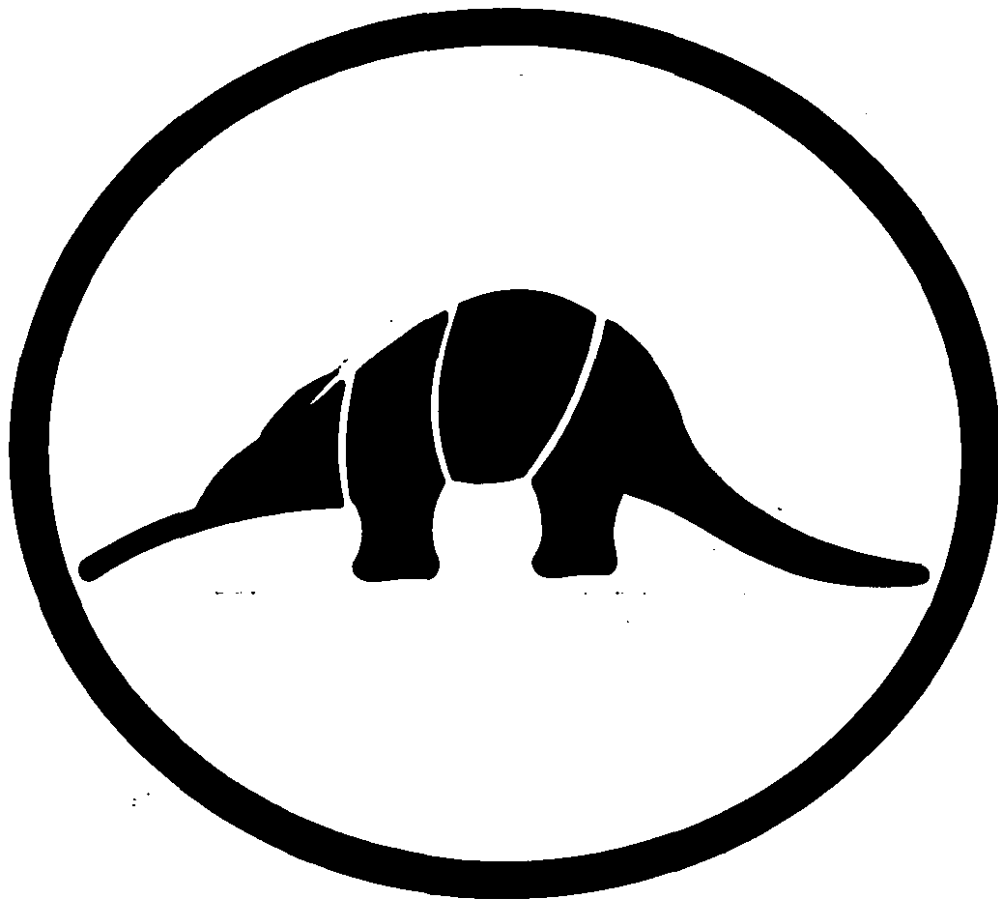


Matríz
De Trazo





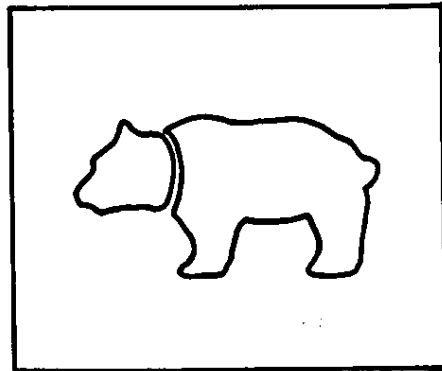
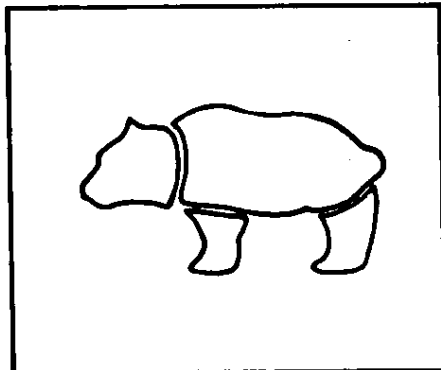
Formato de la señal



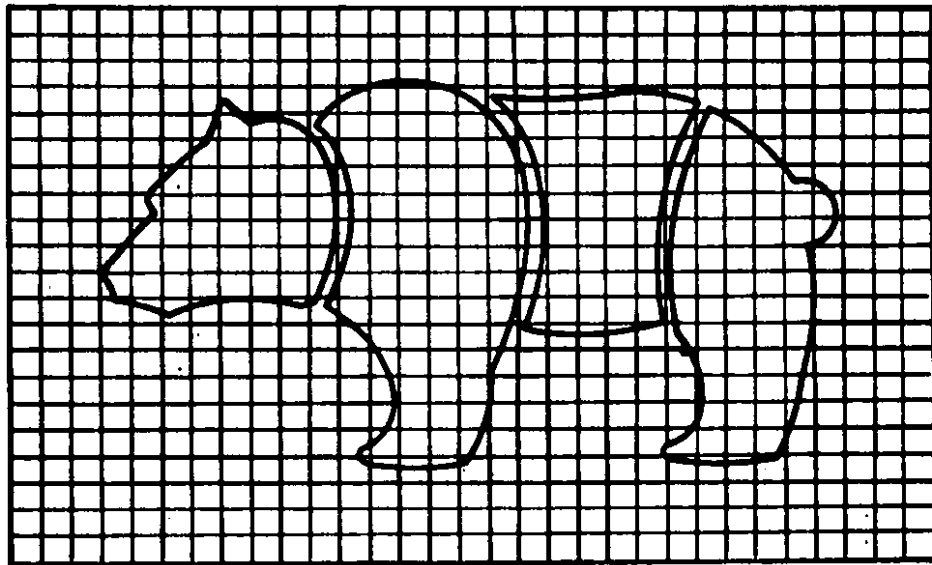
Aspecto voluminoso, de cuerpo macizo y cola corta. Cabeza pequeña, hocico truncado, cuello corto y robusto. Patas fuertes y no muy largas.

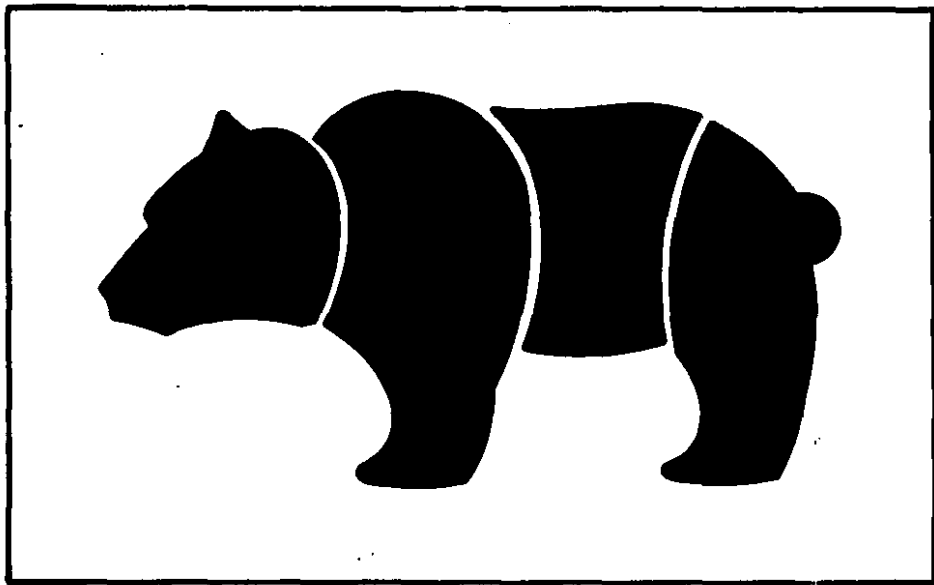


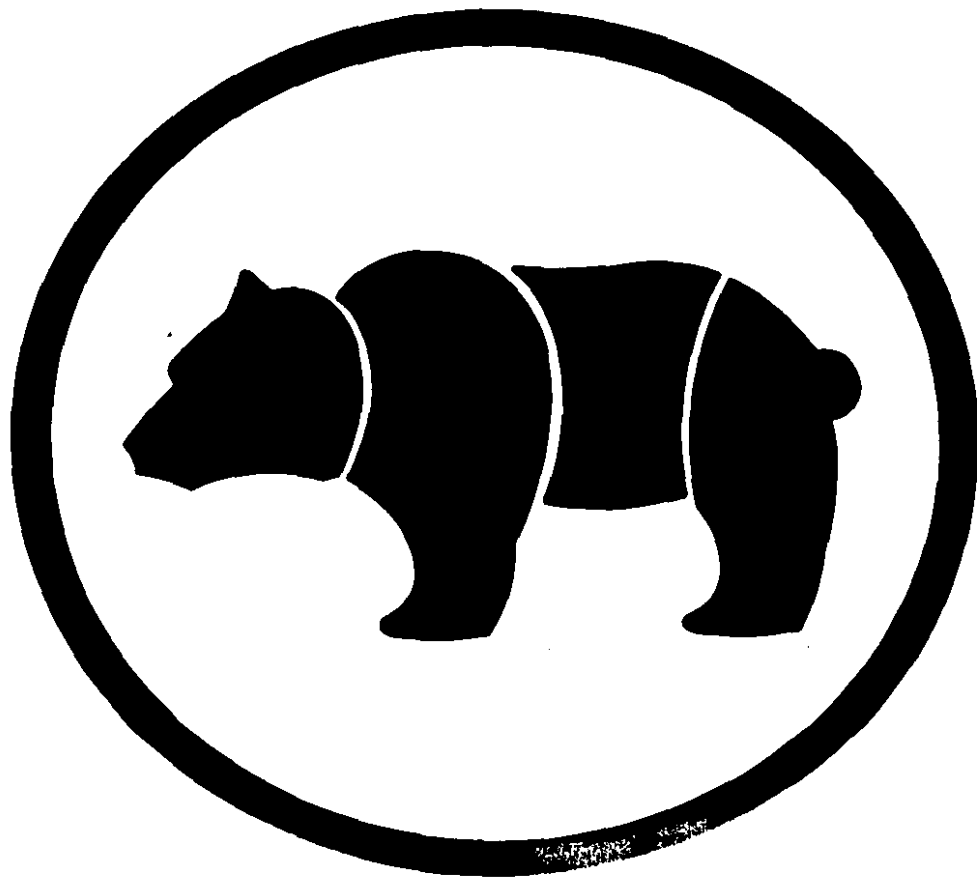
Bocetos



**Matríz
De Trazo**

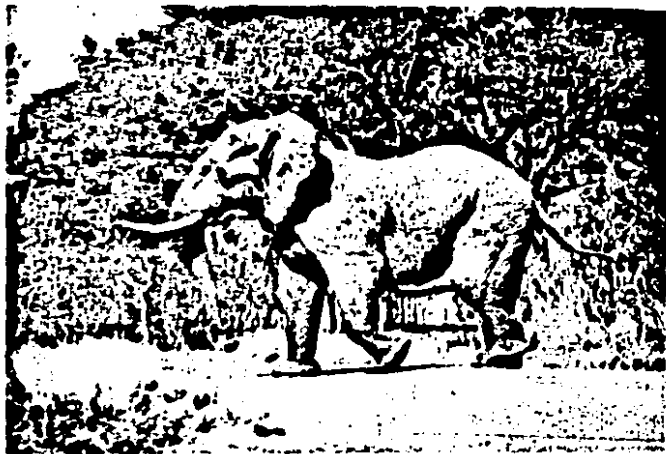




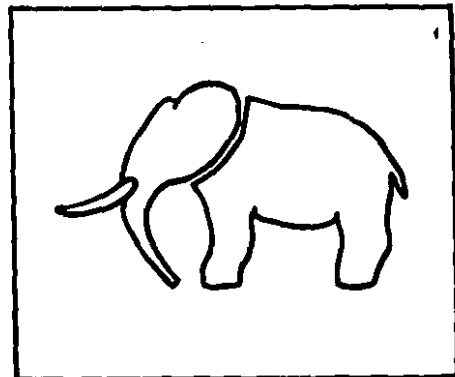
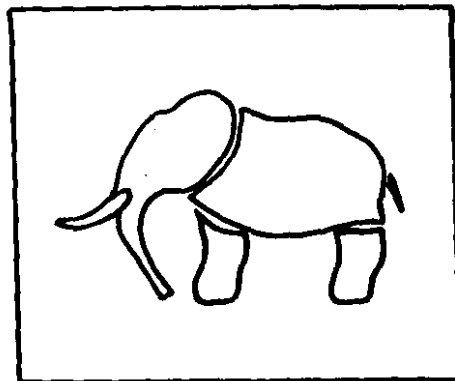


Elefante

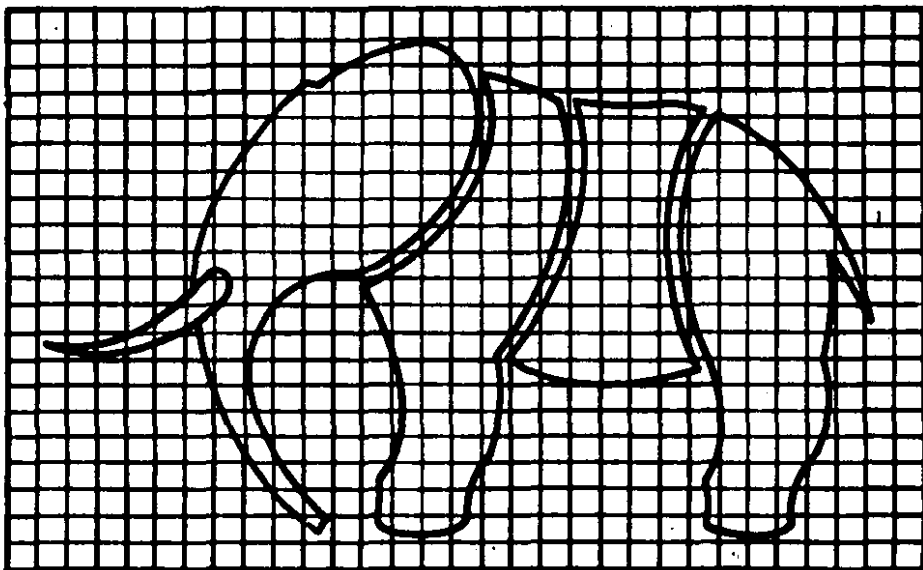
Piel gruesa, casi desprovista de pelo. Posee una larga y delgada trompa. Patas gruesas uniformes. Orejas muy grandes y amplias, tiene cuernos largos y puntiagudos junto a la trompa.

