

36  
2ej



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTONOMA DE MEXICO**

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Señalética - Semiótica

Tesis que para obtener el título de:

Lic. en Diseño Gráfico

Presenta:

**Griselda González Reyes**



DEPTO. DE ASESORIA  
POR LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICAS

XOCHIMILCO, D.F.  
Director de tesis:

Lic. Gerardo García- Luna Martínez

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

México, D.F. diciembre de 1996

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

# DEDICATORIA

A Dios por el  
don maravilloso  
de vivir.

A mi madre por todos tus  
desvelos y preocupaciones.  
Sin tí no lo hubiera logrado.

A mis hermanos  
con todo mi cariño  
Josué y Moshe.

A tí Andres, por todo  
lo que significas en  
mi vida.

GRACIAS



## AGRADECIMIENTOS

Mtro. Salvador Carreño Alvares, por el interés mostrado para este trabajo de investigación.


Mtro. Salvador Carreño González, por tus enseñanzas, pero sobre todo por ser mi amigo.

Lic. Gerardo García-Luna Martínez, por la ayuda que me has brindado y por ser el amigo que ahora eres.

Psic. Francisca Martínez, por haberme ayudado a conseguir lo que yo me trace como meta.

A mis amigos: Rosa, Ramón, Arcelia y Juan Carlos

A todas las personas que de algún modo me ayudaron para que este sueño fuera posible.



# INDICE GENERAL

## INTRODUCCION

### CAPITULO I. Historia del C. P. E. S.

1.1 Antecedentes del Colegio de Profesores de Educación Secundaria.....	2
1.2 El Colegio de Profesores de Educación Secundaria.....	6
1.2.1 Declaración de principios.....	6
1.2.2 Objetivos.....	8
1.2.3 Socios.....	10
1.2.4 Metas alcanzadas en 1995.....	16
1.2.5 Características de las oficinas del Colegio.....	17
1.3 Necesidades actuales de la imagen.....	20

### CAPITULO II. De la Semiótica al Diseño Gráfico.

2.1 El proceso comunicacional.....	22
2.2 Semiótica y comunicación.....	31
2.3 Semiótica y Diseño Gráfico.....	37

### CAPITULO III. Diseño del sistema señalético para el Colegio de Profesores de Educación Secundaria

3.1 Señalización- señalética.....	64
3.2 Nivel Pragmático.....	70
3.3 Nivel Sintáctico.....	80
3.4 Nivel Semántico.....	86

## CONCLUSIONES

## BIBLIOGRAFIA



## INTRODUCCION

Desde los albores de la humanidad, por sus características psicológicas y especialmente por su instinto gregario, el hombre tiende a realizar diversas actividades asociado con otros cuyos intereses son semejantes a los suyos, lo que lo motiva, permitiendo que el aporte de ideas y esfuerzos conjuntos y la realización, así como el logro de planes y metas propuestas trascienden no sólo al grupo del que se trata, sino también a su entorno, ya sea éste amplio o limitado.

En el caso del "Colegio de Profesores de Educación Secundaria, Moisés Saenz", cuyo trabajo paciente y constante, aunque callado, por más de 50 años, se denota esa labor conjunta que ha propendido al mejoramiento de la calidad profesional y humana de cada uno de sus integrantes, lo que necesariamente ha redundado en beneficio principalmente de los adolescentes que en las aulas captan no sólo las enseñanzas de las materias que les imparten los mentores afiliados a dicho Colegio, sino también las experiencias y ascendrados valores morales que tanto se requieren hoy en día en que la compleja situación social de nuestro País parece estar perdiendo

Instituciones como ésta se hacen acreedoras no sólo al reconocimiento de sus méritos, sino a recibir de alguna manera el apoyo y colaboración , aún de personas diversas a sus miembros.

Estos son los motivos por los que tomando en consideración que este Colegio cuenta con un edificio, el cual es necesario para la realización de las actividades que le son propias, en este trabajo presentó el diseño de un sistema señalético.

Para tal fin se han conjuntado dos disciplinas: La comunicación y el diseño gráfico. La primera será entendida como un proceso en el que se emiten o reciben mensajes, la segunda será abordada como un medio de comunicación visual que expresa un mensaje determinado.

De modo tal, que la señalética será la materia prima para la elaboración de este documento.

La mayoría de la gente, ha tenido la oportunidad de percibir un mensaje iconográfico que llama su atención, el cual puede ser entendido (decodificación), o bien únicamente ser observado sin transmitir ningún mensaje. Por tales motivos en este documento se ha realizado este documento bajo las pautas que señala la semiótica, es decir, el nivel pragmático (las condiciones de uso de la señal y sus efectos comunicacionales), sintáctico (el análisis del soporte, relacionado con aspectos propios del diseño) y semántico ( evaluación del uso del concepto).

Asimismo, tomando en cuenta que a este proyecto le competen a los mensajes visuales y la efectividad de los mismos, la constante que se mostrará en él, será la relación entre el mensaje y el medio.

El objetivo general es contribuir a la optimización del proceso comunicacional de un entorno público, a través del diseño de un sistema señalético.

Las particularidades son según el criterio semiótico, aportar una comunicación visual, la cual no presente fallas, ni ruidos comunicacionales. Y bajo la consideración de las variables Semióticas y del Diseño Gráfico, vincular la aplicación de ambas disciplinas en la elaboración de un sistema señalético para un entorno público.



# CAPITULO I

Historia del C.P.E.S.






## 1.1 ANTECEDENTES DEL COLEGIO DE PROFESORES DE EDUCACION SECUNDARIA.

La necesidad de superación de profesores con miras a un mejor desempeño en la docencia, que redundará en el mejoramiento de la educación a nivel medio a través del intercambio de información, material y conocimientos, así como la organización de diversas actividades consistentes en seminarios, conferencias, concursos y otras; generó la inquietud por agrupar a los profesores de Educación Secundaria egresados de la Escuela Normal Superior en un Colegio.

Esa idea se consolidó y para materializar ese proyecto, los profesores Miguel Corso Blanco, Francisco Contreras y otros, por correo ordinario giraron un citatorio a todos los profesores graduados en la Escuela antes mencionada, a fin de que acudieran el día 22 de agosto de 1945 a las 19:00 hrs. en la sala de sesiones que ocupaba el Sindicato de Profesores de Educación Secundaria ubicado en la casa número 12 de la calle de Tacuba en esta ciudad.

En la fecha y hora mencionadas dio principio la primera sesión que inició el profesor Francisco Rivera, con una explicación de la ley que reglamentaba el ejercicio de las profesiones, enfatizando la imperiosa necesidad de que los ahí presentes y otros profesores con intereses afines, siendo titulados de la Escuela Normal Superior, en sociedad, constituyeran el Colegio de Profesores de Educación Secundaria, al



amparo de la ley citada.

La explicación del profesor Rivera se interrumpió a moción de los profesores Doroteo Pablo Hernández y Antonio Sánchez Molina, quienes solicitaron algunas aclaraciones.

Posteriormente se aprobó la propuesta del profesor Rivera, en el sentido de que se designara una dirección o mesa de debates y que ésta, al tomar posesión del cargo declarara constituida la Asamblea del Colegio de Profesores de Educación Secundaria.

Dicha dirección o mesa de debates se integró así:

- PRESIDENTE: Profr. Antonio Sánchez Molina.
- SECRETARIO: Profra. María Isabel Alcántar.
- ESCRUTADOR: Profr. Antonio Bultrón y Mondragón.

Bajo la presidencia esa directiva o mesa de debates, se abrió la discusión acerca de la procedencia o no del nombramiento en definitiva del Consejo Directivo del Colegio. Los profesores Ismael Corso Blanco, Antonio Placencia, Antonio Buitrón, María Isabel Alcántar y Francisco Rivera se pronunciaron en favor de designar de inmediato al Consejo citado. En tres ocasiones el profesor Oswaldo Olvera se opuso a dicha proposición. Una vez que se discutió ampliamente ese punto, se realizó la votación y por unanimidad de votos se decidió designar un Consejo Directivo conforme a lo previsto en la Ley Reglamentaria de Profesiones y al Código Civil para el Distrito y Territorios Federales vigentes en esa época.

A continuación se propusieron Candidatos para cada uno de los cargos y previa discusión de las características y curriculum de cada uno de los prospectos, el resultado de la elección fue el siguiente:

PRESIDENTE

Profesor Francisco Rivera.

VICEPRESIDENTE

Profesor Oswaldo Olvera.

1er SECRETARIO

Profesor Ismael Corso Blanco.

1er SECRETARIO SUPLENTE

Profesor Benito Solís Luna.

2do SECRETARIO

Profesora María Isabel Alcántar.

2do SECRETARIO SUPLENTE

Profesor Antonio Bultrón.

TESORERO

Profesora María Cristina García.

SUBTESORERO

Profesora Esperanza Orozco S.

La presidencia de debates tomó la protesta a los designados, desde luego al Consejo Directivo, continuando la asamblea bajo la presidencia del mismo, llegando a los acuerdos siguientes:

I. Reconocer como domicilio profesional del Colegio el despacho No. 21 de la casa No. 6 de la calle de Argentina de esta ciudad.

II. Firmar unas declaraciones en las cuales constara su conformidad en el acto que se realizó.

III. Los profesores que votaron por ese Consejo Directivo, firmaron un acta, de manera que se pudiera constatar que fueron electos por unanimidad.

*IV. Designar a los miembros del Consejo Directivo electo para elaborar un proyecto de estatutos.*

Para que los miembros del consejo pudieran elaborar el proyecto de estatutos, se declaró la junta en receso por algunos días.

El 31 de agosto de 1945, previo citatorio girado por el Consejo Directivo electo, se reunieron los profesores graduados en la Escuela Normal Superior, a las 19:00 hrs., es decir, la asamblea constitutiva del Colegio de Profesores de Educación Secundaria, dándose lectura al proyecto de Estatutos que el Consejo Directivo presentó. Se discutieron algunos puntos y finalmente se aprobaron.

La presidencia del consejo informó la necesidad que tenía la asociación de formular la lista de miembros, con indicación de los que desearan prestar sus servicios en el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio, acordándose que tal asunto pasara a tramitarse en la forma establecida de los estatutos ya aprobados y que las gestiones para las plazas que iban a cubrirse en la citada escuela, se hicieran en su momento. Acto seguido a la asamblea reunida, con la mayoría de los maestros graduados, en la que se hizo la declaración de estar plenamente constituido el Colegio de Profesores de Educación Secundaria, tomándosele protesta a los miembros del Consejo Directivo y acordándose además otorgarse la representación del presidente del Consejo Directivo, profesor Francisco Rivera Contreras, para que se encargara de promover la sesión necesaria a fin de lograr el reconocimiento del citado organismo, por parte de las autoridades judiciales y administrativas, así como de comunicar a los periódicos la constitución del Colegio, para lo que previamente se otorgaron poderes al profesor Rivera, comprometiéndose éste a acatar el acuerdo de la asamblea y a proceder a dar cumplimiento a este mandato.

El número de profesores asistentes fue de 120. El nombre que se le dio a este Colegio de Profesores fue:

"COLEGIO DE PROFESORES DE EDUCACION  
SECUNDARIA , MOISES SAENZ".

## 1.2 EL COLEGIO DE PROFESORES DE EDUCACION SECUNDARIA.

### 1.2.1. DECLARACION DE PRINCIPIOS.


**E**l Colegio de Profesores concibe a los mismos como:

- Profesional acreedor al pleno reconocimiento de la sociedad.
- Profesor de educación secundaria como un profesional que tiene un panorama amplio acerca de la cultura y a su vez está consciente de la importancia de su acción en esta sociedad.
- La investigación pedagógica es una fase de experimentación.
- Rechaza cualquier relación con cualquier corriente ideológica.
- Sabe que tiene un compromiso de coadyuvar en la mejoría de la sociedad, y sabe que tiene el compromiso de impartir una educación de alta calidad. (1)
- Sostiene que la base del desarrollo del país, es la democratización de las organizaciones populares, y lo que él haga deberá ir de acuerdo con este principio. (2)
- Sabe que el proceso de la sociedad está relacionado con el avance científico y tecnológico.
- Trata de participar en la búsqueda de la identidad nacional del pueblo mexicano.

- Está relacionado con el ámbito educativo nacional e internacional.


- Está de acuerdo en que la comunicación debe existir para enriquecer las experiencias nacionales e internacionales.

### 1.2.2 OBJETIVOS



*S*on los objetivos del "Colegio de Profesores de Educación Secundaria Moisés Saenz" A.C.:

- I. Establecer y fomentar la unificación de los profesores de Educación Secundaria.*
- II. Vigilar que el ejercicio profesional se realice dentro del más alto plano legal y moral.*
- III. Colaborar como auxiliar de la Administración Pública, en todos los eventos que tiendan a la profesionalización del Magisterio.*
- IV. Denunciar, ante las autoridades competentes, las violaciones de la Ley de Profesiones.*
- V. Proponer mediante estudios exhaustivos, la adecuación de los sueldos de Profesores de Educación Secundaria conforme a las necesidades reales de los mismos.*
- VI. Promover la expedición de reformas, leyes y reglamentos relativos al ejercicio profesional de la docencia.*
- VII. Fomentar el desarrollo cultural de la profesión y de la sociedad en general.*
- VIII. Servir de árbitro en los conflictos entre profesionales cuando se juzgue conveniente.*
- IX. Establecer y fomentar relaciones con otros colegios de profesionales, tanto nacionales como extranjeros.*

- X. Prestar, como cuerpo consultivo, la más alta colaboración con el Poder Público.
  - XI. Formular estatutos del Colegio y depositar un ejemplar en la Dirección General de Profesiones.
  - XII. Hacer las reformas de los estatutos del Colegio y comunicar de las mismas a la Dirección General de Profesiones.
  - XIII. Participar en la elaboración y en las reformas de los planes y programas de estudios de la Educación Básica, así como en todos aquellos eventos que tiendan a capacitar y mejorar a los profesores de dicho nivel.
  - XIV. Participar en Congresos y eventos culturales.
  - XV. Coordinar las acciones necesarias para el desempeño del servicio voluntario.
  - XVI. Anotar anualmente los trabajos desempeñados por sus miembros en el servicio social voluntario.
  - XVII. Pugnar porque los puestos públicos en que se requieran conocimientos propios de nuestra profesión sean desempeñados por los técnicos respectivos con título legalmente expedido y debidamente registrado.
  - XVIII. Gestionar el registro de los títulos de sus asociados.
  - XIX. Salvaguardar los intereses profesionales de sus miembros.
- 



### 1.2.3 SOCIOS

**E**l Colegio de Profesores de Educación Secundaria, está integrado por socios, los cuales se dividen en: efectivos, provisionales, honorarios, fundadores y honoris causa.

A continuación se describe cada uno de los tipos de socios y las características que cada uno deberá tener:

**EFFECTIVOS:** Deberán poseer su título de profesor de Educación Secundaria.

**PROVISIONALES:** Serán socios provisionales los que sin haber registrado su título, dispongan de un plazo de 90 días para hacerlo.

**HONORARIOS:** Son los profesores que no cubran los requisitos para ser efectivos o bien que se incorporaron como provisionales y no cumplieron con las condiciones en el plazo señalado.

**FUNDADORES:** Son los profesores, cuya firma se encuentra plasmada en el Acta Constitutiva del Colegio, por lo cual este tipo de socios será reconocido, y cuando lo amerite se le rendirá homenaje.

**HONORIS CAUSA:** Son aquellos que en relación con sus méritos, y con su obra educativa, se hagan merecedores de esta distinción a nivel nacional e internacional.

Los socios que forman parte del Colegio deberán cumplir con el artículo 15 de los estatutos del mismo que a continuación se transcribe.

Artículo 15. - Son requisitos para ingresar como socios al  
"Colegio de Profesores de Educación Secundaria  
Moisés Saenz", A. C.:

- I. *Ser de nacionalidad mexicana y estar en pleno uso y goce de sus facultades y derechos.*
- II. *No pertenecer a otro Colegio equivalente o reconocido por la Dirección General de profesiones.*
- III. *Poseer el título de Profesor de Educación Secundaria, expedido por Institución reconocida, conforme lo establece la Ley Reglamentaria del artículo 5º Constitucional.*
- IV. *Ejercer o haber ejercido la docencia a nivel de educación secundaria.*
- V. *Haber registrado el título ante la Dirección General de Profesiones.*
- VI. *Presentar por escrito solicitud de ingreso, avalada por dos socios efectivos del Colegio. Las solicitudes para los socios efectivos del Colegio llevarán anexa una copia fotostática de su cédula profesional.*
- VII. *Ser, por sus antecedentes y actuación profesional, de reconocida honestidad.*
- VIII. *Aceptar que el Colegio, por conducto adecuado, recabe, cuando el caso lo amerite, los datos relativos a los antecedentes de los solicitantes.*

IX. Ser aprobada su solicitud por el Consejo Directivo.

X. Protestar y cumplir con los estatutos del Colegio, así como con los acuerdos que de la Asamblea General emanen.

XI. Pagar la cuota de inscripción. (3)

Los cargos más importantes dentro del Colegio de Profesores son:

1. *Presidencia.*- Los objetivos del presidente son los siguientes:

Convocar a las asambleas y sesiones del Consejo Directivo, así como presidir las mismas. Dependiendo a lo que se llegue en estas sesiones, deberá firmar las actas y los acuerdos conjuntamente con el vicepresidente y los secretarios.

Firmar todo tipo de documentos que se deriven de las actividades propias del Colegio.

Vigilar que los libros de actas de las asambleas estén siempre al corriente, así como supervisar el trabajo de todos los miembros del Colegio.

Informar a la Dirección General de Profesiones, cuáles fueron los cambios del Consejo Directivo. En caso de que llegase a haber empate en las votaciones, el presidente puede dar el voto de calidad.

2. *Vicepresidencia.*- Las actividades del vicepresidente son:

Colaborar directamente con el presidente y en caso de que este no esté, suplir su ausencia, así como firmar las actas de los acuerdos que emane la junta.

3. *Secretarios propietarios.*- A lo que se dedica un Secretario propietario, ya sea el primero o el segundo es:

3. Ibidem p 12.

Suscribir las convocatorias para la realización de Asambleas Generales del Colegio, así como reeditar, registrar y controlar las actas que se levanten en estas reuniones, mismas que serán firmadas por el presidente, vicepresidente y los secretarios.

Atender la correspondencia y responsabilizarse del manejo adecuado del archivo del Colegio, para que en el momento que se requiera de algún documento, éste se pueda facilitar a quien lo solicite, ya sea algún profesor, o bien la Dirección General de Profesiones.

Organizar y controlar el funcionamiento de las oficinas del Colegio.

Publicar y mantener el directorio de socios.

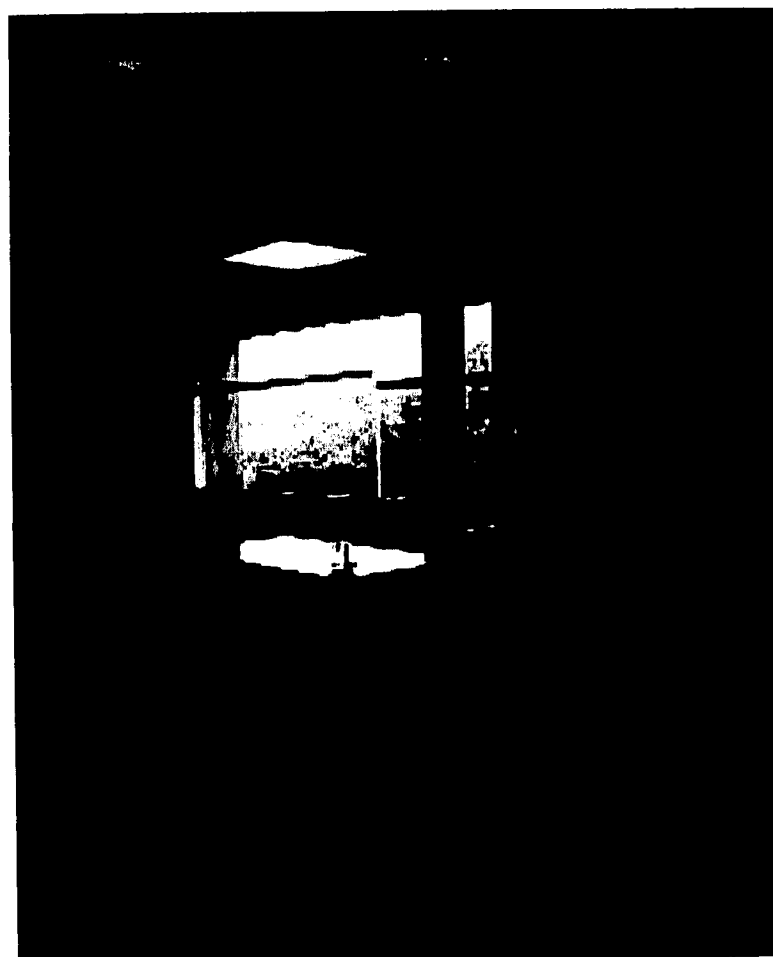


foto 1. Oficinas de las Secretarías del Colegio de Profesores de Educación Secundaria.

foto 1

4. *Secretarios suplentes.*- Son atribuciones de los secretarios suplentes:

Suplir las ausencias de los secretarios propietarios.

Sus actividades serán auxiliar en todas sus actividades a los secretarios propietarios.

5. *Tesorero.*- Sus labores serán:

Recaudar lo relativo al patrimonio del colegio, administrarlo mancomunadamente con el presidente.

Autorizar los gastos que sean necesarios, siempre con el visto bueno del presidente.

Llevar la contabilidad, así como expedir y firmar los recibos de ingresos a favor del Colegio.

Presentar un proyecto al Consejo Directivo, para su discusión y aprobación, del presupuesto de ingresos y egresos del año siguiente.

6. *Subtesorero.*- Sus funciones son:

Suplir y auxiliar al tesorero.

7. *Comisión de Honor y Justicia:*

Será nombrada por la Asamblea General, con duración de dos años a su cargo este puesto.

Estará integrada por un presidente y cuatro vocales, mismos que deberán ser socios efectivos del Colegio.

Para nombrar a un presidente, se reúne la Comisión, se presentan a los postulantes y se procede a las votaciones, es decir el que tenga

Resolver casos de denuncias o acusaciones que existan contra algún miembro del Colegio e investigar si amerita sanción o expulsión del mismo. En estos casos lo se exigirá que cualquier denuncia o acusación se presente en la Comisión debidamente fundamentada.

8. Comisario.- Se encarga de :

Representar a los socios del Colegio y revisar los estados financieros de la asociación.

Puede solicitar Asambleas Extraordinarias cuando detecte irregularidades.

Tiene oportunidad de asistir a las juntas del Consejo Directivo, teniendo únicamente derecho a voz.

Se puede reelegir una sola vez.

Debe informar anualmente lo relacionado con el desempeño de su función, así como de las intervenciones que tuvo a favor del Colegio.



foto 2

foto 2. Vista de Recepción y Sala de

#### 1.2.4 METAS ALCANZADAS EN 1995.

- *Se* organizaron ciclos de conferencias, mesas redondas y paneles denominados "Experiencia regional y prospectiva de la educación secundaria", en diferentes entidades y/o regiones de la República Mexicana, durante los meses de octubre de 1994 a abril del 95.
- Organizaron actividades en las que participaron los miembros del Colegio.
- Realizaron congresos regionales en diferentes partes de la República Mexicana.
- Se llevó a cabo el ciclo de conferencias y páneles denominados "Experiencias y Propuestas de Innovación de Educación Secundaria" en la ciudad de México durante el mes de mayo de 1995, esto fue apoyado plenamente por el Diseño Gráfico.
- El Colegio en el año de 1995 cumplió 50 años de existencia, por lo cual se le otorgó una medalla al profesor más destacado de educación secundaria de cada estado de la República Mexicana.
- Organizaron, por lo menos, dos mesas redondas para discutir la situación actual y las perspectivas del nivel medio básico, con la participación de especialistas destacados en el ámbito educativo.
- Organizaron un Congreso Nacional en la Ciudad de México, con el motivo del cincuentenario del Colegio.

### 1.2.5. CARACTERISTICAS DE LAS OFICINAS DEL COLEGIO

La dirección actual de las oficinas es Pirineos No. 59 1er piso, Col. Portales.

Estas oficinas se encuentran en un edificio particular, en el cual la SEP renta dos niveles.

La construcción de este edificio es de tendencia modernista, misma que pertenece a los dueños de metales Návalos.

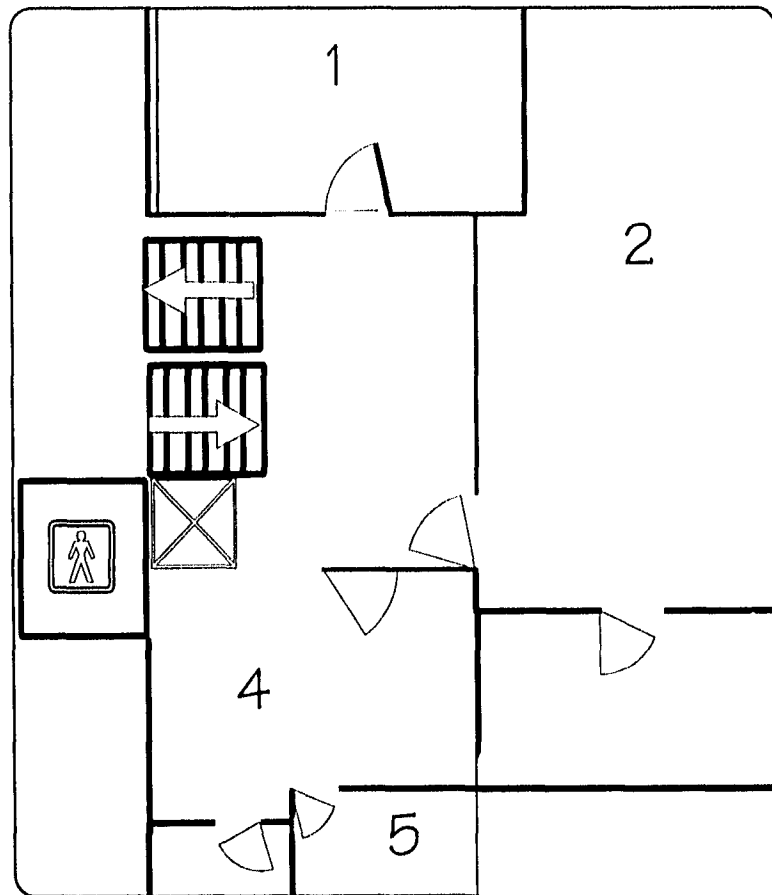
El edificio es de 5 pisos. Se cuenta con elevador y escaleras.

Los baños están en los descansos de las escaleras, es decir en el primer descanso hay un sanitario para caballeros, en el segundo está el de damas, etc.

En cuanto a las oficinas del Colegio a continuación se muestra un croquis, el cual muestra la disposición del mismo.



# PLANTA 2



1. Actividades tecnológicas

4. Biblioteca

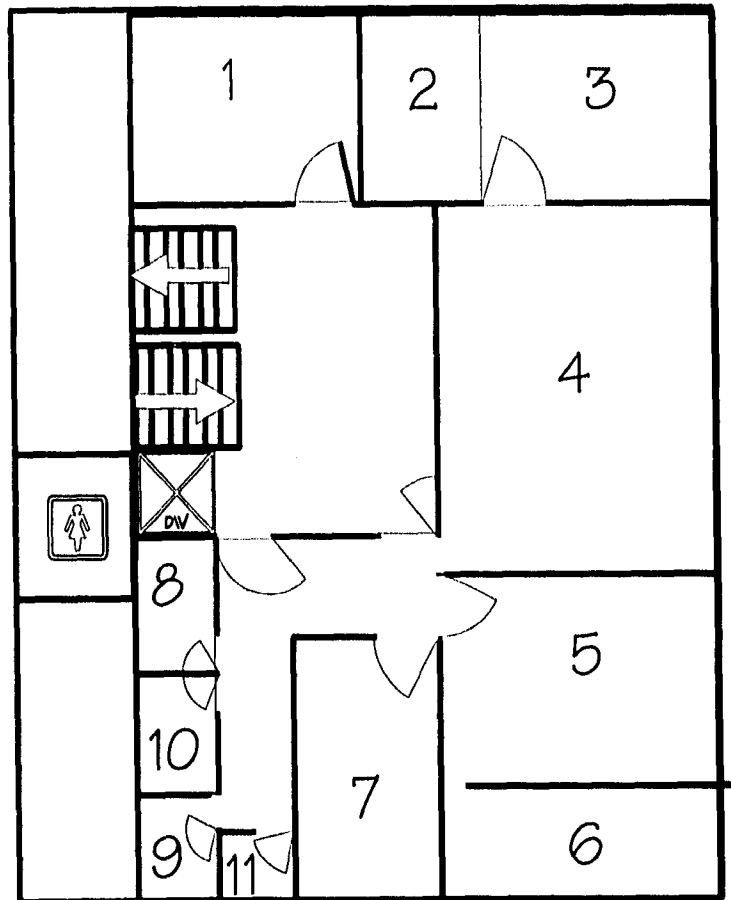
2. Sala de usos múltiples

5. Administración

3. Tesorería y contabilidad

foto 3. Aula de Actividades Tecnológicas.

# PLANTA 1



1. Actividades académicas

2. Presidencia

3. Sala de Preséistas

4. Lobbie

5. Recepción

6. Secretarías

7. Sala de Juntas

8. Cómputo

9. Honor y Justicia

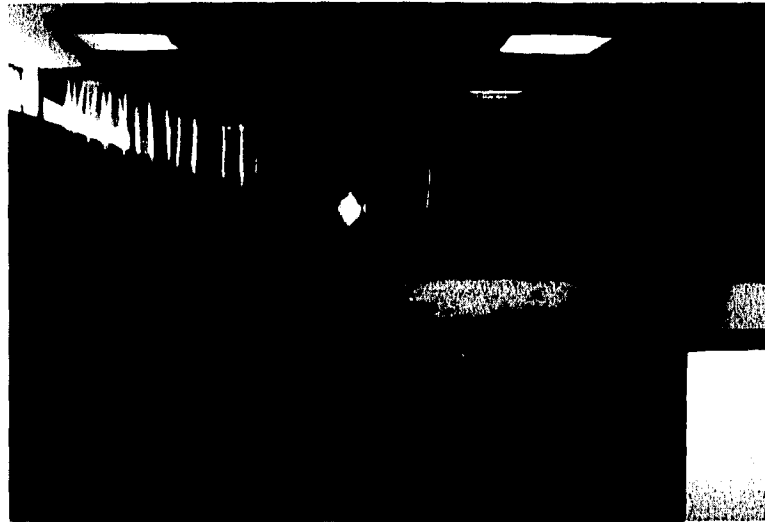
10. Vicepresidencia

11. Comisario

### 1.3 Necesidades actuales de la imagen

La propuesta de hacer la señalética del Colegio de Profesores de Educación Secundaria "Moisés Saenz", fue aceptada, ya que como las siguientes imágenes lo demuestran, no es muy entendible la ubicación de los diferentes departamentos, sobre todo si uno no conoce el lugar.

Lo que se persigue al diseñar las diferentes señales, es que tanto las personas que laboran en las oficinas, como las que no conocen el lugar, se orienten y a su vez se pretende dar una idea de las funciones



de los diferentes áreas que existen en el Colegio.  
foto 3

foto 3. Actividades tecnológicas.

# CAPITULO II

De la Semiótica al Diseño  
Gráfico

## 2.1 El proceso comunicacional

**G**eorge Gerbner profesor y director de la Escuela de Pensilvania, plantea dos mejoras en el campo de la comunicación. En la primera relaciona el mensaje con la realidad, mediante la cual podemos enfrentar dos cuestiones: percepción y significado. Y en la segunda, ve el proceso de comunicación en la cual intervienen dos dimensiones alternativas: la perceptual receptiva y la comunicativa o medios de control.

### DIMENSION HORIZONTAL

En primer lugar del proceso vamos a tener al HECHO, es decir algún suceso que va a ocurrir en la realidad externa y va a ser percibido por un sujeto, el cual puede ser una persona o bien una máquina; a la percepción que tiene el SUJETO del HECHO, Gerbner le designó PERCEPCION DEL HECHO, hasta esta parte del proceso se le ha llamado "Dimensión Perceptual" (1)

Para que haya una relación entre el HECHO Y LA PERCEPCION DEL HECHO, tendrá que haber una SELECCION CONTEXTO DISPONIBILIDAD; esto se debe a que el sujeto no podrá percibir absolutamente todos los factores que están involucrados en el hecho, por lo cual sabemos que si el sujeto es una máquina, podrá unicamente responder a algunos estímulos, pero si éste es un individuo, tendrá que hacer coincidir esos estímulos externos con patrones internos del pensamiento. Por lo tanto, los factores externos e internos que hayan coincidido serán los que van a permitir que se genere un significado.

Nuestros patrones internos, los cuales han permitido que haya coincidencia con los patrones externos, han sido desarrollados y controlados por nuestra cultura, por lo tanto sabemos que las

1. Fiske John; *Introducción a la Teoría de la Comunicación*, p. 19.

2. *Ibid* p. 20

personas de diferentes culturas van a percibir los hechos externos de diferente manera; la percepción no será únicamente un problema psicológico, también es una situación cultural.

## DIMENSION VERTICAL

En esta dimensión, la Percepción del Hecho se convierte en una señal, es decir, el ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO, a lo que comúnmente se le conoce como el mensaje. La parte que se refiere al acto se dividirá en dos, la primera es el Agente 1, es decir la forma que ha tomado ahora el Hecho, para que esto suceda hay un elemento Intermedio entre el Hecho 1 y el Enunciado de la Percepción del Hecho, al cual Gerbner le ha designado ACCESO A CONTROL DE MEDIOS, el mensaje se podrá armar de muchas maneras, es decir, se pueden buscar los elementos más adecuados para estructurarlo, ya que dependiendo de los códigos que se elijan se podrá dar el matiz deseado, así como la manera en que estos se expresen. "La relación entre forma y contenido es dinámica e interactiva". (2)

La primera dimensión es tan importante como la segunda, ya que inicialmente se seleccionan las vías, el medio y el canal de comunicación; posteriormente hay una selección hecha por el sujeto en la Percepción del Hecho, ya que nunca será posible seleccionar completamente el Hecho, puesto que siempre habrá una selección y distorsión.

Una forma común de pensamiento actual, es que el acceso a los medios masivos es una manera de poder influir o dominar a la sociedad, así como en la comunicación interpersonal: la persona autoritaria tratará de dominar en la conversación de otros, esto es, tratará de controlar el acceso a los otros canales de comunicación.

Para seguir con el modelo de Gerbner, tendremos que regresar a la dimensión horizontal en donde está el Agente 2, quien percibirá un hecho, pero ya no será el hecho inicial. La información que este recibirá,

2. Ibidem p. 20

será el ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO que tuvo el Sujeto 1, nuevamente el significado no está implícito en el mensaje, sino en la negociación que se da entre el receptor y el mensaje; esto es, el Sujeto 2 aporta al ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO los aprendizajes que ha tenido, así como de la influencia de la cultura o subcultura a la que pertenece, ejercida en él.

Nosotros sabemos que un mensaje implica muchos significados, los cuales no se concretarán hasta que se genere una interacción entre el SUJETO 2 y el ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO, en donde nuevamente se producirá una PERCEPCION DEL ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO.

Podemos hablar también acerca de lo que Gerbner llama "Disponibilidad: concepto básico". Dentro de la misma relación horizontal encontraremos lo que efectivamente fue percibido por el SUJETO 2, en donde esta acción no será ejecutada aún por el receptor, sino por el emisor (el que está comunicando la Percepción del Hecho) y lo que va a pensar el comunicador serán las siguientes interrogantes: Cómo, a quién, en dónde, por qué, etc.; para que el mensaje pueda ser accesado por la persona o personas a quien se está dirigiendo el mensaje.

Se cree que el aumento de disponibilidad en los medios de comunicación se dio en la radiodifusión, ya que el acceso a cualquier información se producía únicamente para las personas que sabían leer, de esta manera entendemos que este acceso al control de medios estaba muy limitado, por lo cual era muy sencillo poder tener control social, pero a medida que los medios de comunicación, tales como la radio, la televisión y en menor escala el cine; permitieron que la información estuviera al alcance de cualquier persona, de cualquier clase social, o bien nivel cultural; pero esto a su vez facilitó que las potencias que deseaban ejercer control social, político y económico, empezaran a tener mayor acceso a estos medios.

En resumen, podemos entender el modelo de Gerbner como una relación triangulada, en donde en uno de los ángulos vamos a encontrar el

HECHO, el siguiente ángulo la PERCEPCION DEL HECHO y en el último el ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO; donde tendremos que el significado se encuentra implícito en esta relación.

Para ejemplificar el modelo anterior introduciremos el problema en cuestión, es decir la idea de establecer un sistema señalético en el Colegio de Profesores de Educación Secundaria.

Esto es, el HECHO del que se va a partir será entonces la importancia que tiene el Diseño Gráfico en la vida diaria, por ejemplo: el desplazamiento de los seres humanos en determinado entorno, así como los beneficios que puede reportar la intervención de éste.

Más adelante en SELECCION CONTEXTO DISPONIBILIDAD, para lo cual se ha escogido el Colegio de Profesores de Educación Secundaria, nos referiremos únicamente a la agrupación de profesores que, como anteriormente lo habíamos mencionado se reúnen en el Colegio para seguir preparándose en su formación docente.

El siguiente punto de nuestro esquema es la PERCEPCION DEL HECHO, que será precisamente en donde el profesor de este nivel va a intervenir más claramente, puesto que él se está dando cuenta del hecho primordial que es en el que un muchacho necesita educación, requiere que se le guíe y ayude a descubrir sus habilidades; él mismo está percibiendo la falla en el sistema educativo y la deserción que existe, la cual es ocasionada precisamente por falta de recursos, de apoyo y un sin número de cuestiones que están dándose hoy en día, es el momento en que se tiene que buscar el ACCESO AL CONTROL DE MEDIOS, elementos que le ayuden a transmitir al alumno las enseñanzas que le son necesarias y precisas; también necesita investigar para que pueda transmitir enseñanzas a los alumnos y de tal forma mantenga su posición como profesor, así como ir estructurando los elementos que posee para que posteriormente pueda comunicarlos con eficacia, es ahí cuando en el modelo de Gerbner tenemos el ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO, que es cuando el profesor después de haber percibido el hecho investigado y ya estructurado, los elementos



que posee los puede enunciar, pero en seguida tiene él que hacerlo en un contexto "X", anteriormente habíamos hablado ya de un contexto en el cual mencionamos que éste es el nivel medio básico, pero habiendo ya desarrollado este modelo, tenemos que la SELECCION CONTEXTO DISPONIBILIDAD será el lugar en el que se va a desarrollar la enseñanza, es decir el plantel, el salón de clases, etc.