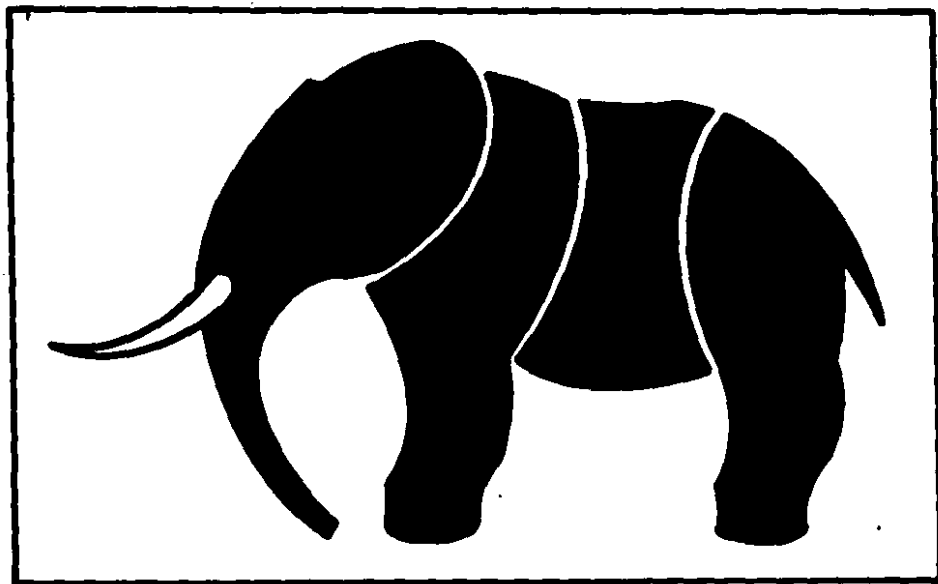


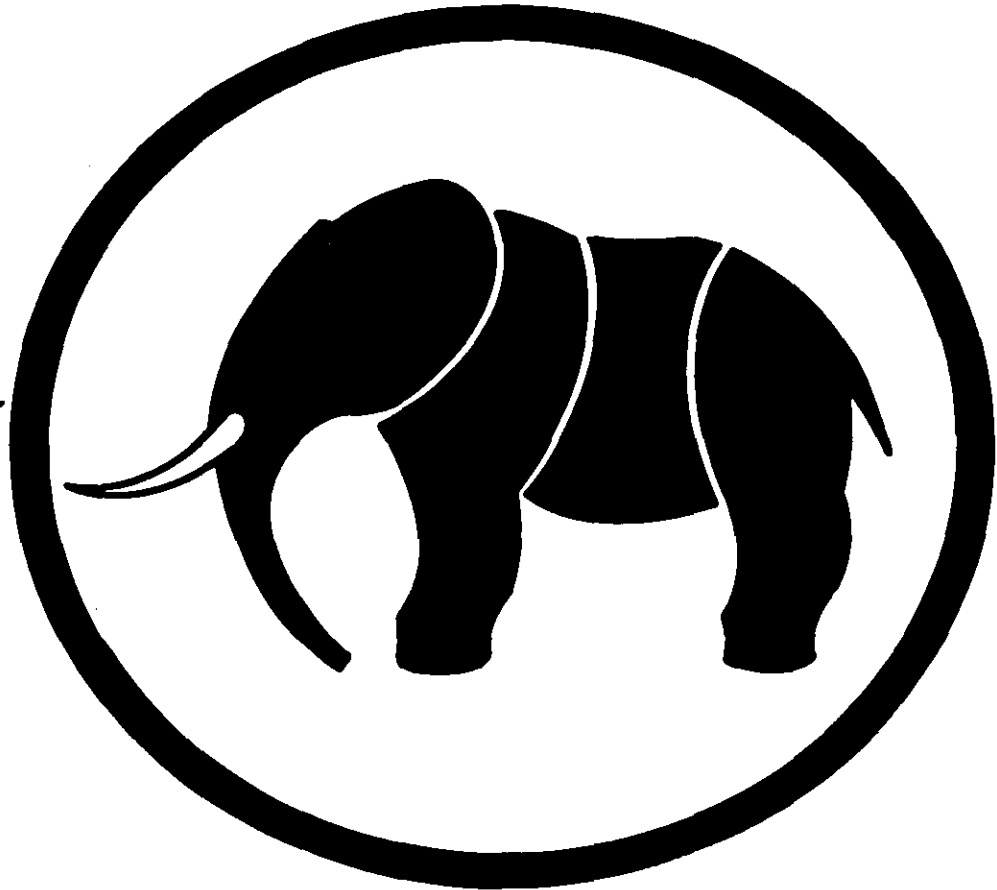
Bocetos



**Matríz
De Trazo**





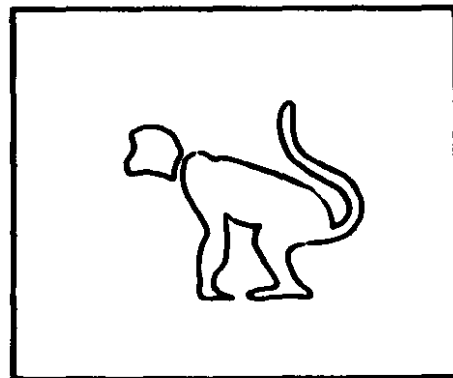
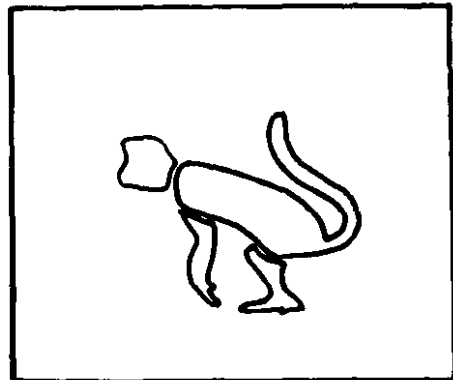


Mono Araña

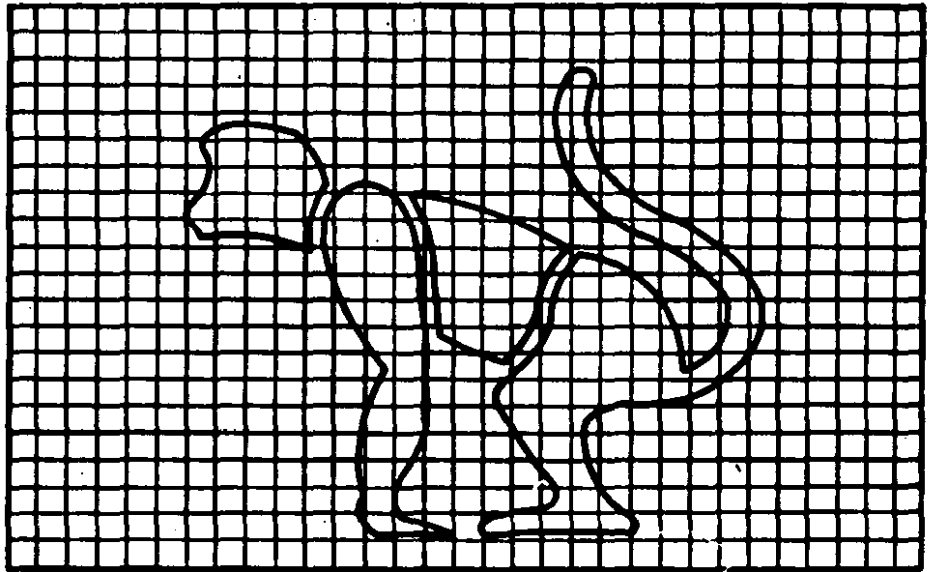
Miembros largos y delgados. Cabeza pequeña y redondeada. Postura jorobada y cola enrollada sobre la espalda.

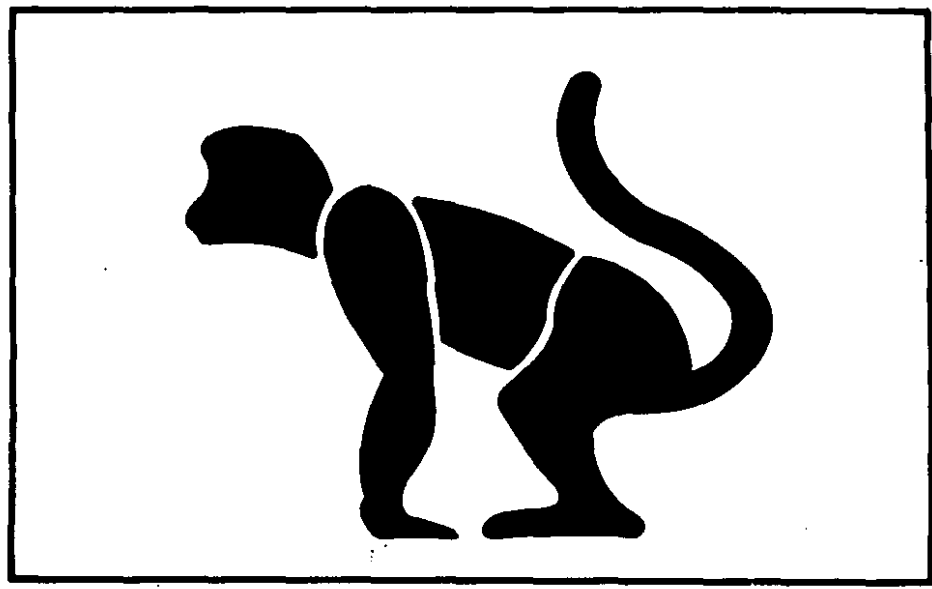


Bocetos



Matríz
De Trazo





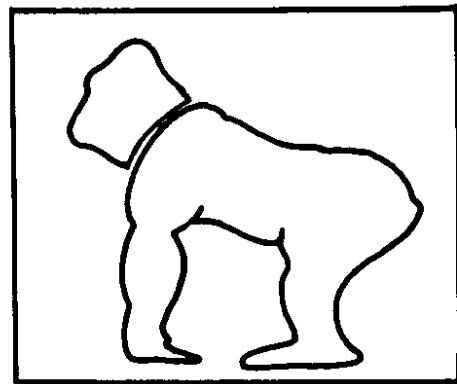
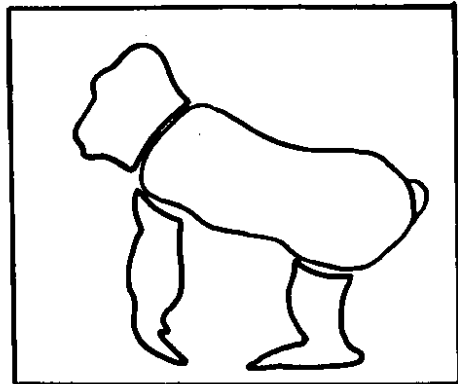


Gorila

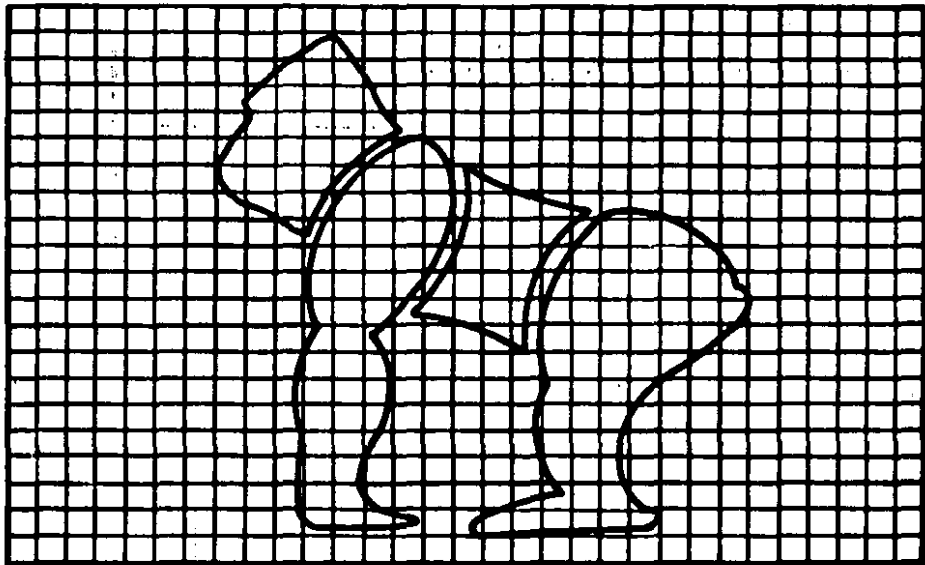
Cabeza grande con orejas pequeñas y nariz ancha y chata, cresta sagital en el craneo que forma una cimera característica. Pecho amplio y brazos muy desarrollados y musculosos.