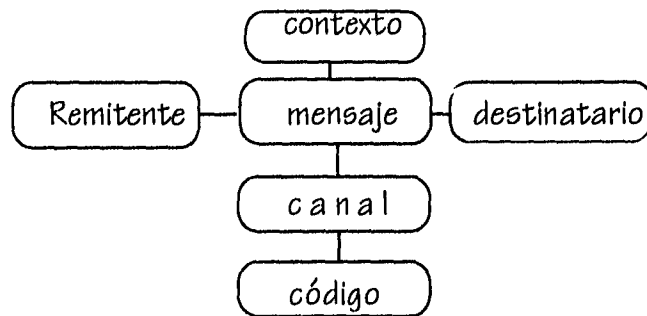
Posteriormente a esto se presenta la PERCEPCION DEL ENUNCIADO DE LA PERCEPCION DEL HECHO, momento en el que vamos a ver que la comunicación se va a dar cuando el alumno recibe la información que se le está transmitiendo.

En cuanto al sistema de señalización, el HECHO es el Colegio de Profesores de Educación Secundaria, su organización, administración, etc. El CONTEXTO es el lugar físico en el que se encuentran ubicadas las oficinas. En la PERCEPCION DEL HECHO nos percatamos que hace falta un sistema de señalética, para que las personas que asisten al lugar puedan ubicar la oficina que buscan, o bien con qué persona deben dirigirse; para esto se tuvo que hacer una investigación, recopilación de datos de la organización y función de los cargos que existen en el Colegio, para que de este modo se tengan los elementos esenciales con los cuales se pueda empezar a diseñar el sistema del que se está hablando. El contexto será el mismo, pero ya irá interviniendo un poco la ubicación que se le dará a cada señal, el color, tamaño, etc. Por último cuando ya estén ubicados estos índices las personas que busquen determinada área la podrán encontrar fácilmente.

## EL MODELO DE JAKOBSON

Jakobson como lingüista, se interesa en el significado y la estructura interna del mensaje. Por lo cual establecerá que hay una relación entre la escuela centrada en el 'Proceso' y la de 'Semiótica'. En este modelo que él establece, empieza mencionando que existen unos factores llamados Constitutivos, e intervienen en un acto de comunicación, dice que todos ellos deben estar presentes para que la comunicación sea posible.

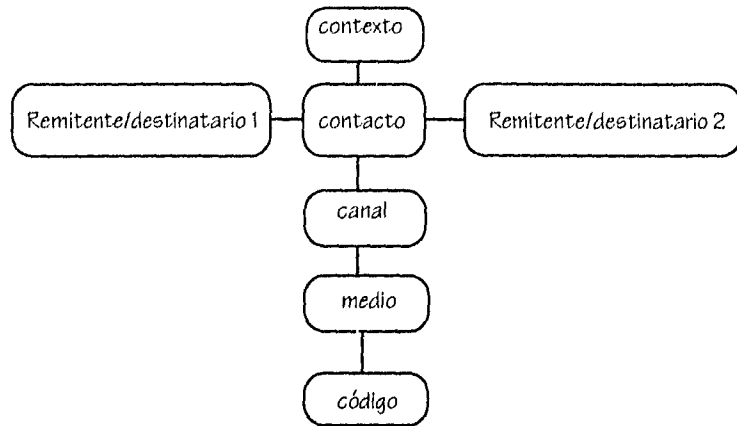
El esquema de comunicación que propone Jakobson es el siguiente:



Esquema 1

El remitente, es quien inicia la comunicación, mediante signos que le envía al destinatario o receptor, quienes a su vez comparten estos signos. Este modelo comunicacional lo utilizaremos como estructura teórica para poder analizar más a fondo la necesidad de índices que faciliten el desplazamiento de las personas que utilizan estas instalaciones.

A diferencia de Roman Jakobson, Salvador Carreño González, quien ha estudiado e investigado acerca de la materia, ha propuesto adicionar elementos a este modelo, el cual quedaría de esta manera:



Esquema 2

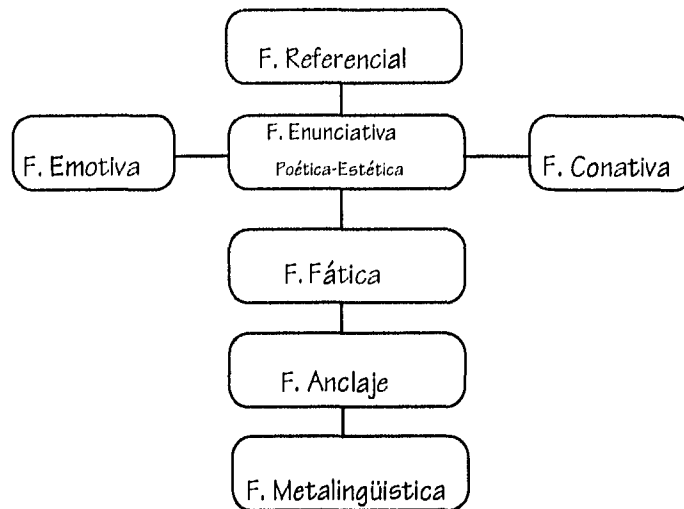
El emisor es quien va a darle cierta direccionalidad y seguimiento al contacto, en la modificación del modelo se menciona que el remitente es: remitente/destinatario 1 y el destinatario es: remitente/destinatario 2, puesto que en el momento que el remitente está enviando el mensaje, el destinatario también le está transmitiendo un mensaje mediante expresiones faciales, corporales, etc.

El contacto es la disposición que existe entre el remitente y el destinatario, en donde estos también comparten significantes, los cuales tienen como característica una estructura y un contenido. Esto es, el canal físico y las conexiones de orden psicológico entre el remitente y el destinatario.

El canal será la vía física por la cual viajará el mensaje; puede ser el aire, un cable conductor de electricidad, etc.

El medio lo conoceremos como el recurso técnico o físico que posibilita la construcción del enunciado. (órganos de los sentidos, aparatos transmisores y receptores de ondas, antenas, papeles y todas las herramientas a nuestra disposición).

A cada uno de los anteriores elementos le corresponde una función, a continuación se presenta la equivalencia de cada uno de los mismos.



esquema 3

**Función emotiva:** Esta función explica la relación del mensaje con el remitente, en esta función intervienen estados de ánimo, así como actitudes, la clase social, económica, cultural, etc. del remitente; es decir, intervienen todos los elementos que hacen que el mensaje sea exclusivamente del remitente.

Esta función llega a tener mayor o menor proyección dependiendo de los casos en que se presente, tales como: la poesía, situaciones cotidianas, un programa noticioso, etc.

**Función conativa:** Es el efecto que el mensaje puede llegar a producir en quien lo recibe.

**Función referencial:** Es encausado a la realidad del mensaje, por lo cual adquiere importancia para la comunicación que intenta ser objetiva, es decir por lo que se preocupa esta función, es que el mensaje sea lo más apegado a la realidad, o bien al hecho ocurrido.

**Función poética:** "Es la relación que mantiene el mensaje consigo mismo" (3).

3. *Ibidem* p. 30.  
esquema 3. *Ibidem*.

Función de anclaje: A esta función le corresponde llamar la atención del remitente/destinatario 2 , es decir, atraer el interés de éste.

Función metalingüística: En esta Función se hace posible la identificación de los códigos utilizados. Todos los mensajes incluyen una función metalingüística, ya sea empílica o explícita.

Para que la comunicación se establezca, es necesario que los 'signos' intervengan en el mensaje, lo cual va generar que primeramente el remitente/destinatario 1 le dé un significado a cada uno de los signos que están interviniendo en el mensaje, para que de tal manera pueda el receptor darle un significado a este sistema de signos (el mensaje) que se están enviando.

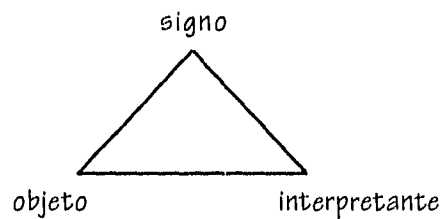
El modelo anterior es un modelo estructural, en el cual vamos a tener que cuando las relaciones son formadas, hagan que un mensaje tenga algún significado.

Los principales puntos a los que se enfoca la Semiótica es el signo y el código, en donde los anteriores elementos coexisten en la cultura.

## 2.2 Semiótica y comunicación

Uno de los más destacados estudiosos de la Semiótica es Charles Sanders Peirce (1931-1958) quien defiende la teoría del modelo triángular, y a su vez se le considera fundador de la tradición norteamericana de la Semiótica.

Su esquema de análisis:



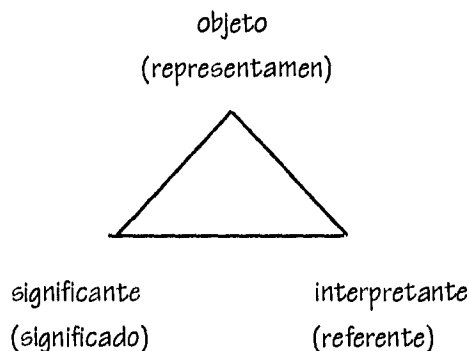
esquema 4

Empecemos por entender el modelo que propone Peirce, en el cual tenemos tres elementos básicos (objeto, signo, interpretante) conectados por flechas bidireccionales, lo cual significa que cada elemento puede ser entendido con relación a los otros dos.

Un signo lo vamos a entender como algo diferente del objeto, el cual es a su vez comprendido por algo o alguien, esto es, el interpretante. A esto Peirce le ha llamado, "el verdadero efecto significativo" (4), quién va a decodificar el mensaje en relación al signo y la experiencia que se ha tenido, es decir, en este punto el contexto en que se ha desarrollado el individuo va a repercutir en la interpretación.

\* Los términos que utiliza Peirce son:

esquema 5



esquemas 4 y 5. "Semiótica de la Comunicación Gráfica.

4. López, Juan Manuel; *Semiótica de la Comunicación Gráfica*; UAM; p 163

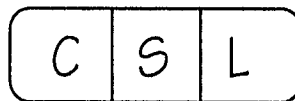
\* Peirce nunca propuso un cuadro de tri cotomías, esto se da hasta el estudio de Juan Manuel López y Salvador Carreño, con la salvedad de que cada uno propone ciertas diferencias de una abstracción similar.

Cada elemento puede ser tripartido o entendido en tres maneras distintas de análisis: TRICOTOMIAS. Vamos a tener al signo en sí mismo, en relación con el objeto y por último en relación con su interpretante. A estas tricotomías se les conoce como relaciones triádicas.

## I. RELACIONES TRIADICAS DE COMPARACION.

(En cuanto al mismo signo)

1. Cualisigno: Cualidades formales.
2. Sin signo: Elementos básicos que estructuran los signos del mensaje.
3. Legisigno: Elementos formales o tipos.



esquema 6

## II. RELACIONES TRIADICAS DE FUNCIONAMIENTO

(Ligados a su práctica)

1. I c o n o: Representa algo que existe en la realidad.
2. I n d i c e: Tiene relación directa con su Objeto (señalar, indicar).
3. Símbolo: En relación con su objeto, de acuerdo a una convención o regla impuesta. Esto es una "relación convencional que de modo alguno depende de la presencia o ausencia de una similitud" (5)

Esquema 6. "Para un modelo..."

C	S	L
I	I	S

esquema 7

### III. RELACIONES TRIADICAS DE PENSAMIENTO

(El signo en relación con su interpretante.)

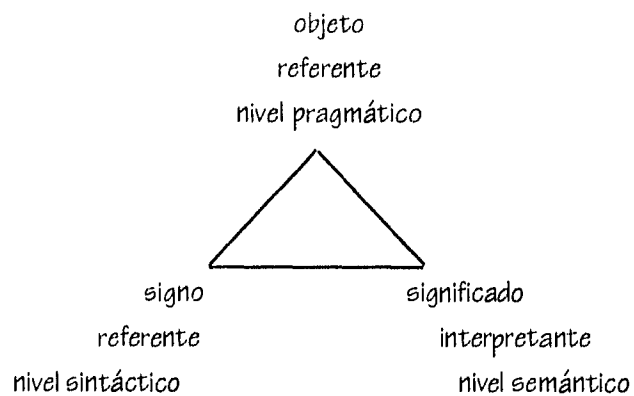
Estos últimos tres elementos se encargan de concluir con el proceso de comunicación, de interpretación y el significado del signo.

1. Rema : Términos del mensaje.
2. Dicent: Es la intención de los signos que estructuran el mensaje.
3. Argumento: Las posibilidades que se utilizan para razonar una proposición o demostrar si algo que se dice es verdadero o falso.

C	S	L
I	I	S
R	D	A

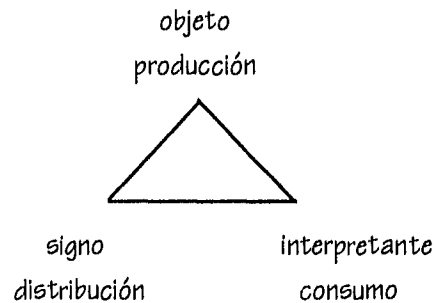
esquema 8





esquema 9

Más adelante Peirce en sus escritos habla de la 'Logica terciaria', en donde intervienen tres elementos conocidos por todos nosotros, que son: producción, distribución y consumo, mismos que se acercan al proceso de la comunicación, puesto que el emisor 'produce' el mensaje, que es 'distribuido' por un intermediario, en este caso puede ser el signo, y por último, es el receptor quien va a 'consumirlo'.



esquema 10

### 1. El objeto

En el análisis del objeto, nos encontraremos ya en las relaciones de funcionamiento, en las cuales nos percatamos cómo es que funciona el signo y cual es su utilidad.

El objeto es aquello de lo cual se refiere el representamen.

Las relaciones de funcionamiento se refieren a la práctica del signo.

## II. El representamen

En este elemento, las relaciones triádicas de comparación, van estableciendo o formando la estructura (gramática) en el representamen, lo cual va a permitir la relación con otros signos, de lo que va a resultar la unión de un signo con otro(s), que a su vez generará que el representamen adquiera mayor riqueza expresiva.

## III. El interpretante

En este punto hablaremos acerca de las relaciones triádicas de pensamiento, en las que vamos a tener que no siempre es común lo que quiere transmitir el emisor y lo que entiende el interpretante.

Pues bien, en esta relación vamos a tener que no es sólo un signo el que está interviniendo, sino que es una serie de signos que interactúan, los cuales contienen un significado individual, pero precisamente la unión de varios signos está orientado a producir un significado más extenso.

Explica las posibilidades de significación, por lo tanto son las encargadas de convencer al receptor mediante las posibilidades argumentativas.

### OBJETO

(en cuanto al signo en sí mismo,	CUALISIGNO
su estructura, relación y	SINSIGNO
funcionamiento)	LEGISIGNO

### REPRESENTAMEN

(en cuanto a su práctica	ICONO
y al objeto que se persigue)	INDICE
	SIMBOLO

INTERPRETANTE

(en cuanto a sus posibilidades  
de interpretación y de significado)

REMA  
DICENT  
ARGUMENTO

## 2.3 Semiótica y diseño gráfico

El común de la gente tiende a pensar en el diseño como una actividad que se ocupa de embellecer la apariencia de los objetos, pero el diseño no se encarga únicamente de esa tarea.

"El diseño es un proceso de creación visual con un propósito" (6). El diseño se ocupa de resolver problemas de orden práctico; es decir, para que el diseño tenga un fin práctico se deberá exhibir al público y que este mismo pueda transmitir un mensaje concreto, por lo tanto tendremos que un buen diseño podrá transmitir la esencia de algo, ya sea que ese algo sea un producto, un concepto, una idea, etc.

Por lo expuesto anteriormente sabemos que el diseño debe ser práctico, y para que se pueda hacer un diseño con tales características, el diseñador primero deberá dominar o manejar un lenguaje, este será el "lenguaje visual". En este lenguaje existen reglas y principios que toman las riendas de la organización, pero carece de leyes obvias; esto es, cada diseñador puede tener sus propios estilos mismos que pueden ser diferentes de los demás, aunque todos deben reunir ciertas características que son: impacto visual, funcionalidad, legibilidad, etc; esto es, toda actividad de diseño fortalece una función poética y estética en el proceso comunicacional.

Ahora bien en cuanto al quehacer del diseñador, mucha gente se cuestiona que pueda existir una disciplina que permita conducir u orientar al sujeto en el desarrollo del diseño, siendo ésta una tarea en la cual interviene el ser creativo, así como los procesos intuitivos del espíritu, mismos que están estrechamente ligados a los "eslabones racionales del pensamiento" (7)

En respuesta a la cuestión anterior, como ya se había mencionado, en las tricotomías de la semiótica tenemos que seguir un orden paso por paso, ya que se apoyan en una serie de argumentos, mismos que ocasionan que exista una disciplina comunicacional que sustente al diseño gráfico.

6. López, Juan Manuel; op. cit; p 163

7. Olea, Oscar; Metodología para el diseño

Dentro del diseño también existen tricotomías, las cuales son:

1.- Nivel Pragmático donde encontraremos los elementos visuales, los cuales percibimos por medio del sentido correspondiente y son:

a) Forma: Todo lo que se pueda percibir tiene una forma, la cual aporta la identificación principal en nuestra percepción.

b) Dimensión: Cada una de las magnitudes físicas fundamentales (espacio, masa, tiempo).

c) Color: Impresión de los rayos de luz reflejados por un cuerpo que produce un efecto óptico al incidir en la retina.

d) Textura: Disposición que tienen entre sí las partículas de un cuerpo.

2. En el Nivel Sintáctico tenemos los elementos de relación, que son los que permiten que exista una gramática dentro de las composiciones o propuestas de diseño en donde intervendrán los siguientes elementos:

a) Dirección: Dependerá de cómo el diseño está presentado ante el observador, el marco que soporta o las formas que están cerca de él.

b) Posición: Esta es juzgada respecto al soporte o estructura.

c) Espacio: Cualquier forma ocupa un lugar en este, por lo que este puede estar ocupado o vacío.

d) Gravedad: Atracción manifestada celeste y los sitios en su superficie o cerca de ella. Seriedad, dignidad, solemnidad.

3. Por último en el Nivel Semántico se encuentran los elementos que se generan a partir del contenido y alcance de un diseño, en el que existen los siguientes elementos:

a) Referencialidad: Las formas que son derivadas de la naturaleza, o de lo hecho por el ser humano son representaciones, mismas que pueden incluso ser realistas, abstractas, etc. El término sustantivamente puede ser ubicado en el rango de representamen.

b) Función: Se presenta cuando un diseño debe cumplir con un propósito determinado.

c) Significado: Se hace patente cuando el diseño transmite un mensaje.

#### Características de los mensajes visuales

La mayoría de las ocasiones se tiende a conectar las estructuras verbales con las visuales.

Los datos visuales tienen tres niveles distintivos:

a) In put visual: Consiste en una infinidad de símbolos.

b) El material visual representacional: Lo constituyen los símbolos, los cuales son reconocidos en el entorno para el cual fueron diseñados, siendo posible reproducirlo mediante cualquier técnica visual.

c) La infraestructura abstracta: Todo lo que vemos, ya sea visual o representado mediante efectos ópticos.