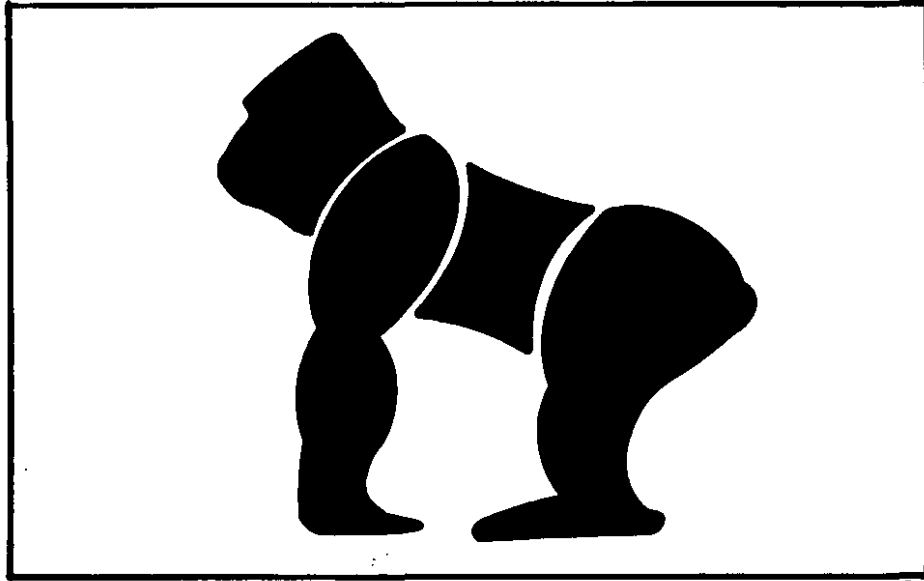


Bocetos



**Matríz
De Trazo**





Formato de la señal

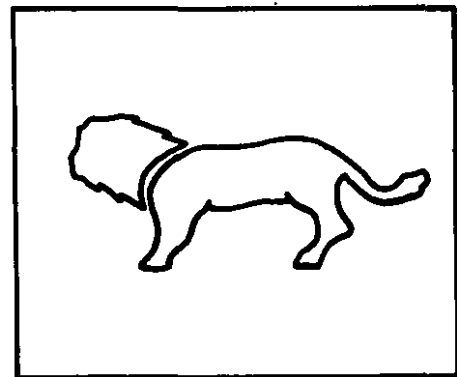
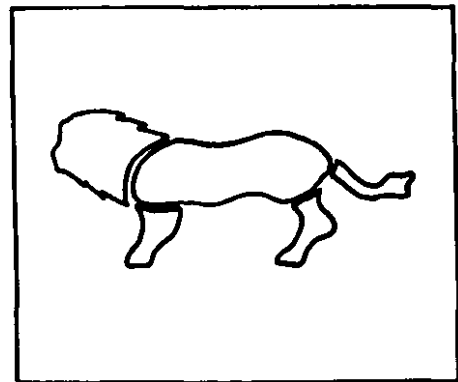


León

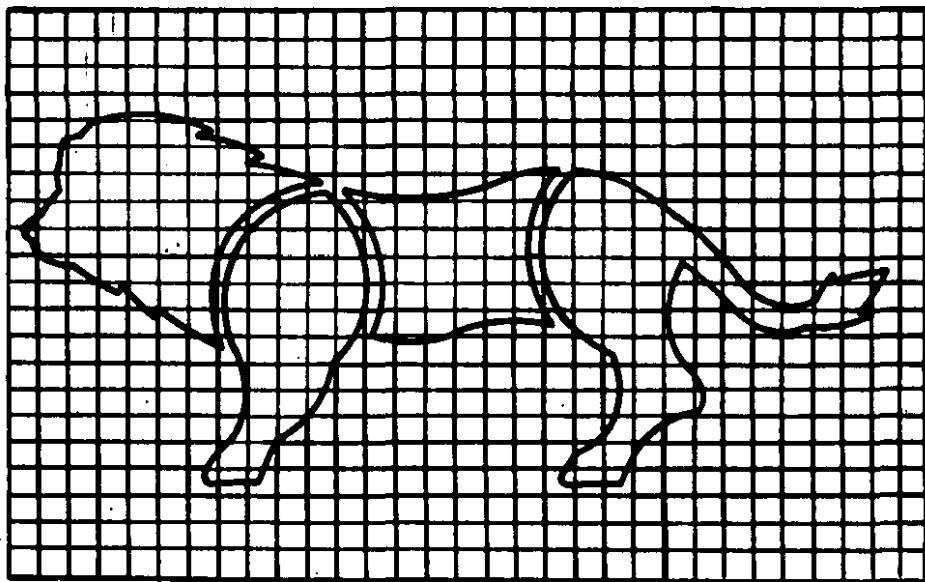
De cabeza muy grande, cubierta por pelaje abundante que forma una melena. Cuerpo desarrollado en la parte anterior, patas fuertes y hervudas, con garras muy fuertes. De piel fina y cubierta por pelo raso. La cola termina en un mechón de pelos.

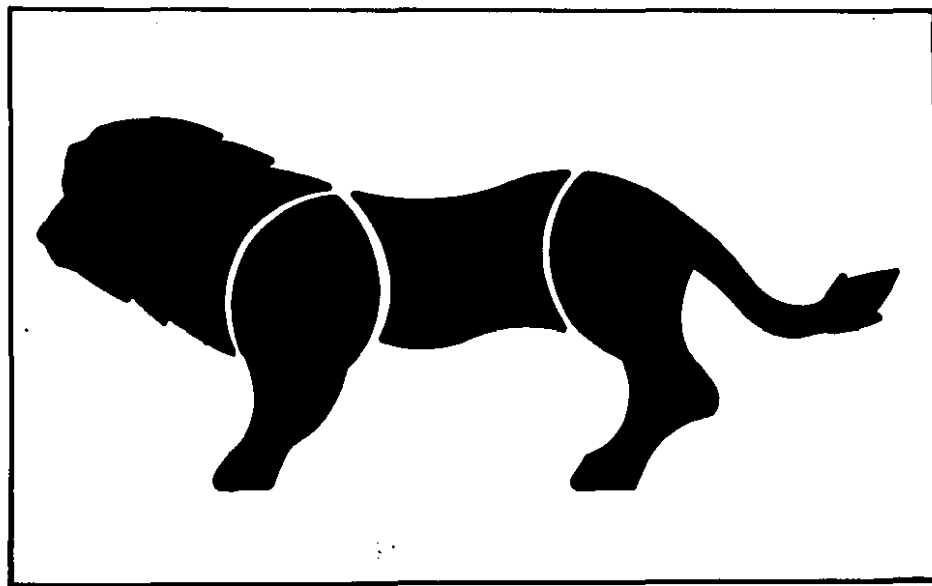


Bocetos

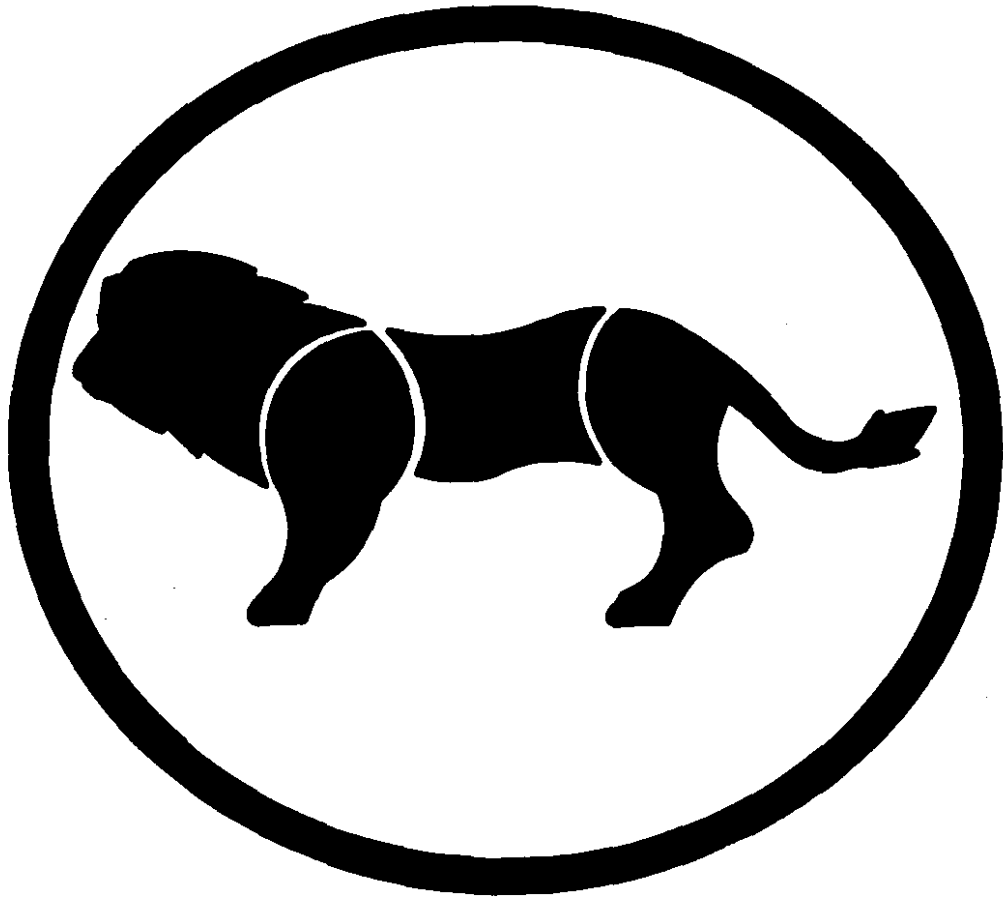


**Matríz
De Trazo**





Formato de la señal



Tigre

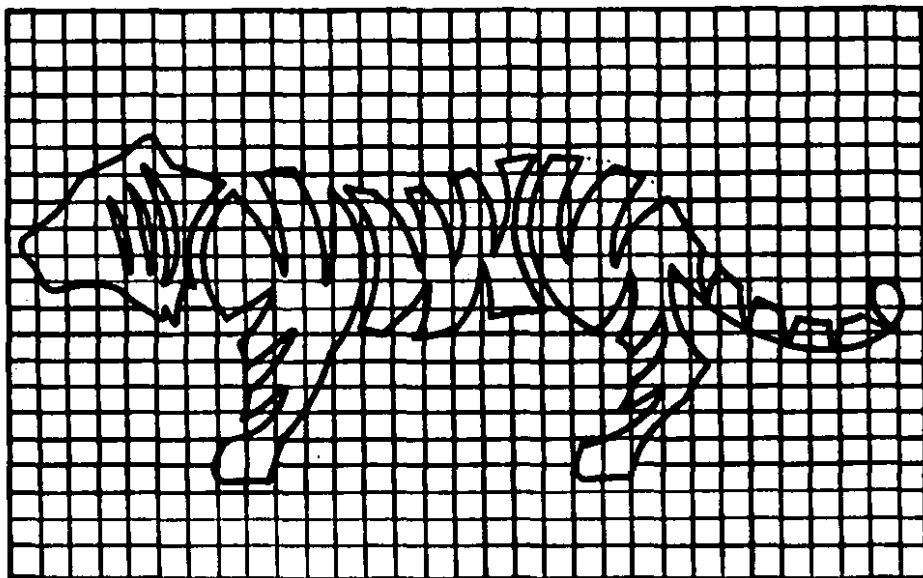
Formas elegantes,
cuerpo esbelto y ligero.
Patas desarrolladas y ágiles.
Cabeza redonda con nariz
pequeña y orejas puntiagudas.
Pelaje denso y corto con
bandas transversales en todo
el cuerpo.



Bocetos

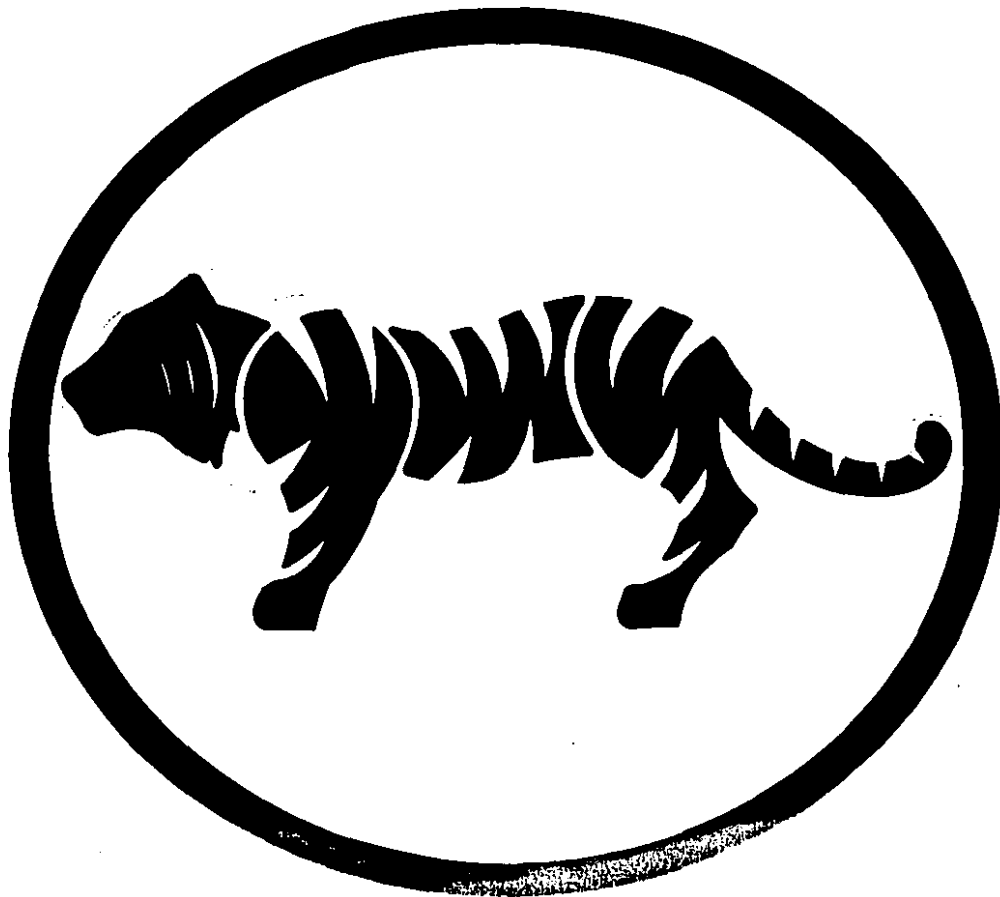


Matríz
De Trazo





Formato de la señal

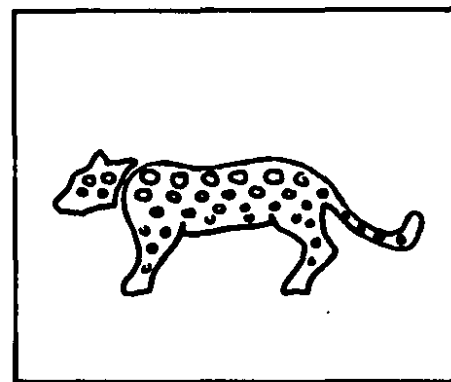


Jaguar

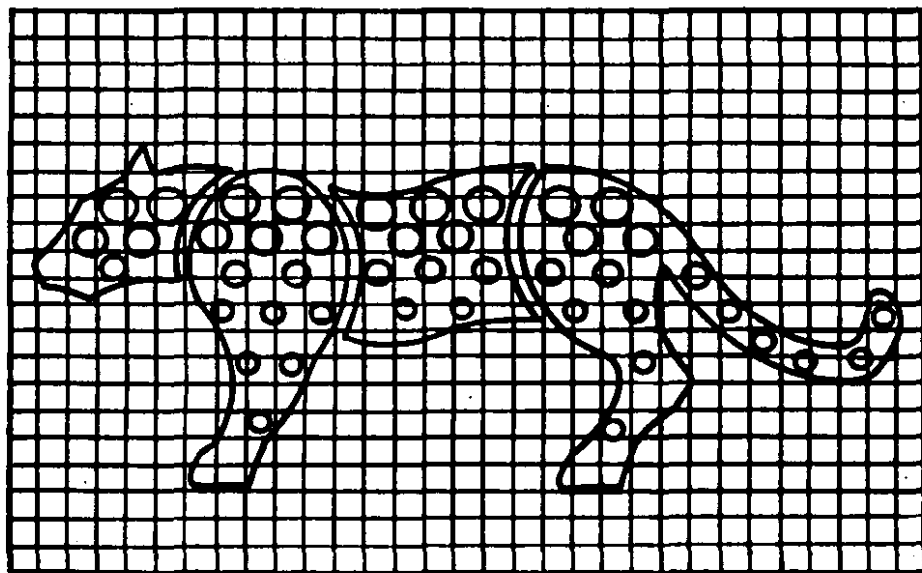
Corpulento, esbelto
y ligero, con cabeza pequeña.
Patas fuertes. Pelaje con
manchas circulares en todo el
cuerpo, de la cabeza a la
cola.

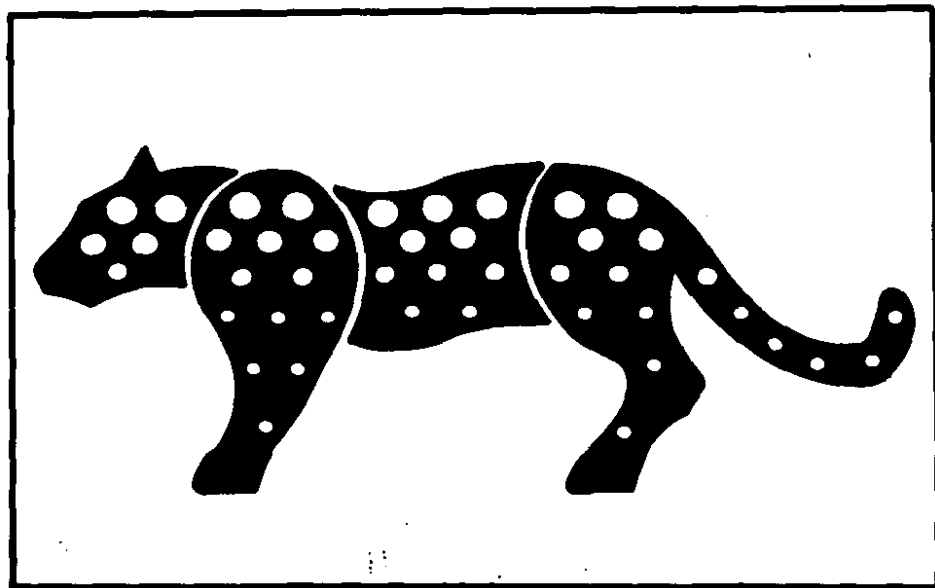


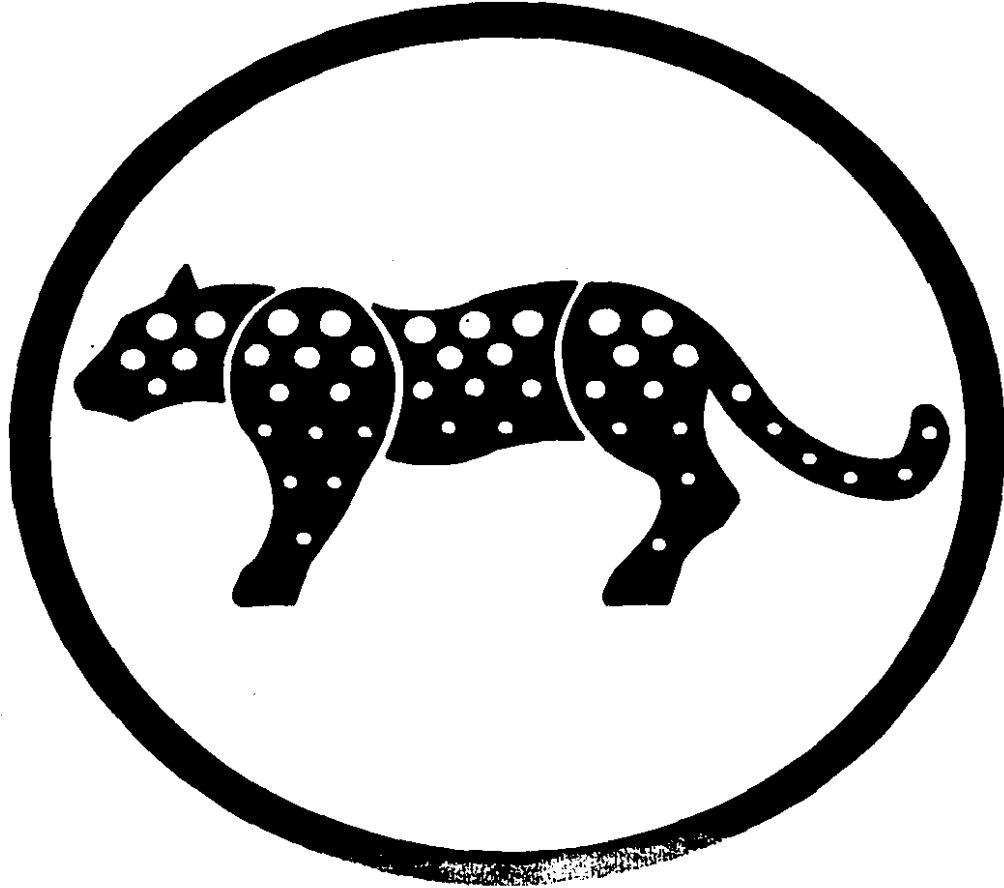
Bocetos



**Matriz
De Trazo**





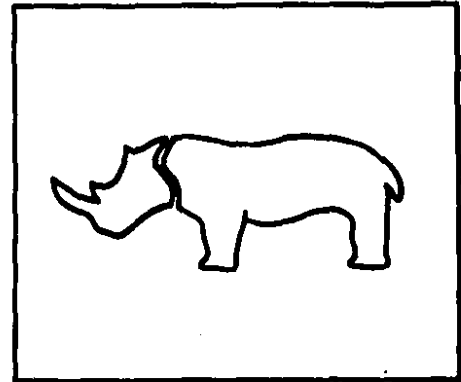
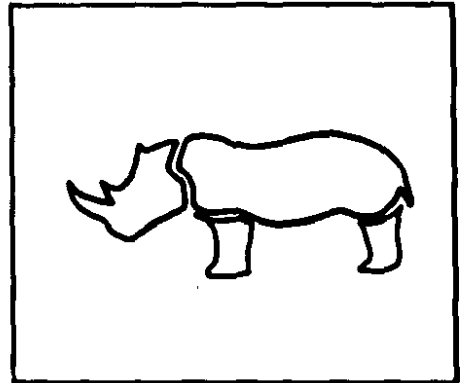


Rinoceronte

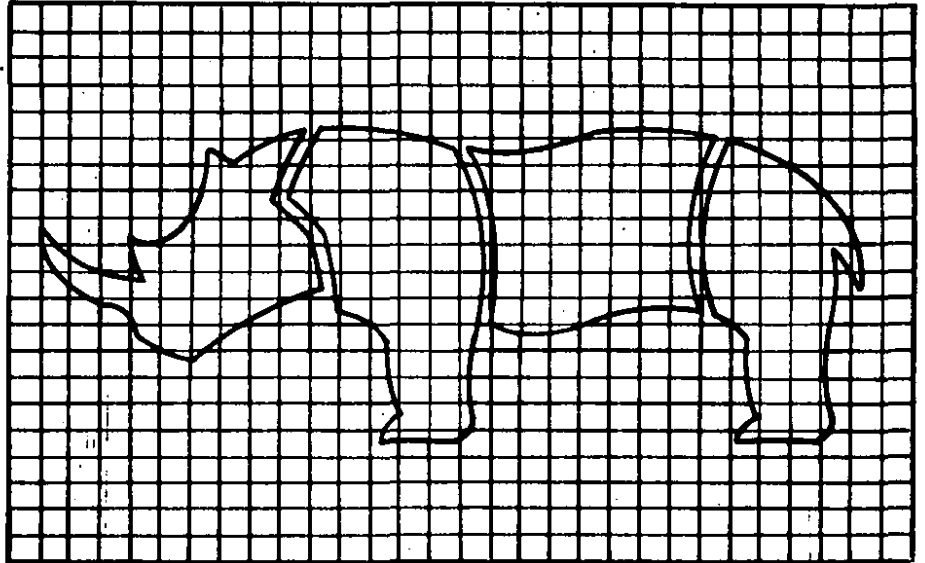
Cabeza muy larga con dos cuernos, el anterior es el cuerno más desarrollado. Cuerpo corto y macizo. Las patas son fuertes y cortas. Posee una cola pequeña.