Existe una gran cantidad de símbolos ( mismos que ayudan a identificar acciones, asociaciones, direcciones, estados de ánimo, etc.) que pueden ser muy detallados, o bien completamente abstractos, los cuales no guardan ninguna relación con la información que contienen, por lo cual el público tiene que aprender lo que se les pretende transmitir.

A medida que ha ido evolucionando la humanidad, la comunicación también ha ido logrando algunos adelantos, aunque estos han sido mucho más lentos. Al principio, lo que la gente quería decir, lo expresaba por medio de imágenes y lo que era más difícil de representar lo decía por medio de símbolos. Todo esto contribuyó para que se pudiera conformar el lenguaje escrito\*, tantos avances que se lograron permitieron que posteriormente la música también se pudiera representar por medio de símbolos.

En cuanto al nivel representacional (sintáctico), el cual es manejado por las experiencias directas con el entorno, tenemos que gran parte de nuestro conocimiento se recibe gracias a los medios audiovisuales, puesto que en ocasiones no es factible estar presentes en el lugar de los hechos. A pesar de que a través del lenguaje oral podemos recibir un mensaje y que éste sea extremadamente efectivo, también la naturaleza de los medios audiovisuales es directa, por lo cual se facilitará mayormente la comprensión o la evaluación del mensaje.

Respecto al nivel de inteligencia visual (semántico), el que posiblemente es la culminación de esta tricotomía hablaremos de la infraestructura, es decir, del "mensaje visual puro" (B) podremos observar que todo lo que percibimos por medio de la vista, está compuesto por elementos visuales básicos, los que le dan una estructura a la composición, una fuerza visual, la cual es determinante para el significado que se genere.

La actividad de diseñar se convierte ya en una serie de acciones sucesivas, mismas que al ser realizadas individual o grupalmente, permiten que se logre un resultado, siendo éstas más rápidas y seguras, sobre todo hay un grado de responsabilidad en la respuesta, asimismo la utilización de una teoría permite que se capitalice todo tipo de recursos; ya que con el desarrollo de la economía, el diseño puede crear desde un objeto pequeño hasta un edificio gigantesco.

El segundo punto a señalar se refiere en sí a lo que se le ha llamado Teoría del Diseño, en la que tradicionalmente se dice que "todos somos

\* Entendase la acepción de símbolo como aquel signo que posee una necesidad de convención, hecho que lo hace ser más distante a una referencialidad icónica. Cualidad que posee "la imagen a la cual hacemos mención".

B. Dondis Andrea; La sintaxis de la imagen Gustavo Gili; p 26

capaces de conocer de manera intuitiva con una serie de reflexiones que se pueden tener a intervalos" (9)

Las metodologías vistas desde un punto riguroso parten de la teoría del conocimiento, la psicología, la lingüística, sociología, etnografía, antropología, etc; tenemos que los diseñadores pueden darle un valor más amplio a sus propuestas, mismas que a su vez serán proyectadas a la sociedad. En función al conocimiento de las disciplinas anteriores, aquellos pueden entonces empezar a reflexionar en el valor de los objetos y se hace casi obligatorio que dentro de las mismas normas de los fenómenos sociales se realicen aplicaciones antropológicas, políticas, estéticas, etc; para que de tal modo se pueda estructurar si no una teoría científica del diseño, sí un paradigma de estudio en el diseño en donde la meta es que las propuestas operativas se conviertan en un instrumento dedicado a la ejecución.

Por último las razones que se plantean en el diseño para introducir una metodología son:

1.- La ampliación del marco en el problema del diseño, esto es debido a que las necesidades se han ido acrecentando, también el quehacer del diseñador ha tenido mayor demanda, por lo que el diseño se debe reducir en tiempos y acrecentar la producción, lo cual nos ha conducido a una imperiosa necesidad de implementar un esquema de análisis, mediante el cual se conocerá más a fondo el problema, de modo tal que sea posible generar la solución adecuada para el emisor, que en este caso es el consumidor.

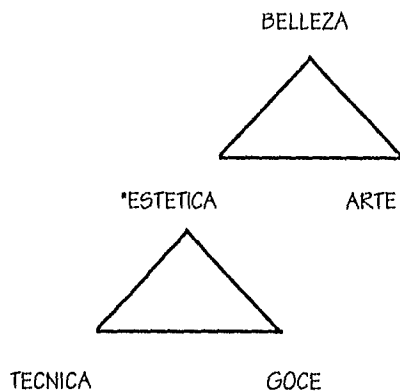
"Todo ordenamiento metodológico es un proceso que parte de una situación elemental manifestada por medio de una demanda verbal" (10). Esto es, una materialización de las palabras que se han ido codificando y decodificando, para producir el significado, es decir para que el receptor, que en este caso es el diseñador, pueda entender cuáles son las necesidades del usuario, y el diseñador a su vez, con una serie de elementos que ha ido desarrollando, utilice su criterio analítico y le pueda dar solución a la necesidad de diseño.

9. Olea, Oscar; op. cit. p 12.

10. Ibd., p 17.



2.- La materialización de una palabra en imagen puede determinar las características de una forma, y una vez que se han puesto en marcha los medios de producción estos ya son considerados como parte del diseño, porque en dichos medios, los planes llevan implícitos los contenidos. Las triadas son relaciones de interdependencia recíproca y no diagramas de flujo.



esquema 11

En relación a la materialización, sabemos que la forma puede ser realizada con los elementos que cuenta el diseñador, es decir, las herramientas, la fuerza de trabajo, la técnica. Con estos tres factores, la necesidad lingüística se podrá entender como el objeto satisfactor, es decir:

1. Demanda verbal.
2. Metodología.
3. Propuesta formal.

Para tal efecto, podríamos hablar de tres procesos de creación:

1. Empírico.
2. Deductivo.
3. Inductivo.

\*Aquí estamos hablando de una subtriada.

esquema 12 "Semiótica de la...

esquema 13 "El logotipo comunicacional".

1. Empírico.- Este proceso lo podemos relacionar con el nivel pragmático, ya que en función de la práctica con los objetos podemos reconocer la funcionalidad de éste, tal es el caso del diseño de la aguja, esto es, un objeto fue diseñado para satisfacer "X" necesidades cotidianas de hace 2 000 ó más años y a la fecha no ha habido necesidad de hacerle ningún cambio. En los diseños tiene que existir siempre la funcionalidad, ya sea que al objeto se le agreguen elementos ornamentales, la esencia de ese objeto tendrá que cubrir las necesidades para las que fue diseñado.

Históricamente desde que los objetos, hace miles de años fueron diseñados, su esencia no ha cambiado, tal es el caso de la ropa, su función siempre ha sido cubrir el cuerpo humano, independientemente de que esta sea muy costosa o no; el motivo del uso de ésta se ha modificado, o bien el uso de los muebles también ha sido para dar comodidad a la gente, por lo que en este sentido el análisis tricotómico de Peirce también se puede realizar, pero ahora será propuesto bajo tres premisas que corresponden a cada uno de los niveles.

1. La relación que existe entre la función y la persistencia, es decir las cualidades formales en el objeto.
2. En seguida está el desarrollo de procedimientos constructivos, es decir el proceso permite que las cualidades formales se vayan estructurando.
3. Por último tenemos el empleo de ciertos materiales en la producción de las formas.

El proceso intuitivo, el cual comparado con el anterior, parece ser un ejemplo de la manera tradicional del diseño, esto es, a medida que el hombre va teniendo que enfrentar dificultades en su vida, necesita resolver cualquier contingencia, un ejemplo de ello sería el hombre de las cavernas que tenía barreras, para comunicarse, o bien deseaba poder plasmar los pasajes de su vida y en ese momento aún cuando lo hizo de manera rudimentaria, diseñó una solución; y de esta manera pudo establecer la comunicación y así trascender como ser humano.

A este proceso de transformación generalizado más adelante se le dió el nombre de cultura, sabemos que dentro de ella también existen signos y símbolos que le son propios a los individuos que la comparten.

El ejemplo citado con anterioridad, sigue siendo el método del diseñador actual, 'la angustia del papel en blanco', al que generalmente nos enfrentamos todos los que nos dedicamos a esta tarea. Es así porque cuando empiezan a surgir las ideas, es decir lo que conocemos como una lluvia de ideas, para hacer trazos en el papel, si el diseñador tiene talento logra un proyecto aceptable. Definitivamente este método para un diseñador no es seguro, puesto que si no se tienen los elementos para poder desarrollar el diseño, éste no se va a concretar; sin embargo es un hecho que este es el método que generalmente se emplea.

Orol Bohigas\* ha hablado de un "salto en el vacío" (11), con esto quiere decir que el diseñador no es un espejo en donde se puede reflejar la realidad. Dice que es un sujeto, que a partir de una necesidad concreta y una serie de posibilidades, se atreve a ir a lo desconocido para ver si regresa con una propuesta que sea diferente a lo que ya existe y una vez que se concretó eso diferente, logra hacer una contribución a su cultura. Evidentemente el método intuitivo no se debe hacer a un lado para implantar una metodología, ya que una combinación de estos métodos puede generar propuestas bastante interesantes.

El tercer proceso es el deductivo, el cual está vinculado con las propuestas racionalistas, sin embargo al revisar el nuevo proceso deductivo, tenemos que la consecuencia de una gran cantidad de datos no homogéneos, extraídos por el diseñador de diferentes áreas, mismas que están relacionadas con las funciones que debe cubrir el objeto, es decir la física, economía, antropología, etc; lo cual es traducido en modalidades semántico-lingüísticas. Toda la información recopilada se organiza en el objeto, por lo cual se ha determinado que debe haber investigación, acopio de información, organización de los datos; para poder estructurar los métodos adecuados.

Además, dentro del método deductivo se pueden implementar las tricotomías de Peirce, lo cual implica una retroalimentación entre los resultados parciales y el resultado final, que en cada momento del análisis permite ir realizando una evaluación del objeto.

Mediante este procedimiento, si el análisis no es satisfactorio, se podría regresar a las anteriores etapas hasta localizar en dónde estuvo la falla y plantear una alternativa nueva y diferente a la anterior. Por tal motivo el esquema que se propone insertar en este modelo es el de las tricotomías, que ha ido depurando Salvador Carreño González

C	S	L	Acopio de información.
I	I	S	Formalización de la demanda.
R	D	A	Formulación del proyecto.

esquema 14

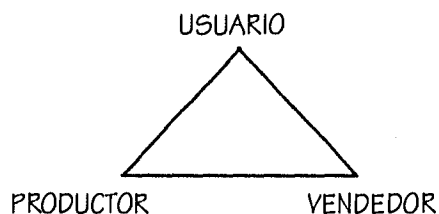
En relación con esta línea de pensamiento existen dos corrientes que aparentemente son opuestas:

1. Metodológica.- Establece que los datos son particularidades del problema, esto es, que se puede deducir una solución única.
2. Tipología historicista.- Asevera que tanto la historia, como la cultura han aportado una serie de formas que poseen una gran carga semántica y que cualquier diseñador puede acudir a la fuente de la tipología a documentarse.

Pues bien cada uno de estos procesos revisados en este subtema hacen sus aportaciones, que si bien no son completas, son complementarias unas de las otras.

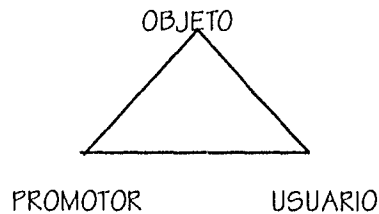
Retomando el tema del diseño cabría decir que en el no existe un problema, sino un conjunto de cuestiones que originan un ACTO de diseño, esto es, tal como lo veían los estructuralistas en la Teoría de la Comunicación, cada diseño, que es la OBRA está compuesta por una serie de problemas. Cada uno de ellos será un ACTO dentro del diseño. Cuando el diseño se hizo presente en nuestra cultura, ya hacía mucho tiempo que existía, es decir, las propuestas de diseño se tuvieron que manifestar ante requerimientos específicos como lo que fue el caso de alguien que necesitó que su negocio tuviera una identidad para poderlo distinguir de los demás, o que la gente pudiera reconocerlo, etc. Aquel otro diseñador que tuvo el conflicto de diseñar un material didáctico para niños con problema de síndrome de down.

Cualquier demanda de diseño posee un contenido que la configura y que aparece con ella misma, esta aseveración nos puede conducir a conclusiones falsas, una de ellas es junto con la demanda está el usuario, lo cual no es completamente cierto, ya que el objeto sí será usado por el sujeto (usuario), pero quien lo mandó fabricar o producir es quien se va a encargar de distribuirlo, para que sea vendido al consumidor, esto así contemplado nos hace ver que el inversionista es quien, dentro del campo de la mercadotecnia, genera una inducción para que el producto sea consumido.



esquema 15

Los problemas del diseño se pueden ordenar metodológicamente para mostrar la relación que existe entre...



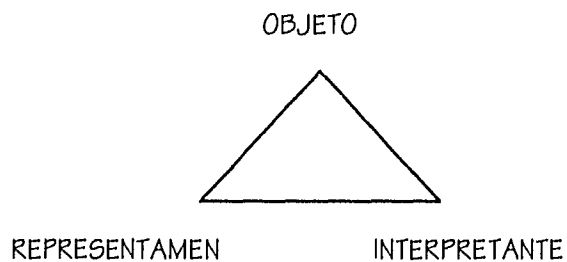
esquema 16

...misma que puede favorecer o perjudicar al diseñador, de acuerdo a la capacidad creadora del mismo, ya que con base en lo anterior se puede evaluar tanto la satisfacción, como la aportación que habrá hecho el diseñador para la colectividad, llamémosle cultura, misma que éste podrá enriquecer. Aunado a esto, la necesidad de diseño ocurre en un campo ideológico-cultural en donde nos movemos por signos, es decir, las propuestas no se contemplan a partir de la realidad en un sentido estricto, sino por lo que se mencionaba anteriormente, se requiere de una serie de signos y códigos así como de la relación que tienen éstos con su medio, en el caso de este documento se puede ejemplificar con la señalética, que es el campo del diseño que se está abordando es el funcional, como el estético, ya que esta necesidad se generó conforme al interior de oficinas para facilitar el desplazamiento dentro de ellas.

Prácticamente los objetos se contemplan en función de los destinatarios, dentro de una circunstancia concreta, misma que existe en un contexto determinado, conforme a ciertas influencias culturales, por lo cual se ha propuesto la Semiótica para el análisis de esta necesidad.

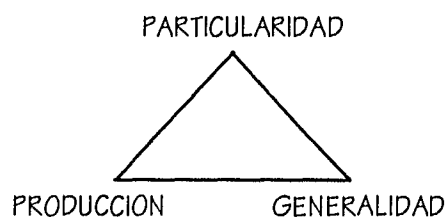
En realidad los procesos descritos anteriormente, son sólo momentos de la semiótica y del quehacer del diseñador, ya que como más adelante se mencionará, existe una visión más general, pues dentro de este proceso hay varios momentos que se van conformando como ACTOS y la OBRA en sí se integra con la totalidad de los mismos, es decir estaremos hablando de totalidades parcializadas del diseño.

Un proyecto de diseño es la imagen de una necesidad por resolver o satisfacer, por lo que la producción de esa imagen será un proceso racional, esto es:

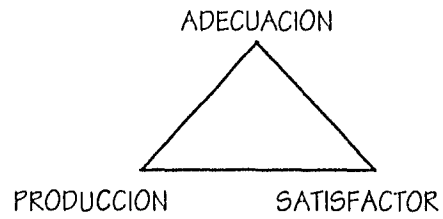


Debido a esta retroalimentación necesaria entre el objeto y el sujeto, es que necesariamente tendrá que existir un representamen, en donde a la vez se revisa una cultura y una metodología, es decir se va de lo particular a su estructura, esto es, se establece una búsqueda para poder encontrar un orden, de tal manera que sea posible ubicar la estructura y asociarlo con soluciones particulares de estos momentos simultáneos.

En un sentido riguroso, nos percatamos que el diseño no surge espontáneamente, es decir ya existen antecedentes históricos y objetivos que se van integrando. Lo que ocurre entre la particularidad como suceso y la producción del objeto y la generalidad, o lo que el objeto representa como constantes.



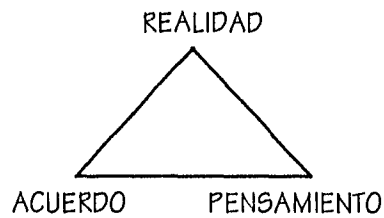
esquema 17



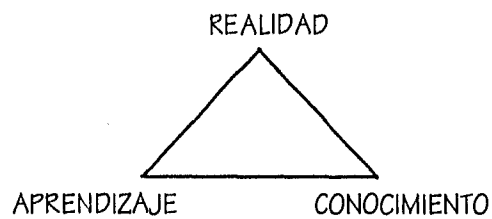
esquema 18

El enfoque que se pretende dar al vínculo SEMIOTICA-DISEÑO, es en el sentido de que entre el objeto y el sujeto exista una relación dinámica, dándonos cuenta de que en el nivel pragmático se presentan una serie de oposiciones superables mediante una afirmación, aunada la contraria para poder extraer la esencia del objeto y así como en estas oposiciones del objeto se evidencia.

Generalmente cuando se lleva a cabo el acto de diseñar, no es una simple respuesta, es decir el diseño es producto de un acuerdo entre los niveles de realidad y pensamiento.



esquemas 19 y 20

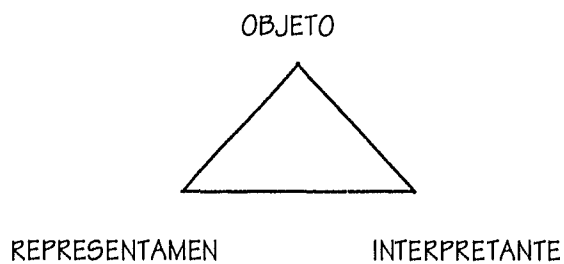


esquema 18, 19 y 20. Idem.



Para manejar lo anterior de un modo más sencillo, consideraremos el diseño como un producto, pues por un lado es una necesidad y por otro una posibilidad, ya que es el elemento que permite la satisfacción de muchas necesidades; por otro lado, la posibilidad se enmarca en un hecho propiamente económico, ya que la producción distribución y consumo es un modelo económico. De ahí que el diseñador debe conocer los materiales, procedimientos y recursos para producir el objeto satisfactor.

La carga cultural e ideológica del diseñador es la que se toma muy en cuenta, ya que es determinante para que éste decida la forma final del trabajo, puesto que el diseño será la forma personal de interpretación de la demanda.



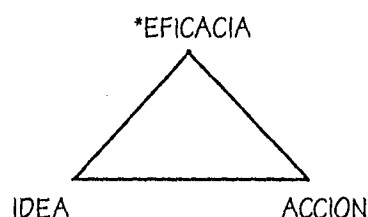
esquema 21

De no ser de este modo el diseñador no haría falta, puesto que no es suficiente la manifestación de la demanda para ver la solución, pues lo que sucede es que con la expresión de la necesidad se marcan los límites para poder proponer alternativas. Dentro de los límites actúan los signos de nuestra cultura, así como la aceptación o rechazo de la propuesta del diseñador, también es en eso en lo que se basan las manipulaciones de grupos sociales.

Por tales motivos el diseñador se ve supeditado a los satisfactores que se le imponen; por tanto debe procurar manejar los elementos culturales y saber darse cuenta cuando tiene que ceder ante la sociedad y cuando debe utilizar los signos propios de la misma para

poder generar sus propuestas. En lo particular yo sería de la idea que los signos y símbolos de una cultura, son los que el diseñador debe manejar para poder transmitir un mensaje. Insisto en ello puesto que año con año los estudiantes de diseño pretenden solucionar los problemas gráficos que les conciernen, creyendo que en ellos está la solución integral de los objetos, tal hecho ocasiona que existan aún más problemas, puesto que los alumnos tienen cierta carga ideológica y una educación universitaria; luego entonces el diseñador es un ente real y debe "transmitir", pero en el sentido estricto de la palabra.