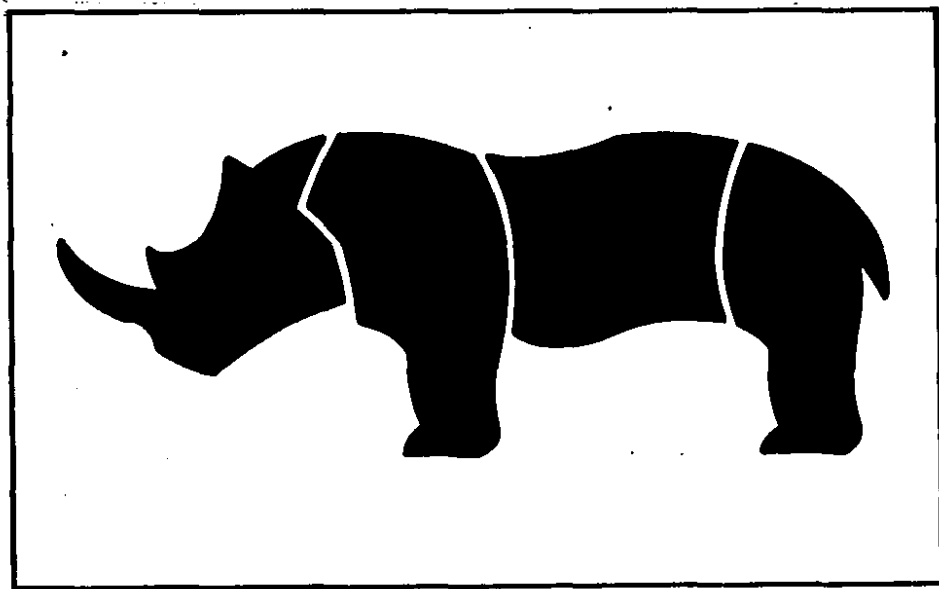


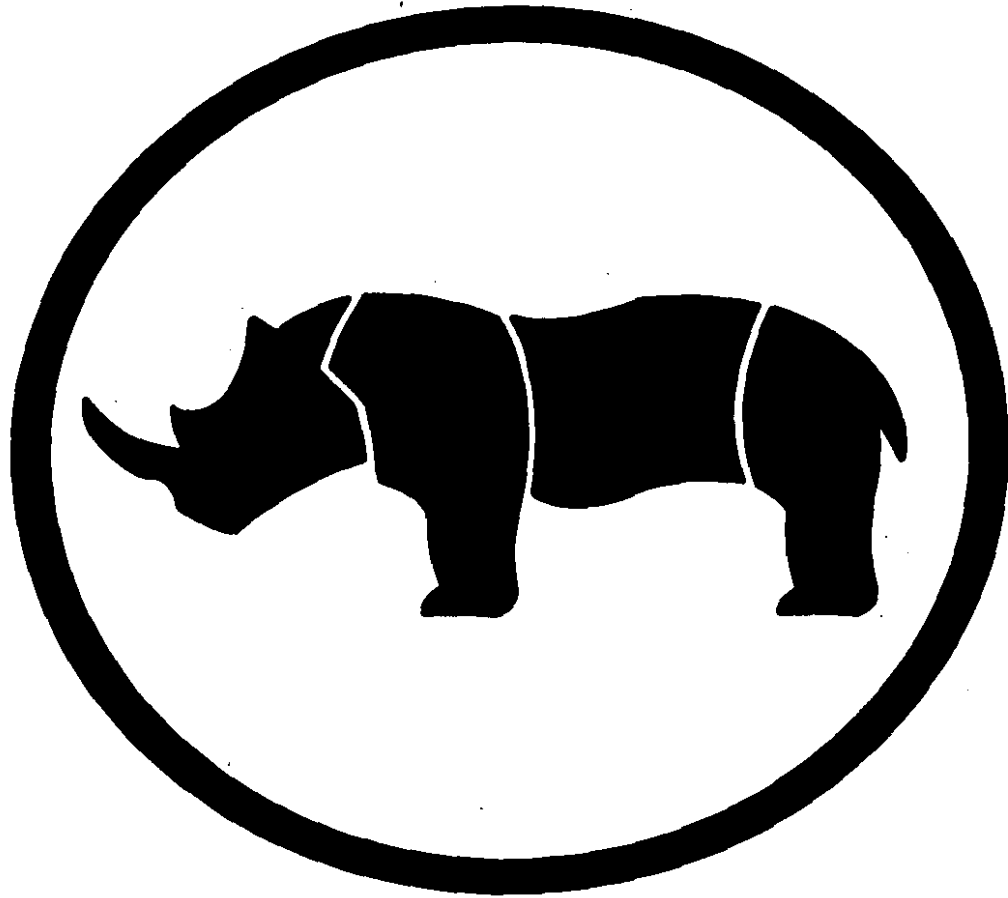
Bocetos



Matríz
De Trazo





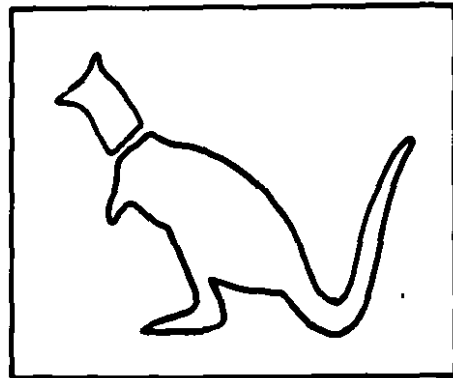
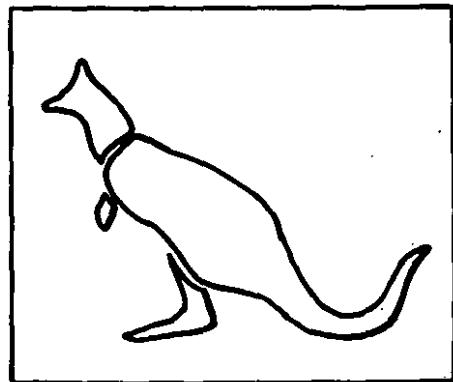


Canguro

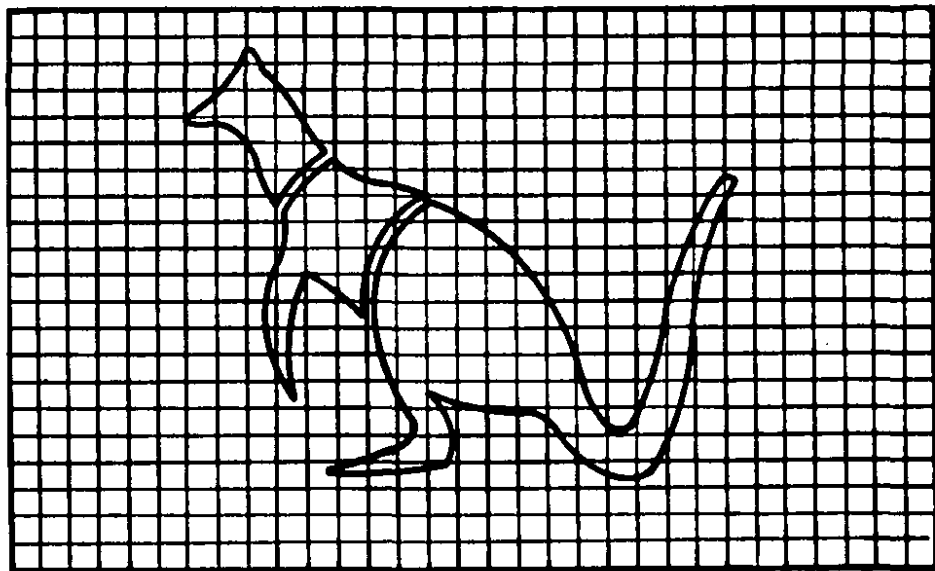
Cabeza pequeña con orejas largas y puntiagudas. Pata posterior muy larga y robusta. Las extremidades anteriores son mucho más reducidas. Tienen una cola muy larga y desarrollada.

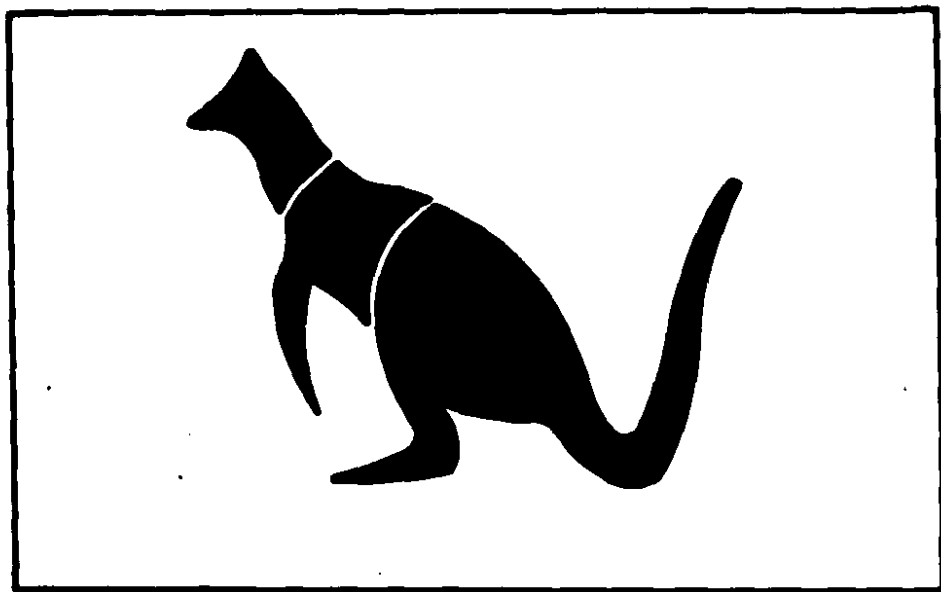


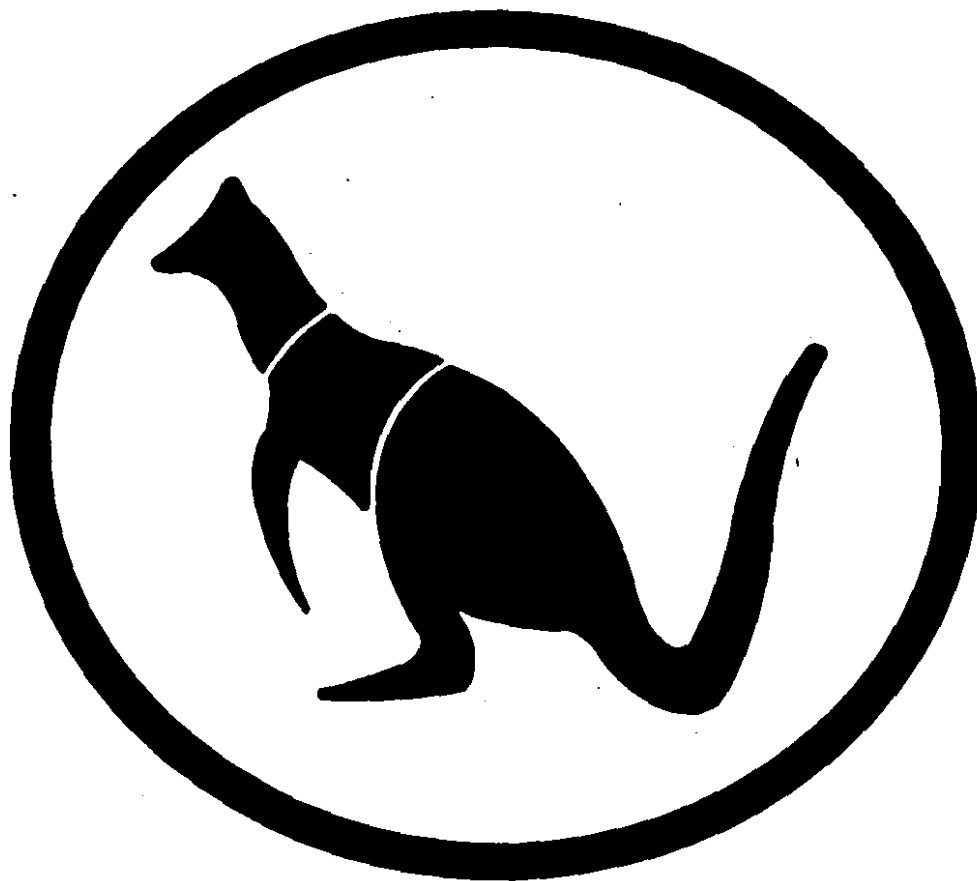
Bocetos



**Matriz
De Trazo**



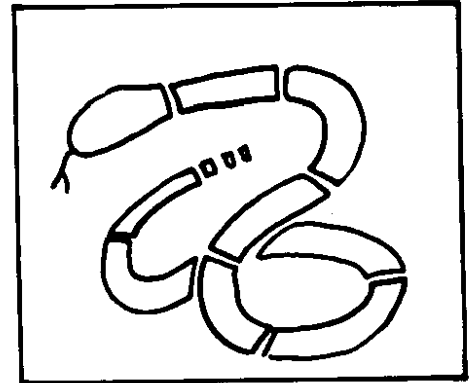
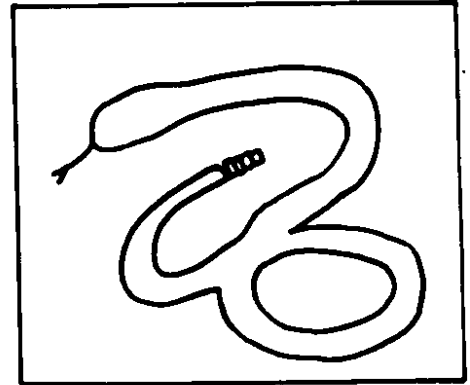




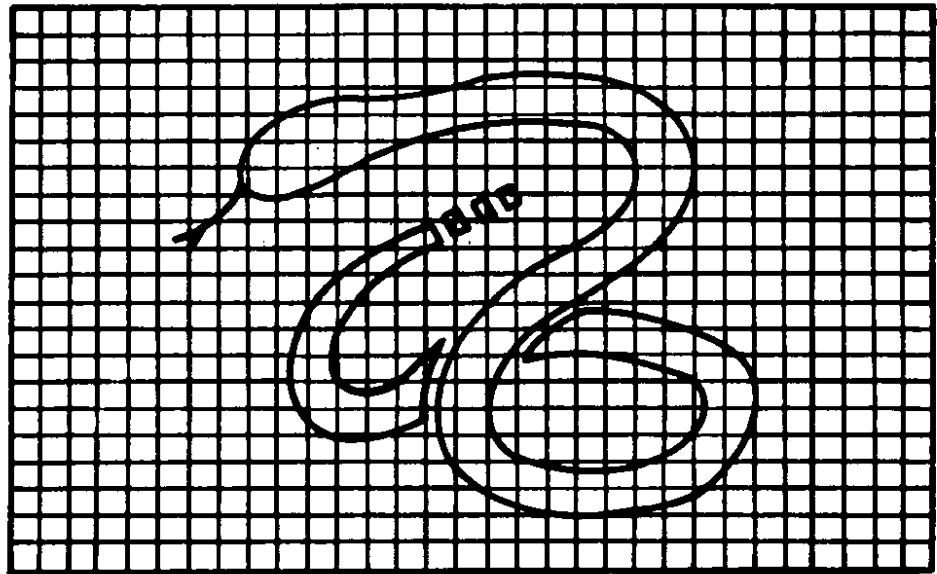
Serpiente Cascabel

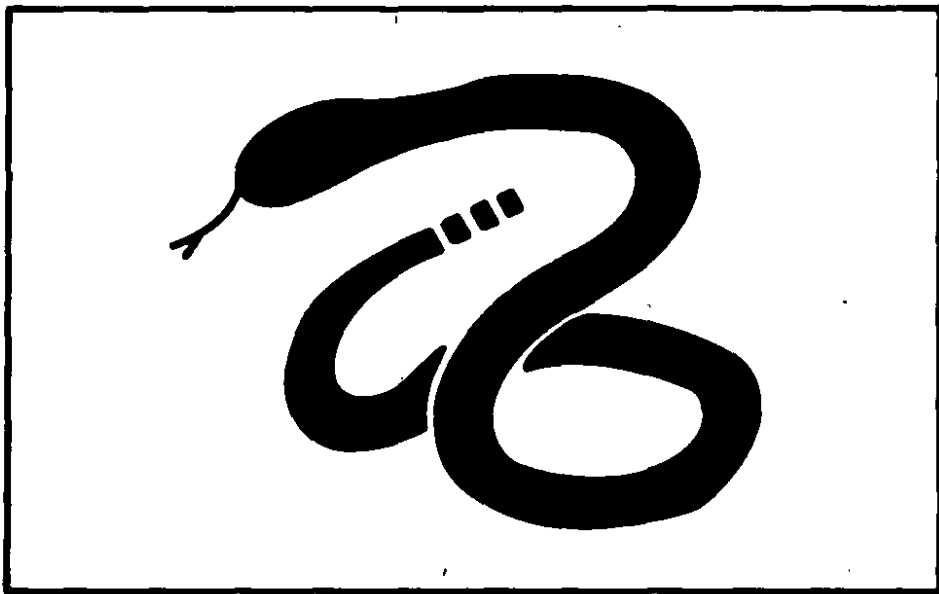
Cuerpo alargado, con locomoción ondulatoria. Cabeza pequeña con una gran lengua delgada. En el extremo del cuerpo posee un cascabel formado por varios anillos.

Bocetos



**Matríz
De Trazo**





Formato de la señal

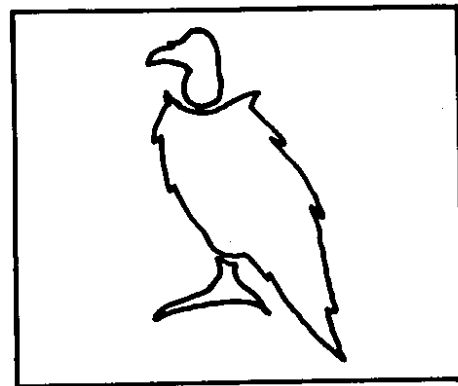
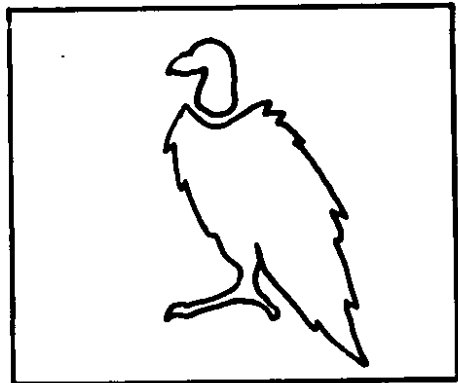


Buitre

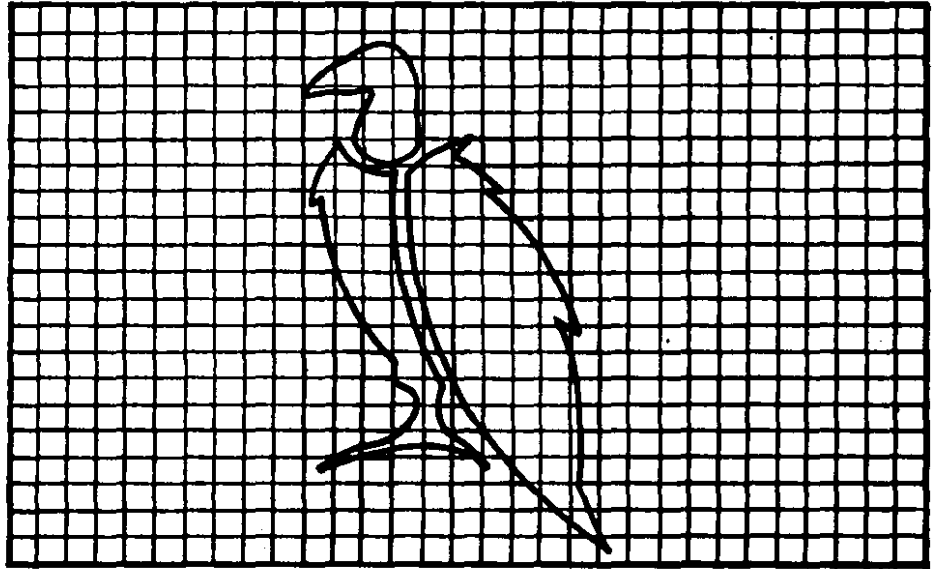
Cabeza pequeña terminada en un robusto pico gancudo. Cuello desprovisto de plumaje, cuerpo fuerte emplumado. Pese potentes garras.

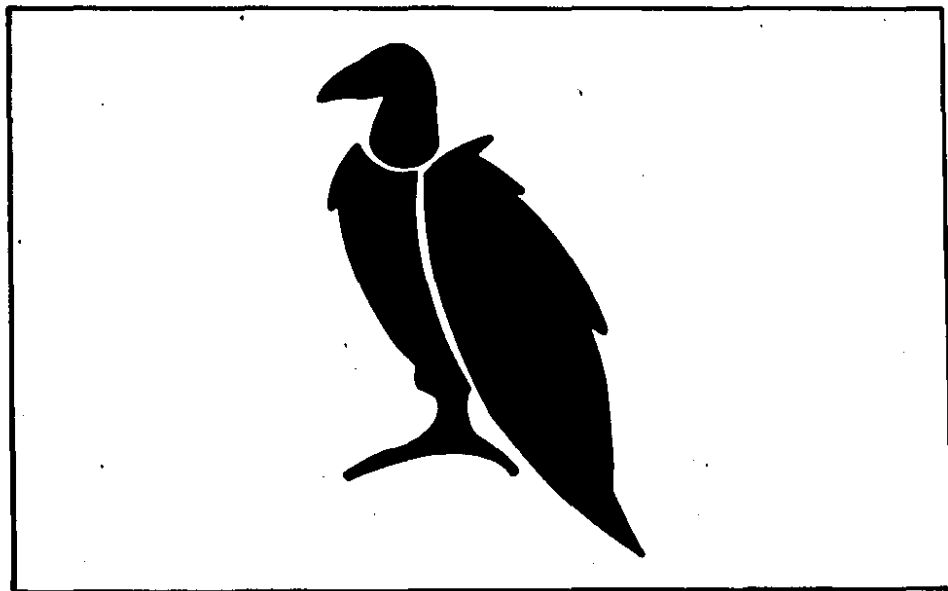


Bocetos

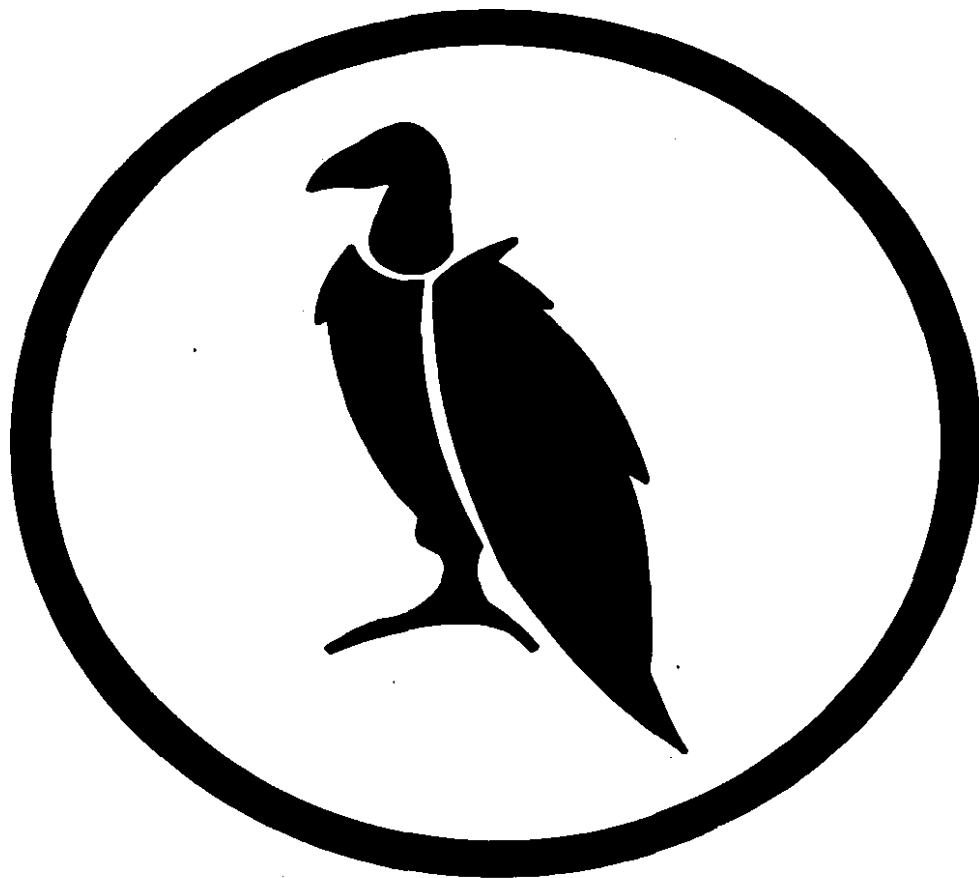


**Matríz
De Trazo**





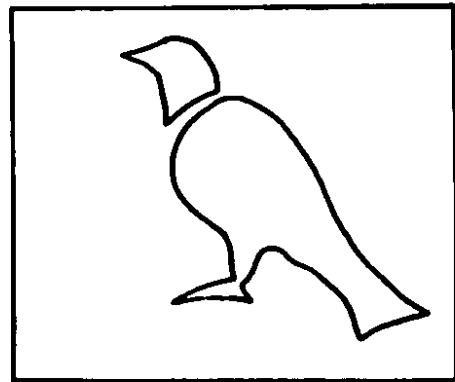
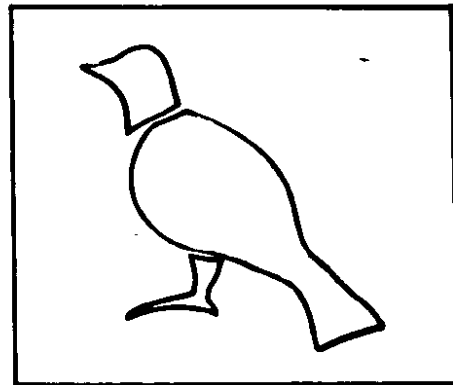
Formato de la señal