Cualquier persona con ideas revolucionarias, enfocándonos a cualquier actividad, es un sujeto capaz de realizar sus ideas escrupulosamente; por tal motivo se hará mención de una subtricotomía, donde en el nivel pragmático está la ética, fundada en la eficacia la cual genera una idea, misma que es comprometida a que esta se ejecute.



Es propuesta esta subtricotomía, pues de lo contrario nos enfrentaríamos a una serie de omisiones. Por tal motivo se ha recurrido a la semiótica, misma que aparte de ser una disciplina, permite que nos adentremos en el campo de la investigación. En la vinculación de la semiótica y el diseño gráfico, nos hemos encontrado con otra tricotomía en el nivel pragmático está:

**USUARIO:** Es la persona a quien estará dirigido el producto, es decir, sin tomar en cuenta por el momento al productor.

En el nivel sintáctico tenemos al:

**ENTE CULTURAL:** Que será lo que estructurará las necesidades

del usuario, llamémosle íconos, signos, códigos, símbolos, etc.

Por último, en el nivel semántico se encuentra el DISEÑADOR.

El objetivo ahora es tratar de mostrar cuál es el papel que cada uno de esos sujetos desempeña en la trayectoria del diseño, y a partir de ello intentar una síntesis tricotómica, la cual permitirá formular un modelo, esto es, analizar tres tendencias de una misma necesidad, hasta confluir en una sola dirección: el objeto satisfactor.

Generalmente se cree que todo diseñador tiene una relación directa con el encargo y la respuesta, lo cual genera un criterio de diseño, de tal modo que la demanda y la respuesta producirá un enfoque del problema, del cual el diseñador partirá para hacer la presentación de su proyecto. Todo lo anterior sigue quedando como el principio del acto de diseñar, por tal motivo analizaremos punto por punto la tricotomía anterior.

En primer lugar tenemos que considerar al usuario como el Objeto (Nivel Pragmático), es decir, el fin del diseño con la excepción del enfoque que se le dará, es que este usuario se relaciona con el proyecto mediante un análisis global de su sociedad, es decir un grupo de usuarios con características muy parecidas, lo cual es una norma que rige la producción en nuestro mundo, para lo cual es indispensable que se conozcan las características de la necesidad, es decir para poder generar el proyecto y solucionar una necesidad, es menester que se realice una investigación acerca de cuáles han sido los factores que han originado el problema, que características tiene el objeto, por qué es que surge la necesidad; para qué hay que solucionar; para quién va dirigido el diseño, etc. Una vez que ya se ha realizado lo anterior, en el siguiente (Nivel Sintáctico) se va a marcar el rumbo a las determinaciones del proyecto, éste será el nivel en donde se mediará la relación entre la producción y el consumo, o entre el objeto y la demanda; puesto que es el momento en que el proyecto y la estructura se consolidan y a la vez se toman decisiones muy importantes, ya que se realiza el enlace con el diseñador y una vez que se ha superado el nivel sintáctico podemos entender que la demanda ha sido

configurada, lo que la podrá enriquecer o empobrecer, puesto que ya ha pasado algunos filtros, llamémosle culturales los que al intervenir en la propuesta la pueden hacer más compleja, si es que esos filtros culturales no corresponden a los deseos o necesidades significantes del usuario, entenderemos que tal necesidad ha sido interpretada por entidades ajenas al usuario.

El diseñador que ocupa esta tricotomía en el nivel semántico, debe hacer uso de todos los recursos y estrategias que conozca, para que manejando los mismos códigos que el usuario pueda interpretar la necesidad de éste de una manera más cercana y con los recursos que él conoce y maneja, y así proponer un objeto satisfactor, mismo que tenga la posibilidad de materializar las necesidades del usuario.

La propuesta de diseño para poder ser lanzada al público, tiene que pasar una serie de tamices, los que en ocasiones no son altamente objetivos y pueden empobrecer un diseño. Por lo cual, al mismo tiempo que se realiza un diseño, se debe tener muy en cuenta la selección de los materiales más convenientes, así como la técnica con la que se ha de imprimir, las tintas etc. (Nivel Pragmático). Ya en el departamento de producción, que estará a cargo, como su nombre lo indica, de llevar el diseño hasta sus últimas consecuencias, con los materiales anteriormente seleccionados. (Nivel Sintáctico). Una vez que el objeto está terminado, se entrega al departamento que se encarga de la distribución, para hacérselo llegar al usuario, que éste podrá realizar a su vez, la interpretación del mensaje que le manda el producto, es decir, podrá decodificar el mensaje que le transmite el objeto, o si éste es capaz de cubrir sus necesidades. (Nivel Semántico).

Dentro de los sistemas de análisis, se ha llegado a la conclusión de que la necesidad debe ser concretizada para llegar a tener niveles más amplios, es decir, niveles culturales, lo que va a generar que esta necesidad real sea percibida desde un punto de vista semiótico y adquiera una representación signíca.

El que una persona tenga una necesidad, no propicia la acción cultural para satisfacerla, pero sí a partir de que surge en el sujeto la decisión de solucionar y accionar los mecanismos pertinentes para que así sea. Por ello la decisión la podemos considerar un signo dentro de la semiótica de la cultura, ya que toda decisión enfocada a la satisfacción de una necesidad representa no sólo ese requerimiento específico, sino todas las necesidades insatisfechas del sujeto. Es hasta que al usuario se le presentan diferentes alternativas, cuando acude al mundo social y pide ayuda, que será como una manera de estructurar sus ideas para poder diseñar una solución.

Además de lo anteriormente citado, es necesario que se retome la participación del ente cultural, el cual promueve la acción, pero no se le reconoce como el usuario, quien está relacionado íntimamente con la necesidad, por lo que no desea que se realice el objeto satisfactor, esto es el ente cultural actúa por una serie de estímulos que coinciden con los del usuario y lo orillan a que los adopte como un proyecto ajeno. Para este sujeto, lo importante es una tradición que soluciona las necesidades de los demás mediante una serie de signos culturales.

Todo sistema en una cultura es represivo, ya que a cambio de una seguridad establece una relación con el sujeto de estímulo conducta, de ahí que los símbolos sean la mayor fuerza en la que se apoya todo ente cultural. Además de que la misma cultura es la que produce que los signos se vuelvan propios de ella.

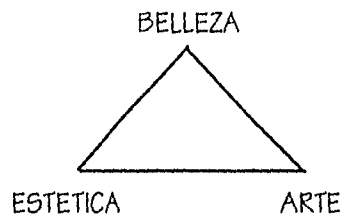
En la cultura todo sistema de signos empieza a estructurarse una vez que existe cierta carga propositiva, la cual se manifiesta primero en los individuos y después en un grupo, es decir en la sociedad.

La necesidad se va convirtiendo en una interpretación de la cultura, así como de las imposiciones que va generando ésta, puesto que el ente cultural nunca usará el objeto satisfactor, lo único por hacer será especular qué tanto puede éste proporcionar satisfacción en relación con las condiciones objetivas de la necesidad.

Hasta el momento lo que nos ha ocupado ha sido el Nivel Pragmático, es decir el nivel de la producción, pero también es necesario hablar de la OBRA y no únicamente del objeto. El significado de estas palabras "adquiere todo su sentido en la historia de la cultura: una ciudad no es objeto, pero sí una obra" (12).

El párrafo anterior menciona una ciudad como conjunto, que en una vista panorámica nos mostraría un conjunto de casitas, pero prácticamente podemos comprender esta obra en su realidad diacrónica.

En relación con lo anterior podemos hablar de la triada:



esquema 22

Abarca los tres momentos de la obra.

Citemos el ejemplo de una vasija "X", tenemos que ésta es una obra de arte, puesto que va más allá de lo práctico del objeto y entra en otra dimensión y punto de vista, ya sea de un diseñador, ente cultural, o el mismo usuario. El diseñador sí le dará al objeto la categoría de obra, a diferencia del ente cultural y el usuario; lo cual no será tan común entre los dos, ya que la desvirtuación de la obra en objeto será uno de los argumentos que usan para culpar a los diseñadores, sea cual fuere su especialidad, de convertir lo que hacen en algo únicamente "funcional", sin darle importancia al resultado estético, menos relacionado con la belleza de las formas.

A continuación haremos referencia al objeto, pero visto como obra, antes de analizar cómo se produce, para lo cual no se abordará el objeto en sí mismo, es decir a partir de que el diseñador lo ve como

proyecto.

Por tales motivos entendemos que es muy diferente el hablar de objetos y de obras, ya que en ellas el individuo compromete todo su ser en la realización de las mismas, lo que no ocurre con los objetos. Generalmente el diseñador vierte en su obra lo que intenta comunicar, para lo que utiliza al objeto como medio, llenándolo de una carga cultural, lo que provoca que éste se transforme en una obra con significado.

La semiótica es una disciplina que permite estructurar modelos para involucrar al usuario, al ente cultural y al diseñador en sus relaciones y actos simultáneamente. Mediante esa estructura el diseñador podrá convertir las relaciones en actos de comunicación, que intervendrán en diferentes situaciones llámese política, economía y algunos otros propios de la cultura, la que también se encarga por medio de los símbolos que se manejan dentro de la misma, de reflejar, rechazar, aceptar, etc.

Por lo anterior cabe mencionar que el proceso de diseño está regido por la comunicación que se realiza en torno a un objeto, con lo cual se explican también algunos aspectos de la relación tricotómica con el objeto y el espectador. El espectador mediante la reflexión del objeto puede generar un mensaje, además de que puede percatarse de que el objeto posee dos momentos distinguibles. Uno de ellos no es algo real, existe en el mundo de las ideas, es decir en la psique del sujeto. El otro es el relativo a las características propias que posee el objeto por sí mismo, algo similar a lo que menciona Emmanuel Kant en el que habla del estado de belleza libre, en donde no hace falta que alguien lo perciba para que este sea lo que es, es decir un objeto con características propias, libre de la interpretación de cualquier ser, pero una vez que el sujeto receptor percibe las cualidades del objeto, se convierte en imagen volviéndose vulnerable, ya que el receptor le da el significado que el objeto le ha proporcionado, lo cual ocasiona problemas en la comunicación, puesto que un grupo de sujetos pueden percibir un mismo objeto y tener diferentes interpretaciones de él, aunque realmente la esencia del objeto siempre será intransferible y

la misma.

Desafortunadamente en ocasiones el diseñador que no tenga mucha capacidad crítica y analítica se pierde en el proceso de significación, ya que el objeto sufre de alteraciones de sentido, lo cual el emisor debe tener muy en cuenta, pues será absurdo que pretendiera que la imagen que percibe sea interpretada por el receptor, como él lo hace, ya que la connotación es la que configura un significado en la denotación.

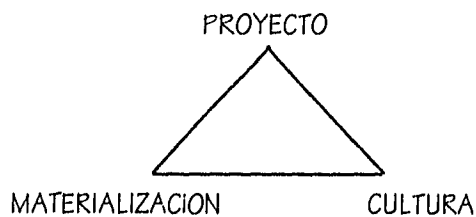
Una vez que la forma es percibida, se le asigna un significado específico, un ejemplo de ello sería la forma de la cruz, este objeto tiene un mensaje definido el cual es asimilado por el receptor. Asimismo una vez que el sujeto percibe al objeto, este le asigna un significado, independientemente de que el objeto en cuestión envíe o no un mensaje, por lo que podríamos hablar de una significación agregada que se le asigna al objeto una vez que el sujeto tiene contacto con él. Obviamente éste también es un quehacer cultural, es decir, no es únicamente cuestión del individuo; entonces, podremos expresar que ese objeto adquiere un significado circunstancial, el cual debe tener sentido y formar parte de la cultura. Es oportuno hablar de la semiótica de la cultura, es decir de los signos y símbolos que intervienen dentro de la misma, y así podríamos citar el ejemplo que comenta Gerardo García-Luna, dice que: "Cuando una muchacha de servicio doméstico sale a la Alameda, con trenzas y chamarra de peluche es NACA, pero si quien lo hiciera es una chica de Tecamachalco o Polanco, va al Café de Nadie, en la Condesa, es entonces KIRCH", aunque la que procede el proceso de decodificación semántica es la muchacha de servicio doméstico, porque para ella el manejo de estos signos es heredado, es decir ella trasciende al mito, en tanto que la otra (si le va bien) a la connotación "cultural".

Culturalmente el diseño es producto de una necesidad que se resuelve simultáneamente entre el individuo y la sociedad, lo cual nos orilla a inmiscuir las emociones, las cuales intervienen desde el momento en que se presenta una solución, de modo tal que nos demos cuenta del proceso que ocasionan las transformaciones que interactúan en el



proceso comunicacional. Con todo esto lo que podemos entender es que el sentido (objeto) se debe estructurar para producir una imagen (signo), la cual finalmente será el comunicado específico (interpretación). Podemos decir que dentro de la comunicación y especialmente en las tricotomías de Peirce, el proceso es progresivo y regresivo, esto es, que no se puede decir qué es primero si el objeto o la interpretación; lo anterior da respuesta a la NO linealidad de este proceso, en el que los tres elementos están interactuando, y que a su vez inciden en la creación de la imagen que pertenece al mundo de las ideas, la cual será presentada al exterior, percibida primero por el individuo y posteriormente transmitida a los demás, lo cual formará parte de los signos de un grupo social (semiótica de la cultura).

Al llevar al cabo este trabajo dentro del campo diseño, hablaremos del trabajo como proyecto, en donde la imagen será el proyecto para que éste genere una idea y pueda transmitir un significado. Una vez que se ha hablado del proyecto, se tendrá que concretar y materializar, asimismo intervendrán dos factores; el espacio y el tiempo que son signos de la cultura.



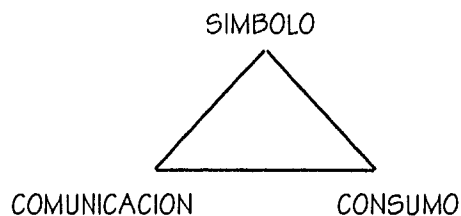
esquema 23

Todo signo cultural sufre desgaste en su significación, debido al consumo, es decir una vez que el sujeto aprehende el signo en un proceso inverso al momento creativo, esto es, el signo puede ser universal dentro de una comunidad "X", pero no todos los integrantes de ese grupo van a interpretar exactamente igual el contenido de ese mensaje.

esquema 23. Nueva tricotomía propuesta en esta tesis.

Dentro del proceso del diseño, es apartir de la objetivación de las necesidades, cuando se inicia de la investigación del diseñador; para que su tarea sea lo más completa posible, este debe ser sumamente objetivo, ya que a partir de la cultura los signos se van desgastando, precisamente es cuando el diseño cae en subjetividad, por lo cual esa tarea se convierte en un producto social.

El desgaste del objeto es tanto físico, como funcional; es decir el objeto se va deteriorando, pero también existe otra tricotomía dentro de este rubro.



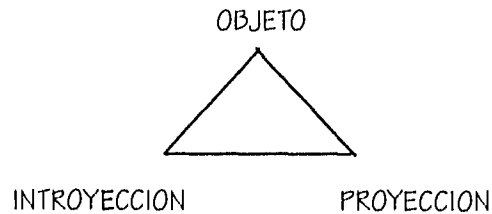
esquema 24

El tipo de consumo que sufre cada uno de estos elementos no es simultáneo, ni homogéneo, por lo tanto lo que se debe hacer es ir revisando las particularidades de cada nivel, para después analizar los tres en conjunto.

Lo que se plantea en este apartado, es el análisis del consumo, pero desde el punto de vista de la comunicación, así como qué tan funcional es, pero nunca visto para el usufructo del objeto.

La imagen que propone algo novedoso, el punto de atracción del diseño y no proplamente del proyecto en sí, esto es, el proyecto es lo que se vislumbra y lo que el diseñador es capaz de desarrollar, lo que conocemos como introyección y proyección. La primera es el camino para la creación de imágenes y la segunda es lo que está encaminado para la solución del problema.

Aquí hablaremos de una tricotomía



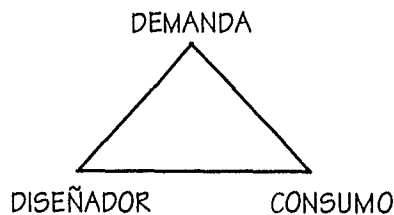
esquema 25

Oscar Ólea, en su libro de Formación de modelos dentro del diseño, dice que dentro de este existen los conceptos en una caja transparente que a su vez son proyectados por la caja negra y su acción se desarrolla a partir de una síntesis, lo cual no tiene correspondencia con el problema, de tal manera que en el proceso de introyección también estaremos hablando de la semiótica, un ejemplo de ello es que en nuestra cultura para la gente el signo de coche, casa, ropa tiene cierto significado; de la misma forma para un diseñador no significa lo mismo la primera creación que la última. Anteriormente se menciona que el usuario y el diseñador utilizan un mismo objeto, pero ya cada uno como receptor le da su muy personal Interpretación, es decir estos dos sujetos interactúan en el mismo proyecto, por lo que existe lo que conoceríamos como la comunicación cíclica, que origina la Imagen creativa (diseño), que aparece cuando el diseñador hace intervenir sus conocimientos para poder llevar a cabo el proyecto.

En realidad todo este proyecto es propio para mencionar la importancia del análisis semiótico en el diseño.

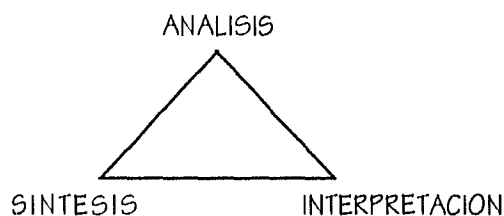
Podríamos citar la tricotomía de...

esquema 26



esquema 25 y 26. Nueva tricotomía propuesta en esta tesis.

En el Nivel Pragmático se incertará el proceso de formulación de criterio, en donde ubicaremos qué es lo que la sociedad necesita, posteriormente en el Nivel Sintáctico, podemos hablar de las soluciones y una vez que el criterio entre los dos niveles anteriores se ha unificado, podemos hablar ahora sí del diseño, es decir, el Nivel Semántico, donde un conjunto de personas puede interpretar qué tanto solucionó la necesidad ese diseño. A partir de esto podemos hablar de los procesos ya citados con anterioridad, en donde estarán presentes dos momentos.



esquema 27

Esto nos dará la solución de la forma, es decir en los tres niveles que son los que se encargan de revisar desde lo que es el objeto, su estructura y orden, es decir cada uno de los niveles irán aportando algo para la solución del proyecto.

Lo que se ha propuesto para la satisfacción de necesidades, ha sido el uso de los signos e indicios, lo cual abarca la cultura en general. Eso ha permitido que la semiótica pueda intervenir en el diseño, particularmente en relación con los signos de los cuales se vale éste para comunicary transmitir un mensaje que solucione las necesidades, mismas que la sociedad se ha encargado de estereotipar mediante las cargas culturales, las cuales ya han sido interpretadas por el público, éste puede decidir con qué signos se identifica.