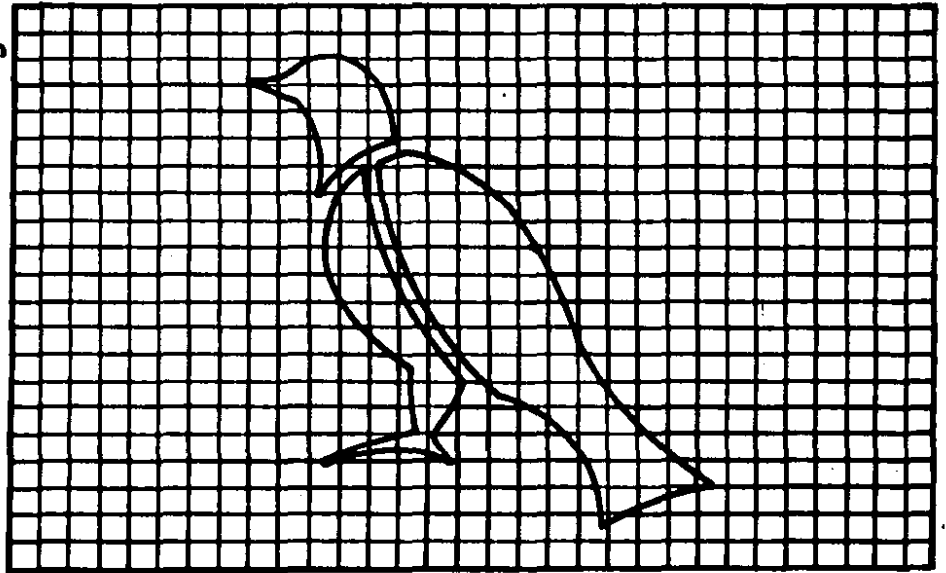
Tamaño pequeño.
Cuerpo redondeado que termina en una cola mediana. Poseen cabeza redondeada y pequeña que termina en un pico chico..

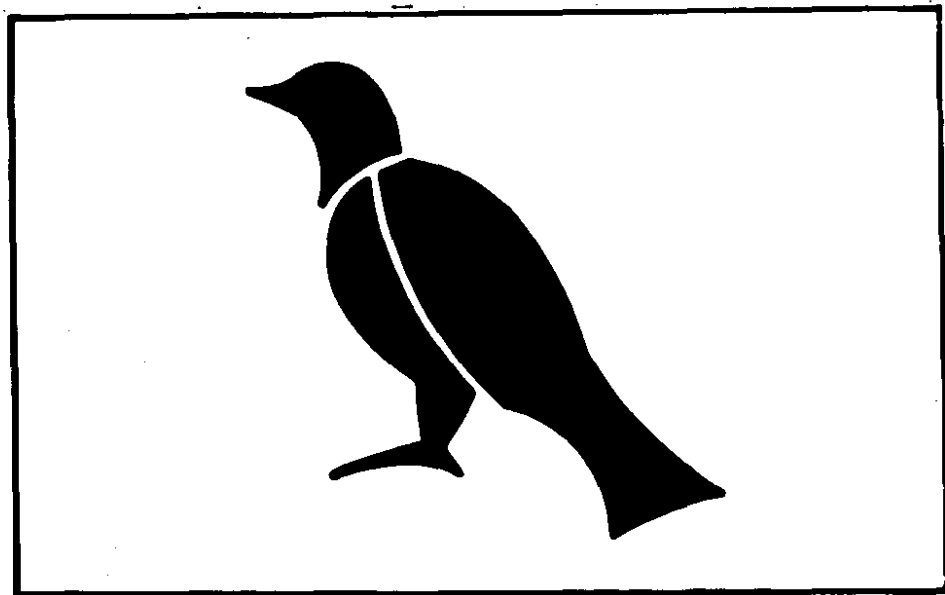


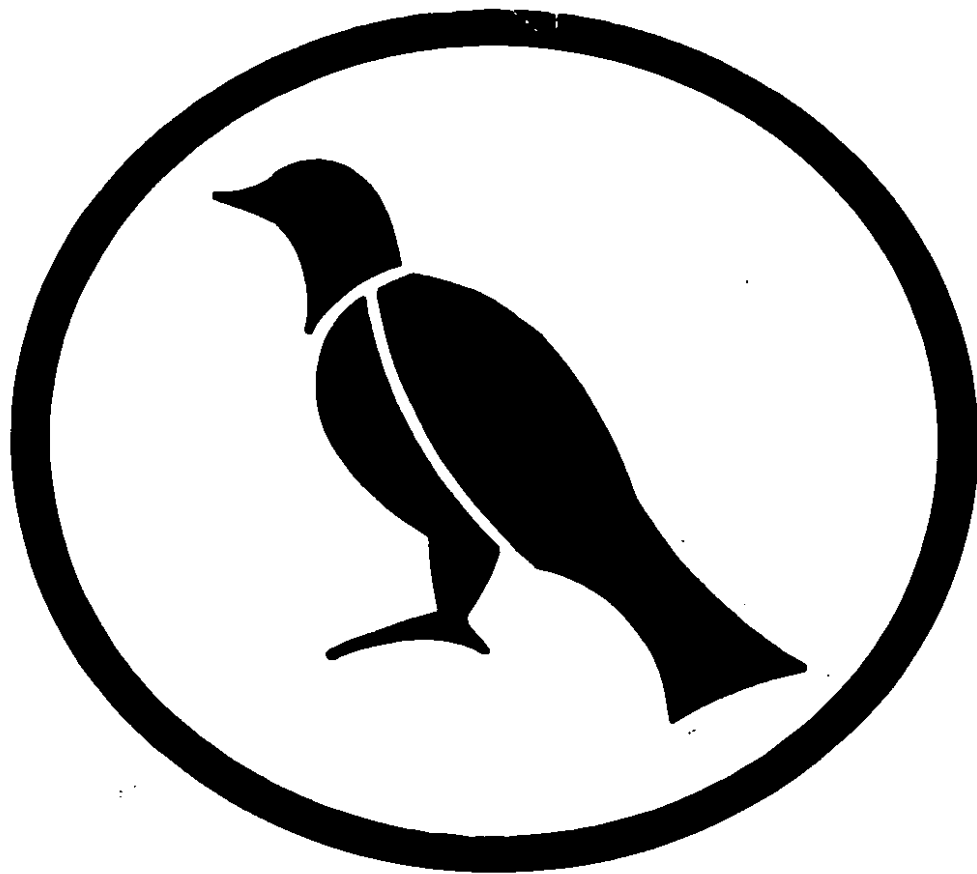
Bocetos



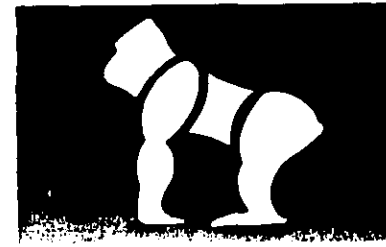
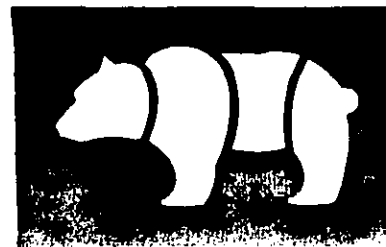
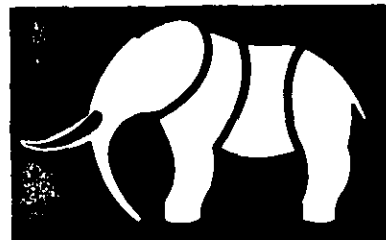
**Matriz
De Trazo**

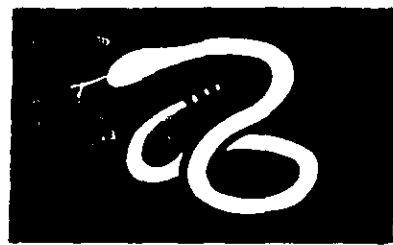
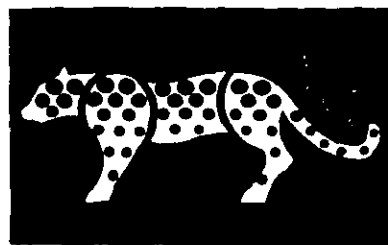
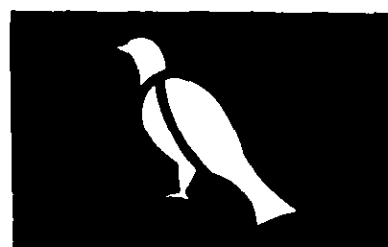
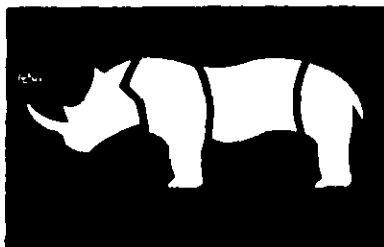
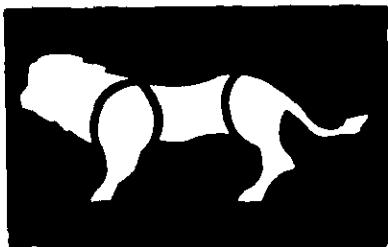






Negativos





Ya que el color decidido como universal para dar mensajes de servicio e informativos en todo el mundo es el azul y blanco, ese se usará. Pues es de gran importancia que las señales en todo el mundo se unifiquen para así facilitar su interpretación.

La ICOGRADA (International Council of graphic design associations) esta buscando la cooperación por parte de todos los diseñadores para que creen señales gráficas unificadas en todo el mundo.

Se usará el blanco para la figura del gráfico y el azul como fondo, para hacer que el gráfico resalte y se más fácil su identificación.



BLANCO



AZUL



Material

Las señales ya que estarán ubicadas al aire libre, en exteriores, requerimos de utilizar un material resistente, es por eso que se optó por hacer las señales sobre Aluminio con las siguientes especificaciones:

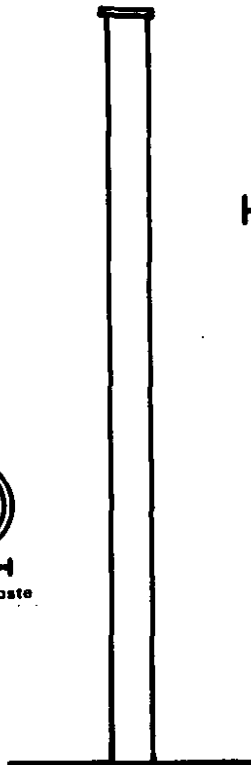
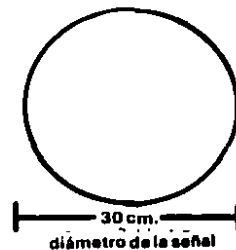
Aleación: 1070

Temple: O

Calibre: 14

Esta pieza de aluminio tendrá una medida de 30cm de diámetro.

El poste que detendrá a las señales es de acero tubular de tres pulgadas de diámetro.

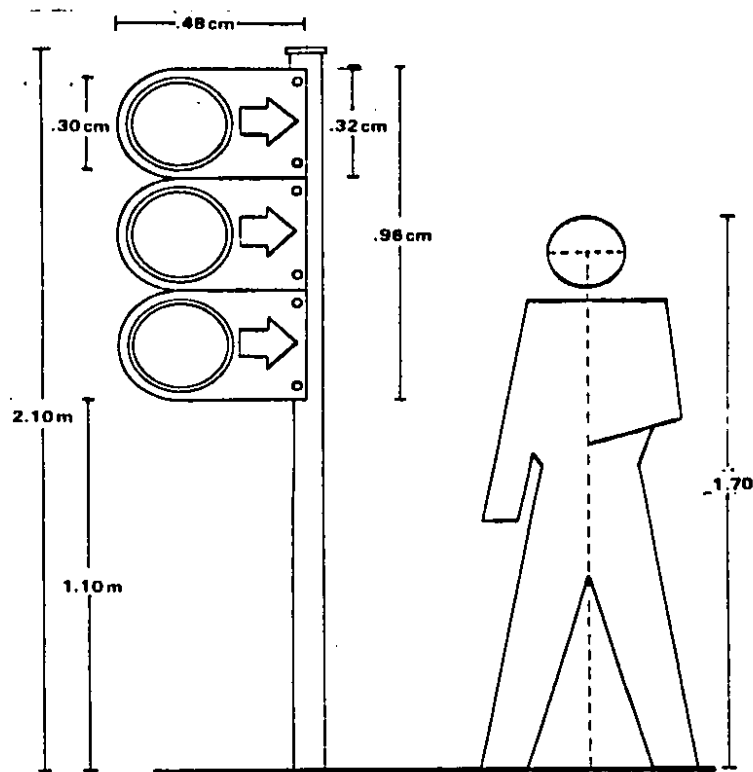


Colocación de la señal

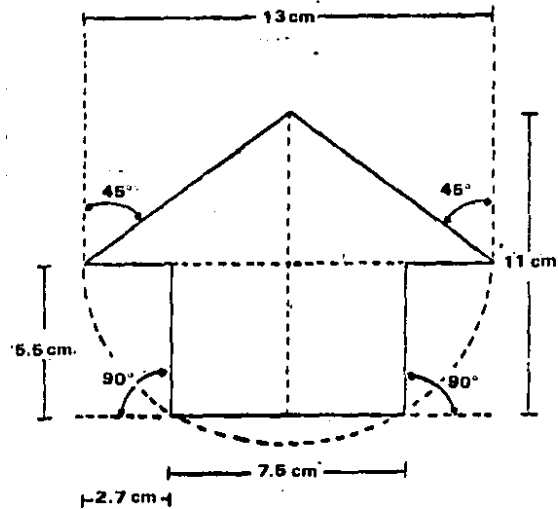
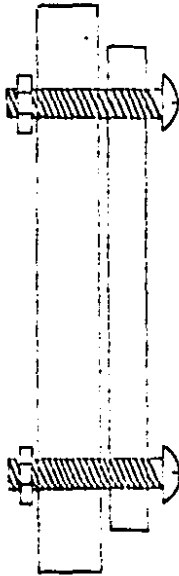
La señal redonda se colocara atornillada por dos partes a una placa, de lamina que a su vez estara sujeta a un poste de 2:10 m, esta placa medira 32cm de ancho por 48cm de largo; esta placa estara fija al poste junto con otras dos placas de las mismas medidas, colocadas una bajo la otra formando el modulo de señalamiento que se utilizara en todo el parque.