El esquema de análisis expuesto en este subtema contempla diferentes niveles en los que podemos ver que inicialmente se habla de una necesidad, que es la que condiciona la solución. A partir de ello hablaremos de la definición de esta solución en un punto objetivo de la

esquema 27. Nueva tricotomía propuesta en esta tesis.

cultura, en donde el que estamos hablando de los elementos con lo que cuenta el diseño (operativos) es decir el análisis y la síntesis, lo cual dará paso a la formulación del diseño para después ser corroborado por el grupo cultural para el que se generó la solución.

La semiótica permite que la corroboración sea llevada a cabo, por lo que la retroalimentación también se facilita y origina mayor rigor en nuestro esquema de análisis. Cada proceso analítico lo puede ser presentado en triadas y tricotomías, por lo que permite la verificación sucesiva en cada uno de esos puntos. Con todo lo anterior, es prudente mencionar que el ordenamiento en tricotomías es una disciplina que sí se puede incertar en el quehacer del diseñador, lo cual permite que tanto la semiótica como el diseño, establezcan la particularidad del problema en una generalidad del sistema cultural.

# CAPITULO III

Diseño del sistema señalético para el  
Colegio de Profesores de Educación  
Secundaria

## CUADRO COMPARATIVO

SEÑALIZACION	SEÑALETICA
- Tiene por objeto la regulación de flujos humanos y motorizados del espacio exterior.	- Su propósito es identificar, regular y facilitar el acceso a los espacios requeridos por los individuos en un espacio "X".
- Sistema determinante de conductas.	- Sistema opcional de acciones.
- Es un sistema universal y está creado íntegramente.	- El sistema debe ser creado o adaptado en lo particular.
- El código de lectura es conocido apriori.	- El código es parcialmente conocido.
- Las señales son normalizadas homólogas, se encuentran disponibles a la venta.	- Debe ser normalizadas y homologadas por el diseñador del programa.
- No se adapta a las características del contexto.	- Se acopla al entorno.
- Proporciona al entorno factores de uniformidad.	- Aporta al lugar, factores de identidad.
- No influye en la imagen del entorno.	- Refuerza la imagen pública y/o de las organizaciones.
- Concluye en sí misma.	- Deriva de los programas de identidad corporativa.

La señalética es una de las áreas del diseño gráfico, cuya función es producir un sistema de signos, los cuales establezcan pautas básicas de desplazamiento, restricción y ubicación humana en determinado contexto, para esto es necesario la utilización de soportes comunicacionales ya previstos, tales como directorios, señales que indican dirección, tipográficas, numéricas; finalmente las restrictivas, prohibitivas y preventivas.

Uno de los desafíos con los que se encuentra el diseñador es el desarrollo de un sistema de señales, puesto que no sólo interviene sus creatividad, sino que debe tener también un sentido muy amplio de organización para poder coordinar los diversos elementos y factores que intervienen. Es decir en cualquier sistema señalético, el diseñador actúa como un mediador entre el que envía el mensaje y el que lo recibe (es por lo tanto parte del contacto) para así obtener una solución icónica y/o simbólica (esta siempre tendrá la encomienda de indicar algo) para una necesidad concreta de comunicación.

La señalética es un conjunto de índices gráficos que funcionan en un espacio físico en común y su objetivo es ubicar u orientar a las necesidades de desplazamiento humano. Estos sistemas suelen trascender las limitaciones dialectales de los individuos, pero siempre tendrán que responder a la retórica y a la cultura de cada grupo.

El que la señalética tenga un cierto grado de complejidad estará determinado en función de diversos factores que intervienen, tales como el contexto económico, social, cultural, geográfico e ideológico; así como el número de usuarios. Cada uno de los puntos anteriores, determinará que el sistema señalético tome un matiz diferente.

En este sentido, debemos tener presente que el diseño de un sistema de señales, al ser éstas insertadas en un espacio físico, intervendrán ya en un ambiente físico, motivo por el cual deberán ser congruentes los trabajos sígnicos y estéticos.



En el mismo tenor Jakobson al hablar del contexto, el cual sirve como referencia para la estructura del mensaje, nos previene, puesto que si la referencia está deteriorada, todos los demás elementos de la estructura, lo estarán también; por lo que es muy conveniente tener cuidado y atención en todos los aspectos que intervienen en el sistema.

Es necesario tener muy en cuenta el progreso creativo, mismo que debe contemplar los siguientes contextos:

**CULTURAL:** Las circunstancias que dominan, los valores, costumbres, la instrucción formal y no formal y el historicismo; es decir los cambios que necesariamente tienen influencia en la proxémica de las distintas poblaciones.

**ESTETICO:** Este se obtendrá por la corriente tanto plástica, como visual de las propuestas gráficas que estén en voga.

**LINGÜÍSTICO:** Se presentará en tanto que los códigos que se estén enviando como mensaje sean propios del receptor.

**ECONOMICO:** La valoración que se tenga, una vez que se haya realizado el estudio de mercado, que conformarán el proceso: producción-distribución-consumo.

**IDEOLOGICO:** Tiene una estrecha relación con el contexto cultural, pero este adquiere un matiz debido a diversas creencias.

**ARQUITECTÓNICO:** Relativo a la construcción física, en la que irá insertado el sistema.

Dado que el contexto se ha detectado, así como cada uno de los elementos que formarán parte **FUNCIONAL** del acto comunicativo, es conveniente que se revise también el aspecto estructural, esto será el momento en que cada uno de los actos se unifiquen y formen la **OBRA** comunicacional. Para tal efecto resulta conveniente que la señal

sea observada en sus diferentes niveles comunicativos.

Para lo cual partiremos de la definición de la señal: *Sistema de signos cuya esencia sintáctica es la regulación de los modos del comportamiento.*

Partiremos del entendido que un objetivo de la utilización de señales, es la transmisión de 1 mensaje. Una característica intrínseca de los índices señales es que cada uno de éstos permite sólo un tipo de mensajes, en tanto que excluye otros, luego entonces nos daremos cuenta de que se avoca a la tríada Pragmática - sintáctica - semántica, de tal modo que se asegure el contacto y se reduzca la inseguridad.

A cualquier señal le corresponden tres categorías (pragmática - sintáctica - semántica) y dimensiones de comunicación estructural.

La primer Dimensión es la monódica.- Será la relación que guarda la señal consigo misma.

Dimensión monódica - categoría pragmática: Son las características materiales propias, es decir, textura, color, dimensiones, etc. Peirce lo llamó cualisigno.

Dimensión monódica - categoría sintáctica: Su estructura particular, ésta configurada con un propósito especial y presentada con rasgos que la hacen ser única e irrepetible. Lo que para Peirce es el sinsigno.

Dimensión monódica - categoría semántica: La forma se estereotipa, por lo que la práctica de éste será una convención social. Peirce lo denominó legisigno.

Dimensión diádica: Se observa la relación que se establece en el soporte gráfico de la señal, con el concepto que comunica.

Dimensión diádica - categoría pragmática: La relación de referente icónico, mismo que será el inicio de una estructura creativa el cual ponga una complejidad conceptual (icono).

Dimensión diádica - categoría sintáctica: Será el punto de mayor importancia, ya que en este momento se logrará que la contigüidad sea efectiva en un grupo social, lo que en las tricotomías se conoce como índice.

Dimensión diádica - categoría semántica: La realización de un referente icónico también debe tener como resultado un referente semántico, aunque éste último debe necesariamente surgir apartir de un convencionalismo, ya que la similitud propuesta por él se da a raíz de una convención social.

Dimensión triádica: En este tenor, será realmente cuando la señal se convierta en un sistema benéfico para el usuario, en tanto que la gente a quien va dirigida la señalética la consuma y también el manejo de los espacios sea óptimo.

Dimensión triádica - categoría pragmática: Cada una de las señales debe asegurar el "tránsito" del usuario por este nivel, dado que la señal debe ser un "indicador con interpretación cerrada", es decir ésta deberá ser capaz de hacer que el usuario siga sus indicaciones al pie de la letra. Esto es, el rema de las tricotomías.

Dimensión triádica - categoría sintáctica: Así como la señal debe ofrecer al usuario un solo mensaje, también deberá proponer la posibilidad de no romper con una serie de valores que le son propios al usuario, ni con usos proxémicos y que le proporcione cierta libertad a la forma. Lo que conocemos como Dimensión triádica - categoría semántica: Será cuando la señal se eleve de señal, a obra

comunicacional y empiece a intervenir en la cotidianidad del usuario, lo cual se inicia con la identificación de un acto, hasta conocer toda la obra; esto es el argumento.

### 3.1 Nivel Pragmático

*Cabe destacar que en el Colegio de Profesores de Educación Secundaria Moisés Saenz, no existe ningún tipo de señalética; convirtiéndose esto en un problema, puesto que repercute en distintas facetas del este organismo. Al obtener una solución, muchas demandas de los visitantes del Colegio se podrían optimizar.*

*Las características generales que podemos observar de las personas que acuden a estas oficinas son:*

*Principalmente profesores de nivel medio básico, aunque también acuden profesionistas de todo tipo; motivo que nos remite a que no es visitado ni por niños, ni adolescentes, aunque si les está permitido el acceso, la mayoría de personas que visitan el colegio son adultos.*

*Asimismo, el aspecto de nacionalidad no se debe hacer a un lado, puesto que, este Colegio representa a los profesores de Educación Secundaria de la ciudad de México, por tal motivo este Colegio se mantiene en contacto con los profesores del Interior de la República y el extranjero, pero principalmente con nuestros compatriotas, ya que se busca llegar a una unificación de criterios y esfuerzos, para que la educación en México sea cada vez mejor. Es decir, son profesionistas que están interesados en que los métodos de enseñanza se enriquezcan y se vayan puliendo cada día, para lograr una mejor educación y nivel de vida en nuestro país. Como todos sabemos en México se han ido haciendo reformas en la enseñanza para ir logrando cada vez un mejor nivel, son muy pocas las personas que se han percatado lo que implica el trabajo de los profesores de secundaria, puesto que los resultados no son inmediatos, pero definitivamente este es un momento decisivo que a los jóvenes se les vaya induciendo y ubiquen cual será su actividad en un futuro. Ciertamente es que la educación en la secundaria, es para la familia mexicana un momento importante e inclusive medular para ella, ya que es ese ambiente en el*

que a los jóvenes se les reafirman los conocimientos y los valores que adquirieron en su infancia y a la vez se les proporcionan los elementos para enfrentar la vida que tendrán en lo futuro.

Así pues, el Colegio de Profesores tiene esas encomiendas, por lo que en este lugar no hay excepción de personas, ya que pueden acudir desde un niño, un joven o un anciano; tenga o no profesión. Planteado lo anterior, cualquier suceso debe estar planeado pensado en un público heterogéneo, siendo así lo suficientemente comprensible y detectando las necesidades de todos.

Algunas personas creerán que el Colegio debería estar enfocado a los profesionistas que son los que más visitan este sitio.

Son muchos los atributos que tiene este lugar, sin embargo, carece de una parte fundamental que haría más fácil y entendible la visita a este sitio inmueble : "Un sistema señalético".

Generalmente cuando una persona está en un sitio que desconoce, busca un indicador que le muestre en qué punto de ese lugar se encuentra, así como otras posibilidades de dirección, etc. En caso de no haber señales, lo inmediato es buscar a una persona que sí conoce el lugar, por el momento ese sujeto, está supliendo esa ausencia de indicialidad, ese individuo no es entonces, un guía, sino "un pequeño módulo ambulante de información restringida". Lo mencionado líneas adelante origina que existan problemas de ubicación y flujo de personas; una vez que se introdujeron al lugar.

Por lo general, se acostumbra buscar un código que nos ayude a ubicar en qué posición nos encontramos y a detectar el espacio al cual nos dirigimos. Específicamente en el Colegio de Profesores, se busca tener un sistema de señales que sean fácilmente decodificables , por tal motivo se propuso el diseño de éstas mediante trazos muy libres y sencillos, para que quien las observe pueda entender de qué se trata, aunque irán acompañados de tipografía como reforzadores.

Al interior de estas oficinas, como ya se había mencionado con anterioridad, los tonos que predominan son blanco, ocre y grises, por

lo que sabemos no existe ningún inconveniente en utilizar cualquier color y a su vez lograr un impacto cromático que produzca el efecto deseado.

Asimismo se debe tomar en cuenta que no exista ningún problema en el proceso de reproducción de los mismos, tanto como el material idóneo, para asegurar su larga duración y nulo mantenimiento. Esto será posible con la conjunción de aspectos de Diseño Gráfico, así como de comunicación.

Los señalamientos, deberán estar colocados a 1.95 mts. de altura y necesariamente llevarían tipografía clara, entendible y que vaya de acuerdo con el diseño.

Finalmente se ha observado la necesidad de implantar un sistema señalético en este Colegio, puesto que para las personas que concurren a realizar trámites, o bien para asistir a juntas o conferencias, su desplazamiento sería más fácil y rápido en caso de que éste existiera.

No debemos pasar por alto la parte medular del primer nivel (pragmático), para posteriormente demostrar lo ya mencionado.

1.- Legibilidad : En relación a este apartado, es necesario que sea tan claro el mensaje , que sea posible el entendimiento preciso de éste. En este sentido es absolutamente necesario el hecho de que las señales sean completamente legibles, pero debido a que el público tendrá que irse familiarizando con las imágenes y el área para la que fueron diseñadas, se utilizará tipografía como reforzador de la señal.

2.- Impacto Cromático: Debido a los tonos fríos y monótonos que prevalecen actualmente en el Colegio de Profesores, es decir, blandos, grises y tonos ocres, se decidió rescatar los colores institucionales del mismo : Azul y Naranja para poder imprimirle el impacto cromático y el dinamismo que el Colegio tanto demandaba. Por su parte el color Amarillo es fácilmente perceptible, dinámico, brillante y agradable. Al combinar estos tres colores a lo largo de todas las señales, tenemos que el azul estabiliza la informalidad del amarillo, denota sobriedad e impregna con su matiz, equilibrio.

El azul, pertenece a la familia de los colores fríos, refresca la brillantez del amarillo y del naranja. De modo tal que estos tres, manteniendo sus características intrínsecas, cumplan con las funciones comunicativas y estéticas que se le han asignado.

3 - Angulación: Tomando en cuenta la estatura promedio del mexicano (1.65 m aproximadamente), la altura que se ha determinado para la colocación de las señales, será de 1.95 mts .

La percepción de una señal, se establece mediante ciertas variantes físicas del usuario, a saber:

- Campo Visual : Los cálculos aproximados indican que un cono de visión normal es de  $60^\circ$

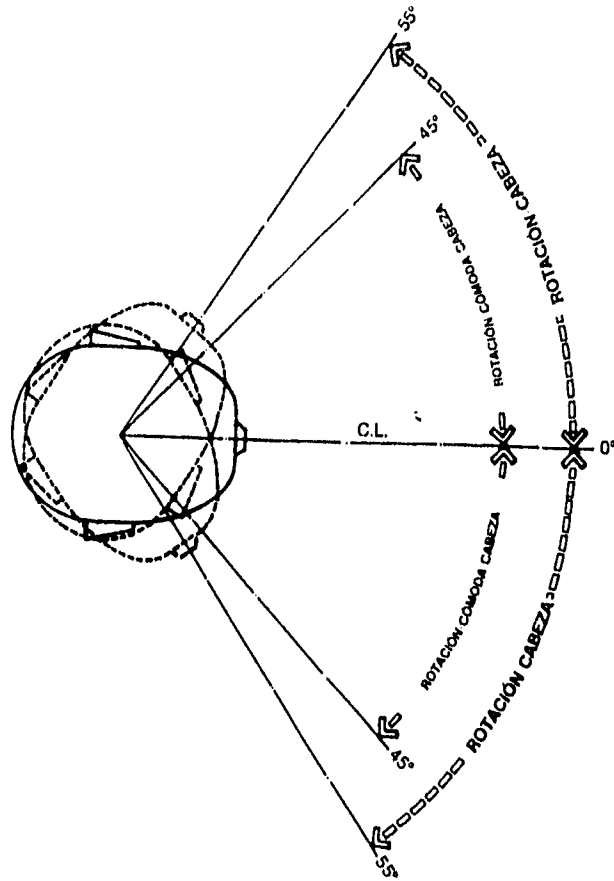
- Agudeza Visual: Aquí es necesario obtener primero un promedio de capacidad de visión. Solo así se podrá evitar un gran esfuerzo por parte del usuario, ya que dicha agudeza varía de una persona a otra .

- Nivel de Visión : Depende totalmente de las características particulares de cada persona. Una medida promedio de la línea visual sería 1.70 m parado , 1.30 mts. sentado y 1.40 mts. al circular en un automóvil.

Una vez colocadas, las señales difícilmente pasarán desapercibidas, ya que el colegio cuenta con iluminación tanto natural como artificial. Natural gracias a grandes ventanales que permiten la entrada a la luz solar y artificiales por la luz neón blanca que se proyecta desde distintos puntos en el techo del inmueble.

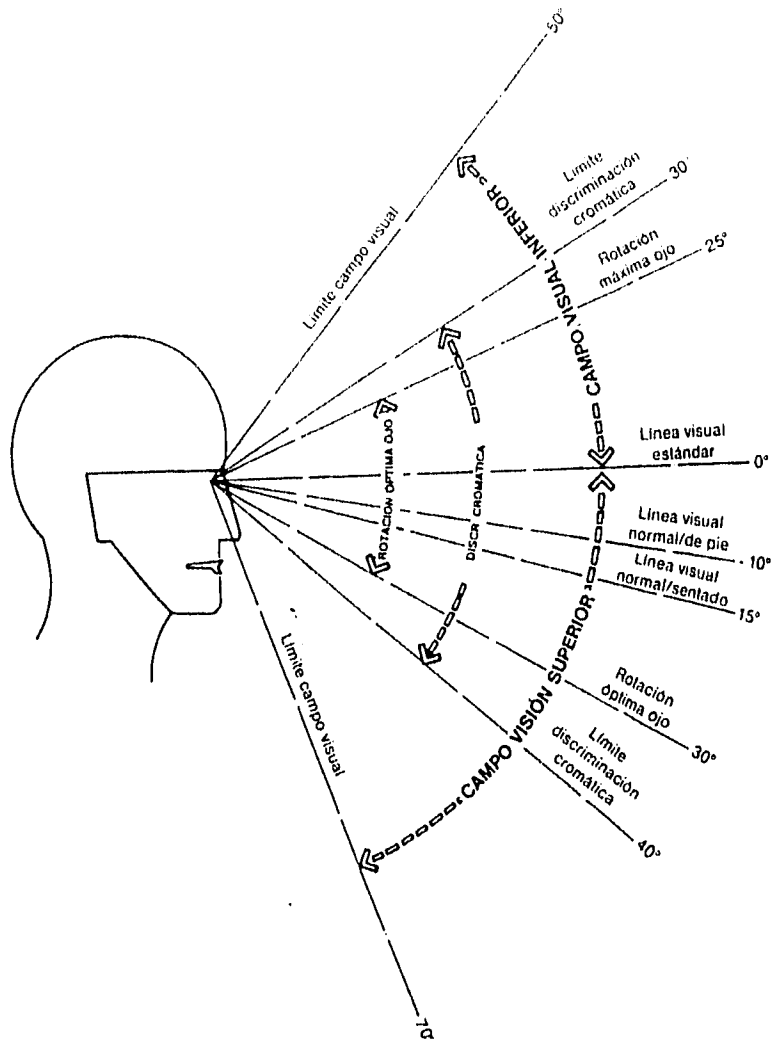
4.- Distancia Visual : En relación de las imágenes que se utilizarán, así como la altura que se colocarán los señalamientos, estos podrán ser percibidos a más de dos metros de distancia, lo cual es óptimo, ya que las dimensiones del lugar así lo exigen.





Movimiento de la cabeza en el plano horizontal





Campo visual en el plano vertical

Podemos también entonces retomar alguna investigación óptica, en la que se expresa el hecho de que una persona que goza de perfecta visión es capaz de identificar con claridad un objeto, como ejemplo de ello sabemos que en el caso de una tipografía de 6 cm se alcanza a percibir perfectamente, por lo cual considerar 2 ó más metros me ha parecido conveniente, claro es que tomando en cuenta la distribución de las oficinas.

5.- Relación con el contexto arquitectónico: La señalética se ha diseñado para que se establezca un perfecto vínculo con la arquitectura, es decir se procura la señalética no rompa el concepto antes estructurado por el arquitecto que diseñó tanto el edificio, como la persona que distribuyó los interiores.

6.- Coherencia con el entorno cultural: El principal objetivo de introducir un sistema de señales será que exista una relación (mensaje) entre el usuario (receptor) y las señales (emisor).

Como en los modelos comunicacionales descritos con anterioridad, constataremos como la semiótica haciendo pareja con el diseño gráfico, pueden establecer todo un esquema que se va enriqueciendo, hasta llegar a una solución, misma que será aceptada o rechazada, lo cual dependerá del matiz que se le de a éste para su mejor decodificación.

Para la elaboración del mensaje se han de tener en cuenta varios aspectos, el primero que el mensaje sea adecuado al contexto sociológico para el cual haya sido estructurado y como resultado de ello se tendrá una solución plástica. Siempre que los contenidos estén equilibrados, la comunicación y los efectos plásticos serán muy fáciles de conjuntar. El objetivo de utilizar un sistema de comunicación sencillo, es que la mayoría de la gente que visita el lugar se entere en donde se localiza el área a la que se dirige y todo este proceso sea más rápido. En entonces cuando el diseño gráfico intervendrá en toda la extensión de la palabra.

La encomienda será explorar otras soluciones diferentes a las que ya existen, haciendo a su vez patente el hecho de que la educación como concepto, día con día debe estar en constante cambio e ir a la vanguardia, por lo cual tampoco se generará discordancia de tiempo con otros elementos que intervienen

7. Calidad plástica: En el mercado existe una extensa gama de materiales con características que responden a las necesidades de "plasticidad", es decir, sus texturas, acabados, etc. permitirán tener un óptimo resultado. Se utilizarán materiales lisos, los cuales permitirán la conservación y estética de la señalética. Asimismo las bondades del material, serán un auxiliar para la proyección de señales dinámicas.

Los costos que se investigaron fueron los siguientes:

Material	Positivos	Material	Impresión	Utilidad	TOTAL
Estireno	\$60 <sup>00</sup>	\$7 <sup>00</sup>	\$20 <sup>00</sup>	30%	\$115 <sup>00</sup>
Trovicel	\$60 <sup>00</sup>	\$19 <sup>00</sup>	\$20 <sup>00</sup>	30%	\$129 <sup>00</sup>
Acrílico	\$60 <sup>00</sup>	\$31	\$20 <sup>00</sup>	30%	\$143

Debido a que se imprimirán 16 señales para este proyecto, se ha decidido tratar de que sea económico y la calidad del material sea buena, para lo cual se eligió el estireno. Asimismo la técnica con la que se pueden abatir los costos y lograr una buena calidad, es la serigrafía.

8.- Resistencia al vandalismo: Afortunadamente para la realización este proyecto, los factores ambientales son favorables para la utilización de los materiales que se han determinado en el punto anterior. Debido a que los usuarios son personas adultas y en su mayoría profesionistas, no existe mucho riesgo de que éstas sean maltratadas, aunque este lugar no está exento de la asistencia de muchachos de secundaria a diferentes eventos que organiza el Colegio de Profesores.

Otro factor importante para la conservación de las señales, es que se ubicarán en interiores de las oficinas y no estarán expuestas a la intemperie.

9. *Facilidad de reproducción:* Entendemos por facilidad de reproducción no sólo a la maleabilidad que pueda ofrecer un material, sino a todo aquello que implique su elaboración; es decir el costo de la materia prima y las facilidades que ésta pueda ofertar.

10.- *Tamaño:* Las dimensiones de este sistema señalético se han determinado en función de la distribución de las oficinas y los espacios que permiten el tránsito de los usuarios; es decir en algunas oficinas será necesario indicarlás con la señal colgante, será necesario indicarlás con la señal colgante, esto es, se sujetará con dos canales de aluminio, de 1 cm. de ancho, uno de cada lado, mismos que irán fijos en el techo, en tanto que los otros estarán abanderados, esto es, en posición perpendicular a la pared.

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

## 3.2 NIVEL SINTACTICO

**E**ste nivel se define después de haber determinado el nivel pragmático. La sintáxis será entonces, la referencia de todo aquello que tenga intervención con el análisis del soporte, esto es en cuanto a diseño se refiere.

Es cuando el diseñador demostrará qué tanto ha sabido aplicar la semiótica, cuando se le presente a parte de la investigación realizada con anterioridad, la posibilidad de poner en práctica sus habilidades plásticas y de reproducción. Definitivamente sin hacer a un lado los conocimientos que ha adquirido de semiótica y comunicación; ya que se corre el riesgo de que lo visual no se ajuste al mensaje, e irse más a lo estético, olvidando la importancia que implica el que una imagen transmita un mensaje, así como su función social e informativa que ello conlleva.

La dualidad que hacen la semiótica y el diseño gráfico se volverá más evidente dentro del nivel sintáctico, puesto que ambas disciplinas harán sus aportaciones para generar una señalética óptima y efectiva.

Pues bien, en este nivel también se considerarán diferentes puntos, tales como:

1.- **Modulabilidad:** Es sabido que todos los sistemas de señales deben estar soportados por un red la cual permitirá que exista un espacio estructurado para todos y cada uno de los elementos que integran un diseño.

Debido a la libertad de trazo con que se han diseñado cada un de las señales, resultaría prácticamente imposible ajustarlas a una red, por tal motivo, la justificación de ésta será una prueba fina del diseño. Lo que sí será una constante, es la envolvente de cada una de ellas.

2.- Coherencia al interior del señalamiento: Una vez que se ha determinado el soporte visual, tenemos que como punto de partida será imposible que se rompa el equilibrio en los diseños, en tanto respeten lo ya estipulado con anterioridad.

Esto se reflejará de la misma forma en la relaciones de "imagen-imagen", "imagen-soporte"; en general todos los elementos o componentes del sistema de señalética, los cuales estarán armónicamente interviniendo, es decir será percibido por el usuario como conjunto y no como piezas sueltas, teniendo como resultado una continuidad generada por un sistema homogéneo.

Teniendo en cuenta que el sistema educativo en México se pretende que cada vez sea innovador y diferente, propuesta del Colegio de Profesores de Educación Secundaria Moisés Saenz, el sistema de señalética deberá entonces conservar ese toque de modernidad, diferencia y estética.

3.- Coherencia al sistema: Se creará un sentido de movimiento, libertad y circulación; sugerido de un modo sencillo y agradable, tratando de no romper con el concepto de "vanguardia", es decir propiciar que no se vea el sistema como algo restrictivo, sino como una señal que está sugiriendo algo y a su vez que éste sea agradable para el usuario.

Asimismo se establecerá que existe compatibilidad entre lo plástico y lo estético, con lo comunicacional. Se guardará coherencia en cuanto a la intención, así como lo que le corresponde a su función dentro del contexto.

4.- Jerarquía entre imagen y tipografía: En este trabajo de señalética en particular, se ha logrado un balance entre la imagen y la tipografía como auxiliar. Aunque cada una de las señales irá acompañada de su respectivo letrero y como ya se ha mencionado anteriormente, que es necesario familiarizar al público con el significado de cada una de ellas, esto se llevará al cabo mediante el diseño y elaboración de un directorio general en donde cada una de las señales irá acompañada



de tipografía que indicará el área dentro del Colegio que cada señal representa. Para no demeritar la importancia que cada una de estas imágenes tiene, dicha tipografía no deberá exceder el 40% en relación con el espacio total de la señal, cobrando de esta manera la imagen mayor importancia.

5.- Justificación tipografía y puntaje: Actualmente existen muchas familias tipográficas, cada una distinguida de las demás por los rasgos característicos. Hay familias con rasgos muy elaborados y estilizados y por otro lado, otras que se caracterizan por su sencillez y su fácil lectura; sin embargo no todas podrían adecuarse a nuestras necesidades de orientación.

Para la elección de tipografía a utilizarse, es necesario establecer ciertas condiciones que los rasgos y características de los tipos deben tener, como son: legibilidad, que su diseño incluya líneas curvas y rectas, que denote actualidad, pero a su vez que ésta siga vigente con el paso del tiempo. Tras una búsqueda, elección y comparación de las familias tipográficas que más se adecuan a este proyecto en particular, se tomó la decisión de utilizar la familia "TEKTON O TECHNICAL". Los rasgos tipográficos de esta familia denotan sencillez, actualidad y facilidad de lectura. A la vez se ha buscado que sus rasgos no presenten mayor problema, tanto en la decodificación, como en la reproducción de la misma, sin importar el puntaje a utilizar.

Un punto muy importante es que esta familia se integra de manera muy aceptable con el diseño de la imagen de cada una de las señales, siendo así un buen complemento.

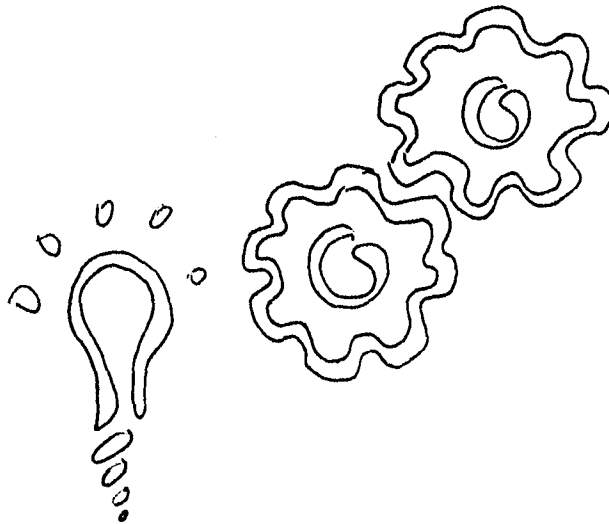
6.- Ausencia de elementos superfluos: Debido a que la intención es que se transmita un mensaje concreto, se ha optado por no generar ninguna interferencia o "ruido" que pueda desviar la comprensión del usuario. Por lo tanto se ha concluido no incluir elementos decorativos, es decir: placas, líneas extra, patines, etc. lo cual se convertiría en una sobre carga de información, generando así una confusión en el mensaje.

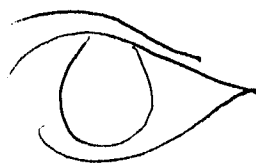
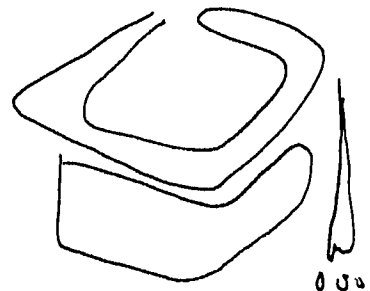
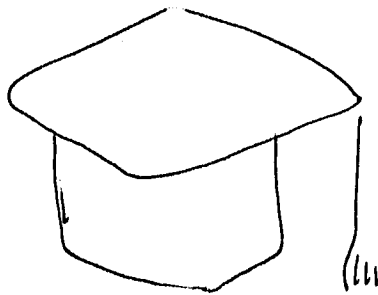
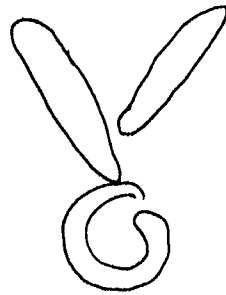
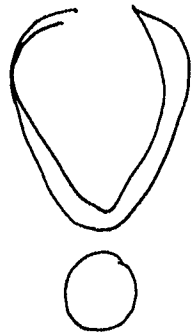
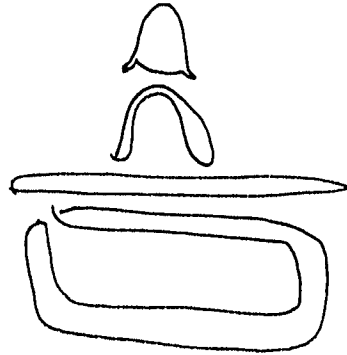
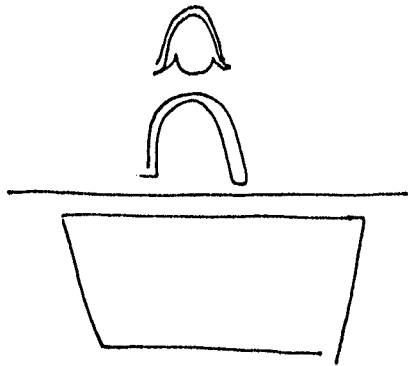
7.- Balance entre íconos y símbolos: En este punto, tras el tratamiento que se ha dado tanto al soporte como al mensaje, vemos que permiten tener una captación directa. Del mismo modo observamos que la utilización de símbolos facilita el contacto que se trata de establecer con el usuario. De ahí que haya una respuesta positiva hacia el sistema que resolverá de manera efectiva la problemática actual por la que atraviesa el Colegio de Profesores de Educación Secundaria.

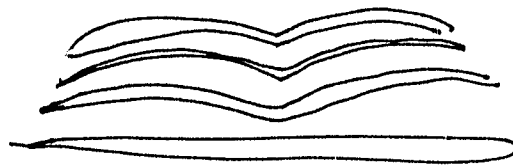
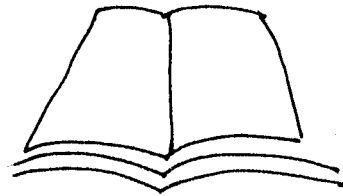
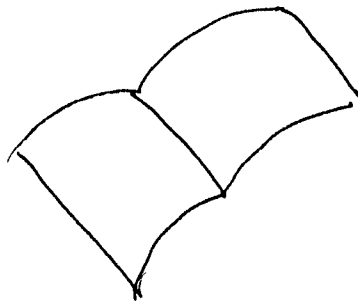
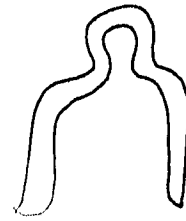
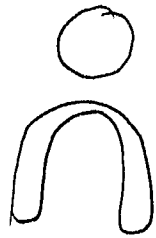
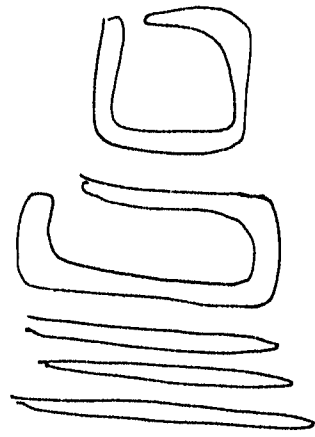
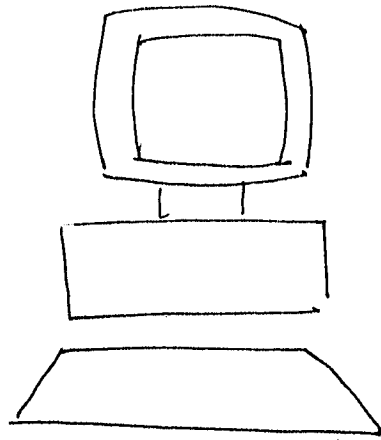
8.- Bocetaje: Ya que han sido analizados y definidos los niveles anteriores y se han estipulado los parámetros concernientes a la plástica, nuestra atención se enfocará únicamente a cuestiones de diseño y comunicación, lo cual originará que este nivel sea mucho más objetivo. Se representarán las primeras propuestas de diseño señalético, así como sus variantes, hasta llegar finalmente al diseño óptimo que se buscaba.

Se presentarán desde los primeros trazos (propuesta original) hasta llegar a la solución final debidamente justificada. Todos, por el momento, presentados en blanco y negro y su tratamiento final se mostrará posteriormente.

#### PRIMERAS IMAGENES







### 3.3 NIVEL SEMANTICO

En este nivel se llegará, ya a la conclusión de la elaboración del sistema de señales. La temática que abordaremos será la evaluación del consumo del mensaje, es decir, todos y cada uno de los puntos que han intervenido en este proceso, se reunirán para poder comprobar la eficacia del mensaje enviado. Asimismo, en este nivel se realiza la revisión y comprobación del impacto que causará la señal en el usuario, o visitante del Colegio.

Como se ha observado en los niveles anteriores, existen pautas que se deben cumplir para que de ser así, realmente se obtengan resultados óptimos, tanto plásticos como comunicacionales; lineamientos que se describen a continuación.

1.- Legibilidad: En este rubro, lo que se pretende es que la información a enviar sea tan clara y concisa que no exista oportunidad, y esta se preste a desviaciones o interpretaciones que se alejen del mensaje original, entonces se procederá a elegir cuidadosamente las imágenes que informarán, para que de este modo no exista posibilidad de interpretaciones desviadas; no importando las diferencias culturales, idiosincracia, edad, etc.

2.- Balance monosemia - polisemia: Se ha tenido mucho cuidado para que las señales no se presten a distorsiones de información, esto es el mensaje no permitirá la posibilidad de que se tengan diversas interpretaciones de éste. Será entonces cuando el mensaje será función comunicativa.

3.- Creatividad y coherencia al sistema: El sistema señalético adquiere carácter creativo, puesto que comúnmente las señales son muy geométricas y rígidas, este sistema rompe con el esquema que tenemos aprendido, pero a su vez se adapta a las necesidades del usuario, mismo que cumple con el propósito para el cual se ha determinado; esto es, al usuario se le manda una información, siendo ésta "amable" a la vista, estéticamente agradable y diferente a lo que en todos los lugares estamos acostumbrados a ver, sin olvidar su

función comunicativa. La libertad de trazo se propuso principalmente por el concepto de vanguardismo y necesidad de proponer mejoras en la educación secundaria en México, el diseño no se "ajusta" a una envolvente (plecas líneas, etc.) para no romper el concepto que anteriormente revisábamos.

4.- Valor simbólico: Cualquier color por sí solo no es capaz de enviar un mensaje, pero lo que sí es posible que se logre con el uso de éstos, es evocar y/o provocar, sensaciones y estado de ánimo. Resulta más llamativo el contexto cromáticamente neutro, el uso de colores atractivos y viceversa, es decir en un lugar en donde el colorido y abundante, utilizar descansos visuales, es decir tonos neutros. En cualquiera de los dos casos, sabemos que el color es un estímulo fuerte, atacando así la sensación óptica, por lo cual sabemos que el color será un factor muy importante para que de este modo el entorno se integre con lo que en este proyecto se plantea, la semiótica. De modo tal que una vez revisado el sistema, así como sus antecedentes, se han determinado los colores que cubran los requisitos para este sistema, así como sus antecedentes, se han determinado los colores que cubran los requisitos para este sistema, así como para el entorno en que han de ubicarse. En algunos casos se recurre al color para destacar una información o únicamente se ocupa como recurso ornamental. Un punto muy importante en cualquier sistema señalético, es la combinación de colores, el contraste de una figura - fondo y también la relación que guarda el soporte con el espacio.