La idea de hacer que la señal portadora del gráfico sea fácilmente movable es que en caso de que ocurra cambios en lo que a la colocacion de los animales se refiera, sea más rápido y barato, cambiar las señales.

A continuación presentamos unos esquemas que muestran, todas estas especificaciones.



Estructura de la
flecha:

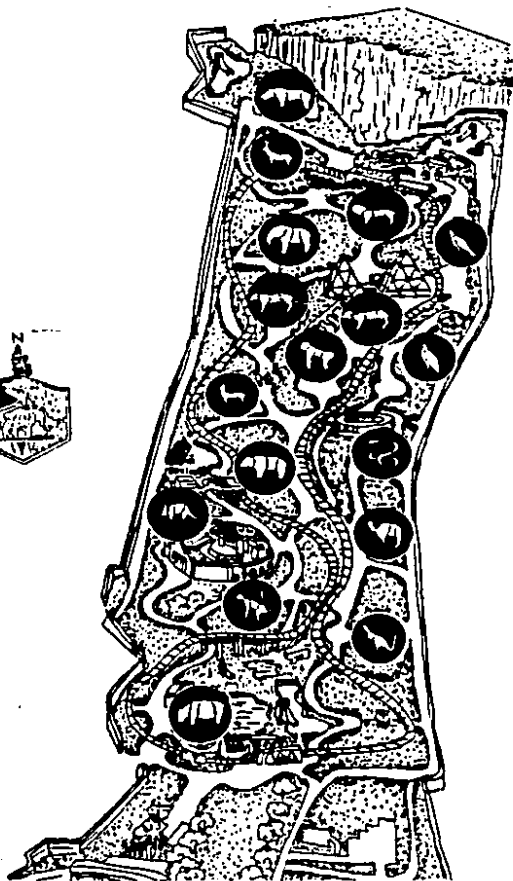


ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA.

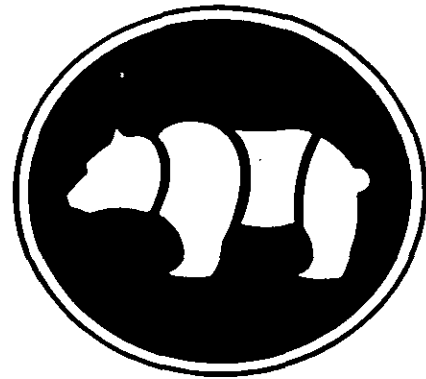
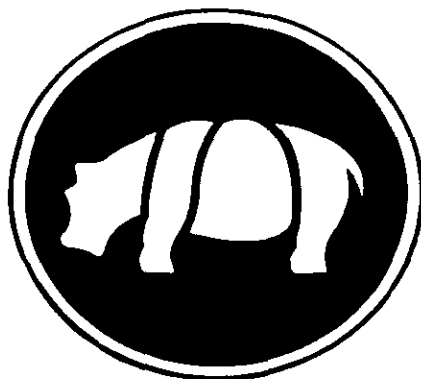
Aplicación del gráfico en su tamaño mínimo

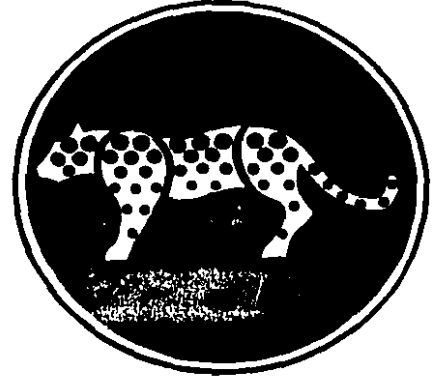
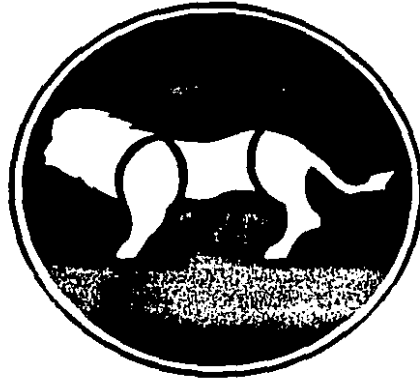
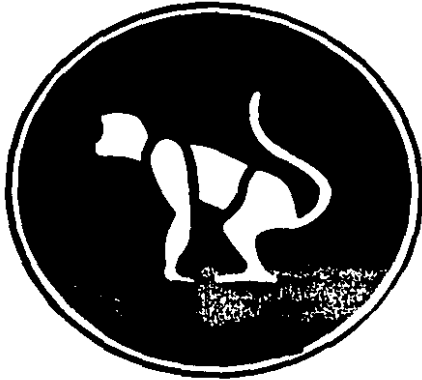
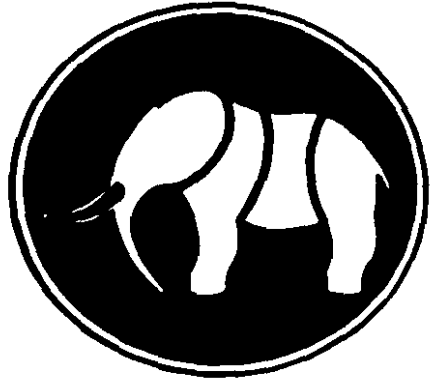
A continuación se presentan los gráficos realizados, en su tamaño mínimo, aplicados al mapa existente del zoológico.

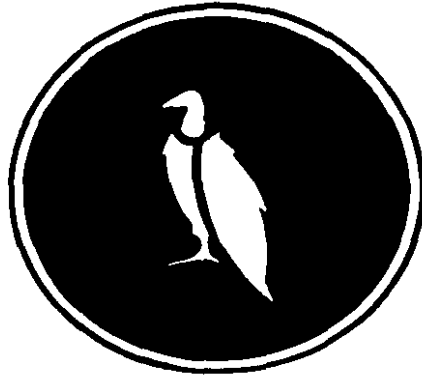
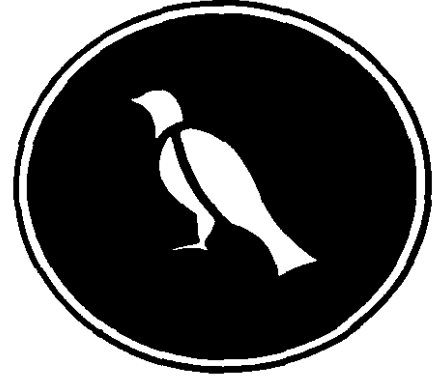
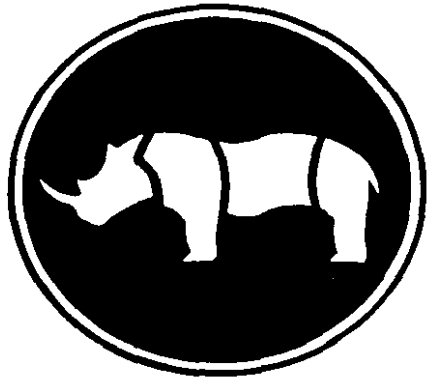
Así pues se muestra como funcionan en sus distintas proporciones, y pueden utilizarse como medios de señalización, en cualquier parte en que se necesite de su función señalizadora.



555 36 1121 1121
110-110 11 11 1121







Conclusión

Al llegar al término de la presente Tesis y habiendo estudiado cuidadosamente los distintos aspectos para la realización de un sistema de señalamientos, se llegó a la conclusión que la forma más eficiente y funcional de presentar un sistema de señalamientos para el zoológico de Guadalajara, es uno compuesto por señales con gráficos, en plasta, sencillos que son fácilmente identificables.

Los señalamientos creados, van de acuerdo con los objetivos para los cuales fueron realizados, de ser capaces de formar un sistema de comunicación claro y capaz de simplificar y organizar rápidamente el funcionamiento de este zoológico.

Además de que cuentan con unidad en su lenguaje visual y forman un sistema de señalización unificado en cuanto a su estructura y diseño, dándole al zoológico personalidad propia en cuanto a su conjunto de señalizaciones.

Es importante lograr señalamientos con capacidad de transmitir mensajes claros, que sean captados y entendidos por todas las personas, sin importar su contexto social o cultural, señalamientos entendidos universalmente, ya que simplifican la forma de transmitir una información.

Bibliografía

■ **DISEÑO ARTE Y FUNCION.**
Jesús Solanas Donoso,
Salvat Temas C.

■ **DISEÑO POR QUE?**
Richard,
Ed. G.G.

■ **DISEÑO Y COMUNICACION VISUAL**
B. Munari.
Ed. G.G.

■ **EL GRAN LIBRO DEL COLOR**
Ed. Blume.

■ **FUNDAMENTOS DE LA TEORIA DE
LOS COLORES.**
Harold Kujupers.
Ed. G.G.

■ **IDEOLOGIA Y UTOPIA DEL
DISEÑO.**
Selle.
Ed. G.G.

■ **LA SINTAXIS DE LA IMAGEN**
Dondis A. Dondis.
Ed. G.G.

■ **METODOS DE DISEÑO**
Jones.
Ed. G.G.

■ **ORIGENES DE LA FORMA**
Williams.
Ed. G.G.

■ **A HISTORY OF GRAPHIC DESIGN**
Philip B. Meggs.
Van Nostrand Reinhold.

■ **APLICACIONES GRAFICAS DEL
ORDENADOR.**
Lewel John.
Hermann Blume.

■ **CORPORATE DESIGN SYSTEM.**
M. Nalkanishi.
C.C.

■ **DESIGNING PICTORIAL SYMBOLS**
Holmes With R. de N.

■ **LA ESTRUCTURA AUSENTE.**
Humberto Eco.
Ed. Ediciones de bolsillo.

■ **MAGAZINE DESIGN**
Mc. Lean.
Oxford Universit, Press.

■ **PUBLICATION DESIGN.**
Allen H..
Van Nostrand Reinhold.

■ TEORIA DE LOS SIGNOS
Bertil Malm Berg.
Siglo Veintiuno editores.

■ SIGNET, SIGNAL, SYMBOL
Walter Diethelm.
ABC Edition.

■ NUEVA ENCICLOPEDIA TEMATICA
Ed. Richards, S.A.

■ LA SEMIOLOGIA
Pierre Guiraud.
Siglo veintiuno editores.

■ SIGNOS, SIMBOLOS, MARCAS Y
SEÑALES.
Adrian Frutiger.
Ed. Gustavo Gil S.A.

■ FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
Robert Gillam Scott.
Ed. Victor Leru.

■ ASI SE DIBUJA.
J.M. Parramon.
Ed. Parramon.

■ CONSEJOS PRACTICOS PARA
DISEÑADORES.
Gray.
Ed. Gustavo Gil.

■ SISTEMA DE RETICULAS
José Muller B.
Ed. G.G.

■ SIGNOS EN LA COMUNICACION
VISUAL.
Alcher, Otl. Krampen M.
Ed. G.G.

■ SYMBOLS SOURCE BOOK.
Henry Dreyfuss.
Mc. Grow-Hill.

■ TYPE SIGN SYMBOL
Adrier Frutiger.
ABC Edition.

■ WORLD OF LOGOTYPES
Ed. G.G.

■ DIBUJO DE ÉXITO.
Andrew Loomis.
Libreria Hachette, S.A.

■ PERSPECTIVAS PARA DIBUJANTES.
Lawson.
Ed. G.G.

■ ART STUDENTS ANATOMY.
Edmind J. Farris.
Dover Publication.