El color tiene una carga de información, nos relaciona mediante una serie de significados, mismos que asociamos con la naturaleza y objetos pertenecientes a nuestro entorno, de modo tal que genera en los individuos una asociación de significados simbólicos en relación a las vivencias, así como pertenencias personales. Por lo que pueda asegurar que el color es una de las percepciones visuales más agudas que todos hemos experimentado.

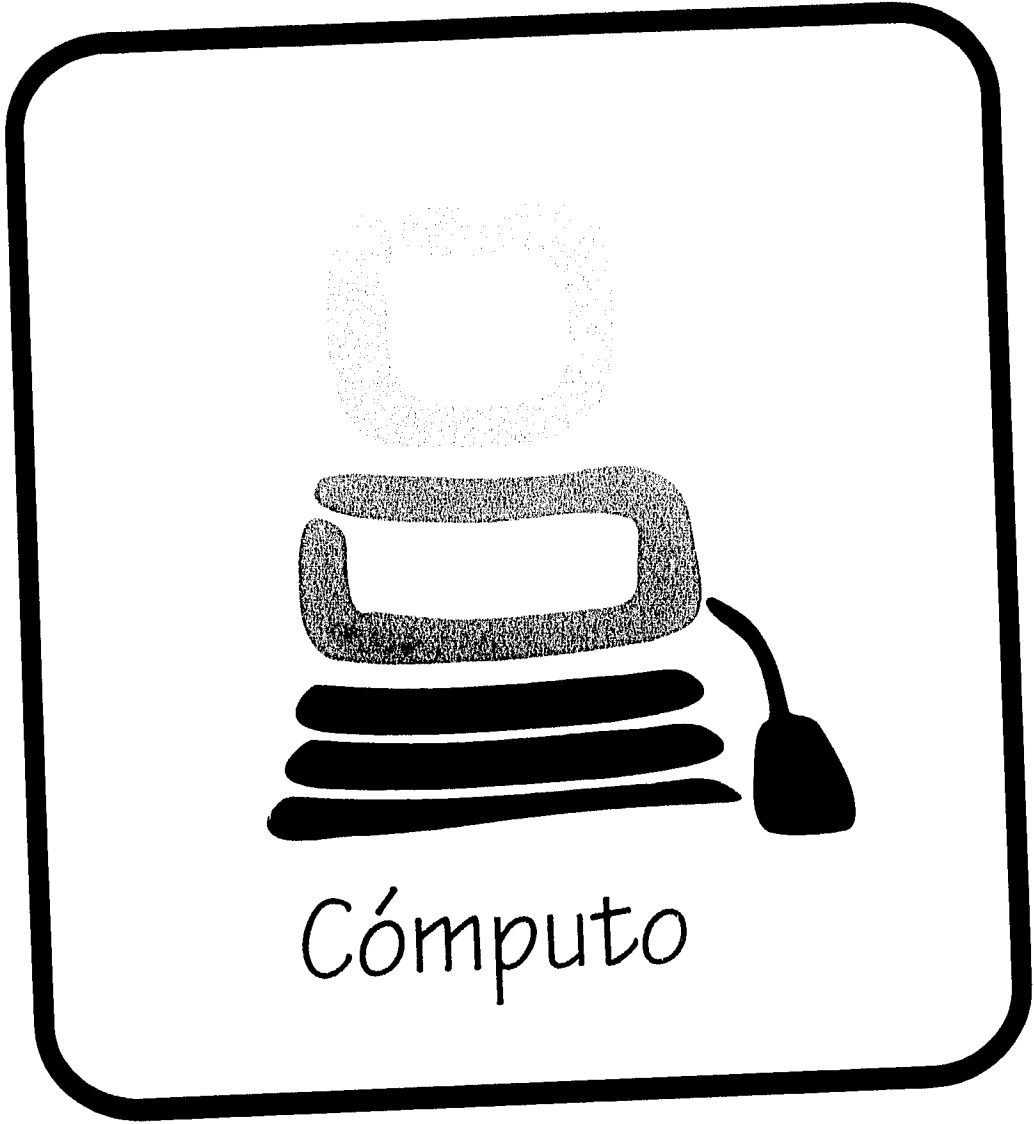
5.- Elementos superfluos: Un mensaje del tipo que se ha tratado en este proyecto (señalética), resulta sumamente importante que contenga lo indispensable para que este pueda ser entendido con

precisión; que el soporte lleve elementos demás puede provocar que el mensaje de origen se deforme, o algo más grave aún, que el usuario no lo tome en cuenta y esta señal pase desapercibida. original se deforme, o algo más grave aún, que el usuario no lo tome en cuenta y esta señal pase desapercibida.

Se ha tenido mucho cuidado en que este sistema de señales no se preste a dar una información no deseada de origen, ya que para que ello se ha recurrido a dos disciplinas distintas, pero que buscan un fin común: La transmisión de un mensaje claro, preciso y visualmente atractivo.

## PROPUESTA FINAL

El poder llegar a esta etapa implicó que se fueran recabando elementos, lo cual se realizó en los niveles pragmático y sintáctico; en tanto que la información se fue enriqueciendo y complementando; fue posible ir realizando una propuesta más concreta. Una vez que todos estos factores se han conjuntado, ha sido posible establecer más y mejores alternativas, para que así el sistema se configure y cubra las necesidades tanto de comunicación como estéticas; mismas que el entorno a ido exigiendo.



Cómputo





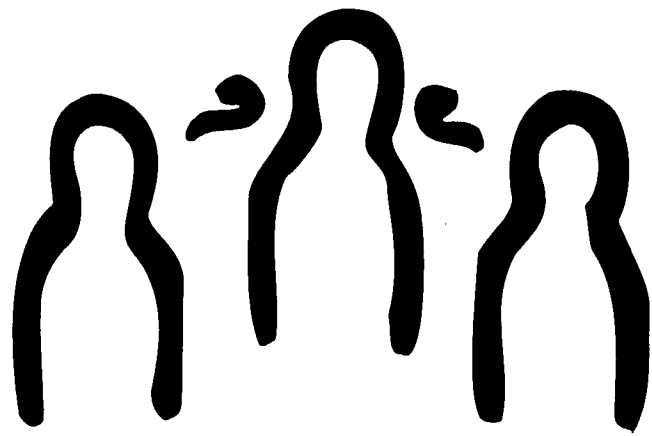
Presidente



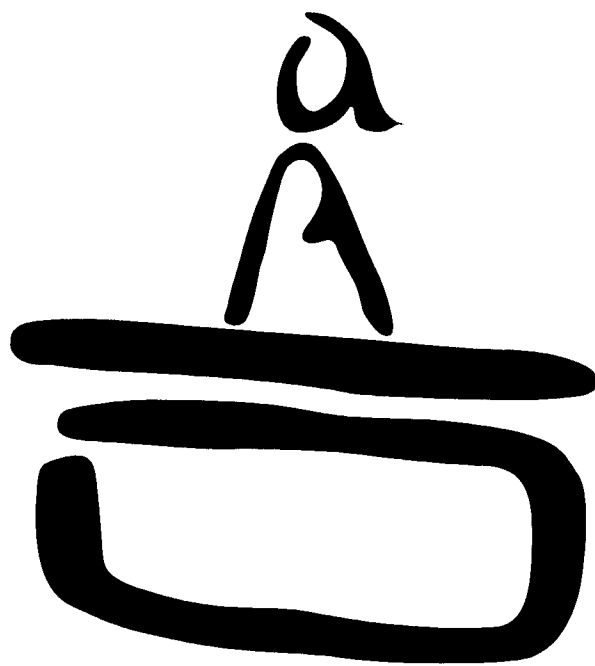
Vicepresidente



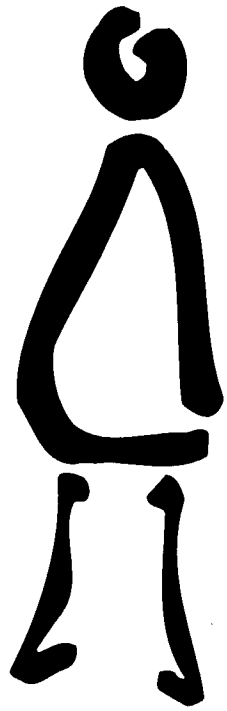
Secretarías



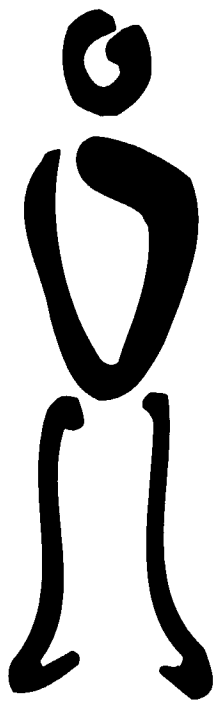
Sala de Juntas



Recepción



Damas

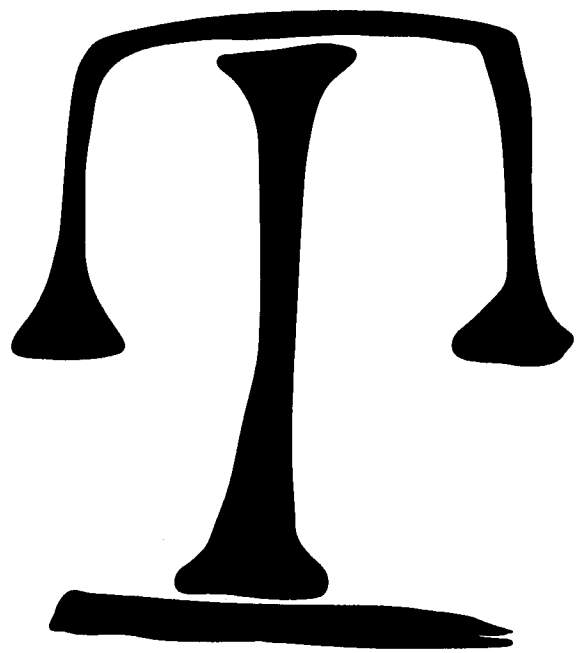


Caballeros

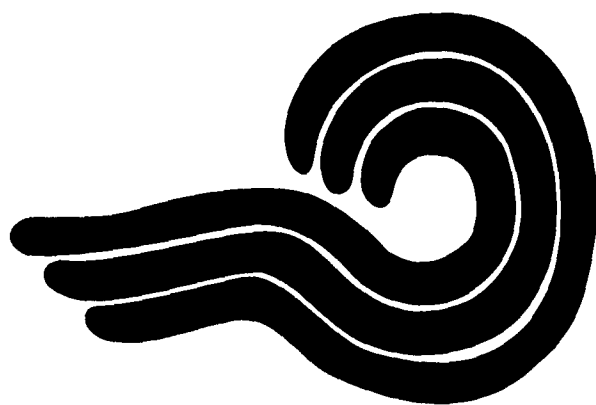


Tesorería y  
Contabilidad





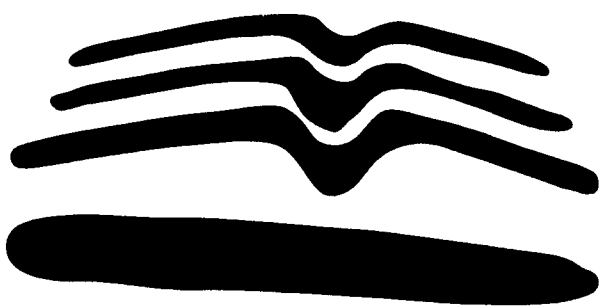
Honor y Justicia



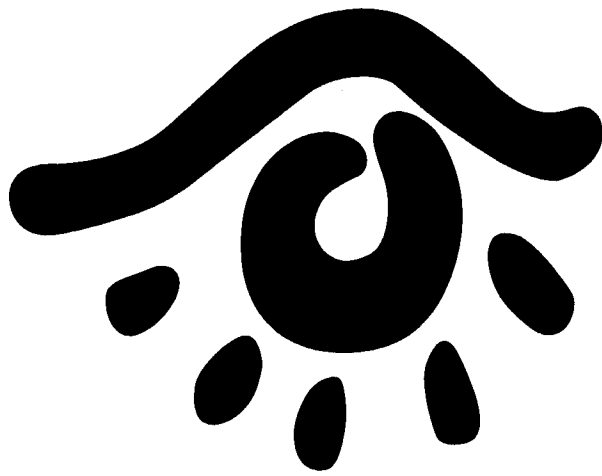
Sala de Usos  
Múltiples



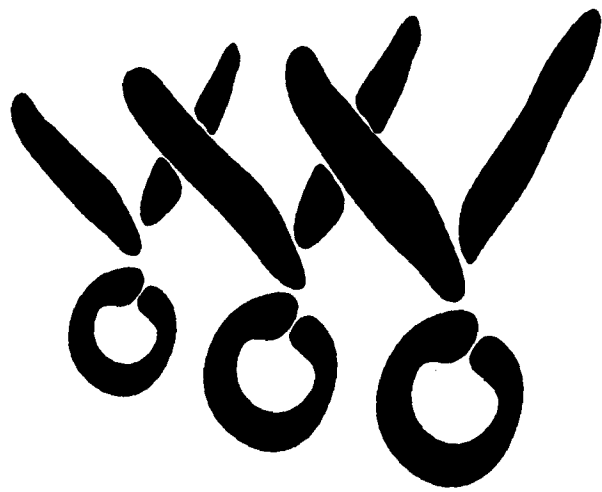
Actividades  
Académicas



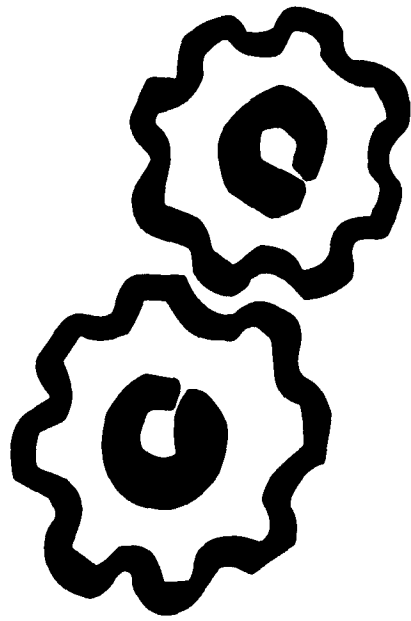
Biblioteca



Comisario



Sala de Preseístas



Actividades  
Tecnológicas

## CONCLUSIONES


Este proyecto fue tomando consistencia debido a que se pudieron conjuntar disciplinas muy importantes para la señalética, tales como la comunicación, la semiótica y el diseño gráfico.

A medida que avanza este documento, uno se da cuenta que puede observar que debido al rápido crecimiento de las ciudades, se vuelve inminente el hecho de orientar al transeúnte, en un espacio determinado.

De modo tal que, tras una exhaustiva investigación de campo, así como la revisión, de la teoría que exponen autores como Jakobson, Gerbner y Peirce; todos estos relacionados con el objeto de estudio en cuestión. Es posible concluir que la semiótica trabajando conjuntamente con el Diseño Gráfico, puede como ejemplo, en el caso de la señalética, producir una influencia tal que logre movilizar cierto grupo social, tomando en cuenta la época tan compleja por la cual atraviesa la humanidad, dado que la señalética trata de aliviar algunos de los malestares que padecemos hoy en día: La desubicación.

La señalética es un área del diseño que debe tener en cuenta el contexto arquitectónico, industrial y urbano, entre otros.

Ahora bien, en cuanto a la funcionalidad de ésta, podemos aseverar que debe informar, ser inequívoca e instantánea, proporcionando mejoras en el contexto que se haya insertado. Por tales motivos es necesario que exista una interacción entre el usuario y el mensaje; ya que una vez que la gente observará la señal, manifestará un acto de comportamiento en respuesta a este o estos mensajes. Luego entonces podemos entender el por qué del planteamiento de los tres niveles (pragmático, sintáctico y semántico) que plantea Charles Sanders Peirce.





Luego entonces podemos entender el por qué del planteamiento de los tres niveles (pragmático, sintáctico y semántico) que plantea Charles Sanders Peirce.


Una vez que se han detectado las necesidades de los profesores que laboran en esta Institución, como los que la visitan. Se procedió a realizar un sistema señalético que abriera la posibilidad de desplazamiento mediante el uso de elementos clave, los cuales van más allá de las barreras comunicacionales.

Debido a que los objetivos de formación de este Colegio de Profesores de Educación Secundaria, es pugnar por una mejor educación en México, es necesario que los servicios que se prestan sean más eficaces y una manera de conseguir esto, es que las personas que acuden al lugar puedan detectar con facilidad al departamento al que se dirigen.

La señalética, en este documento es revisada por dos disciplinas, la primera del diseño gráfico y la segunda la semiótica, que muy bien pueden apoyar y trabajar conjuntamente.

Los objetivos particulares se fueron desarrollando paso por paso, lo cual dio como resultado que la semiótica y el diseño si pueden trabajar conjuntamente, y no es necesario que ninguna de estas dos disciplinas se encajonan en esquemas ya propuestos. Con esto quiero decir que puede existir libertad para que de estas dos disciplinas se puedan obtener la riqueza teórica que estas ofrecen.

Es necesario que las nuevas generaciones de profesionistas se comprometan a realizar investigaciones y así aportar algo a nuestro México, a la comunidad universitaria y a nosotros mismos.



## BIBLIOGRAFIA

Acha, Juan; *Introducción a la teoría de los diseños*,  
Edit. Trillas; México, pp. 179.

Aula 2000, *Colegio de Profesores de Educación Secundaria*,  
México, 1982, pp. 15.

Aula 2000, *Colegio de Profesores de Educación Secundaria*  
México, 1993, pp. 16.

Beigbeder, Oliver; *La simbología*,  
Edit. OIKOS-TAU, Barcelona, 1970, pp. 126.

Camera, F; *Símbolos y signos gráficos*,  
Edit. Don Bosco, Barcelona, 1975, pp 18.

Carreño, Salvador; *Para un modelo funcionalista (señalización e  
introducción a Peirce); carpeta de textos de la especialidad de  
semiótica. Escuela de diseño de la Universidad Anáhuac, México, 1994.*

Costa, Joan; *Señalética*,  
Ediciones CEAC (Enciclopedia del Diseño), Barcelona,  
1987, pp. 255.

Dondis, Andrea; *Sintaxis de la imagen*,  
Edit. Gustavo Gili; Barcelona, 1976, pp. 211.

Estatutos, *Colegio de Profesores de Educación Secundaria*, México,  
1987, pp 80.

Fiske, John; *Introducción a la teoría de la comunicación*,  
Edit. Norma, Bogotá, 1989, pp. 134.

Frutiger, Adrián; *Signos, símbolos, marcas y señales*,  
Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pp. 286.

García-Luna, Gerardo; *El flogisito comunicacional*; Tesis, ENAP, Xochimilco. UNAM, 1994.

Guiraud, Pierre; *La semiología*,  
Edit. Siglo XXI, México, 1986, pp. 120.

Olea, Oscar; *Metodología para el diseño*,  
Edit. Trillas; México, 1988, pp. 157.

López Rodríguez, Juan Manuel, *Semiótica de la comunicación gráfica*,  
Edit. EDINBA - UAM Azcapotzalco, México, 1993, pp.499.

*Memorias, Colegio de Profesores de Educación Secundaria, México,*  
1987, pp. 80.

Morris, Charles; *Fundamentos de la teoría de los signos*,  
Edit. Alberto Corazón, Barcelona 1974, pp. 112

Panero, Julius; *Las dimensiones humanas*,  
Edit. Gustavo Gili, México, 1984, pp. 320.

Wong, Wucius; *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*,  
Edit. Gustavo Gili, Barcelona, 1989, pp. 204.