

Universidad Nacional Autónoma de México Escuela Nacional de Artes Plásticas

*Seminario de Titulación:
Señalización y Simbología*

PROGRAMA SEÑALETICO DEL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES

*Tesis que para obtener el título de Licenciado en
Comunicación Gráfica
presenta:*

José Antonio Rodríguez Pichardo



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
MEXICANO D.F.

*Directora de Tesis
Lic. Ma. Elena Martínez Durán*

*Asesor
Prof. Gerardo Clavel de Kruyff*

México, D.F. 2001.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

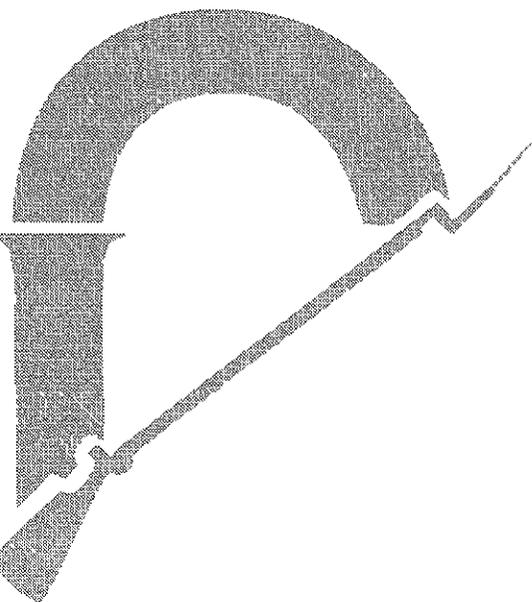


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



INDICE

I CONOCIENDO LOS MUSEOS.

1.1 MUSEOS	7
1.1.1 Introducción	7
1.1.2 Definición	8
1.1.3 Historia	8
1.1.4 Elementos	9
1.1.5 Clasificación	10
1.2 Museo Nacional de las Intervenciones.	12
1.2.1 Orígenes.	12
1.2.2 Filosofía, su visión como sitio histórico.	12
1.2.3 Contenido del museo	13
1.2.4 Personal.	13
1.2.5 Organización y funciones.	14
1.3 El Ex-convento.	15
1.3.1 Localización.	15
1.3.2 Características del edificio.	16
1.4 Señalización previa.	17
1.4.1 Descripción fotográfica.	17
1.4.2 Descripción de la actual señalización.	20
1.5 Identificación y definición del problema.	21

II COMUNICACION Y SEÑALETICA.

2.1 El proceso de la comunicación.	23
2.2 Comunicación visual.	26
2.3 Semiótica.	27
2.4 Señalización.	31
2.5 Señalética.	33
2.5.1 Tipología y funciones.	35
2.5.2 Elementos	35
2.5.3 Factores humanos	38
2.6 Materiales	42
2.7 Sistemas de sujeción	43

III Estructura del espacio.

3.1 Metodología	45
3.2 Organización de la información	46
3.2.1 Palabras Clave de cada espacio	46
3.2.2 Plano y territorio	46
3.2.3 Documentación fotográfica.	47
3.2.4 Condiciones del Espacio.	48
3.2.5 Normas gráficas preexistentes.	49
3.3 Conceptualización del programa	50
3.4 Diseño Gráfico	51
3.4.1 Pictogramas	51
3.4.2 Tipografía	52
3.4.3 Color	53
3.4.4 El Formato	54
3.4.5 Estructura o red para el trazo de la señal	54
3.5 Soluciones Gráficas	56
3.6 Soportes y materiales	70
Conclusiones	71
Glosario	72
Bibliografía	73
Colofón	74

A mis padres:

Esperanza y José

A mi esposa:

Leticia

Con todo mi amor

Agradecimiento:
Lic. Mónica Cuevas y Lara

Introducción

En esta época llamada de globalización, surge con mayor fuerza la necesidad de comunicarse, rápida y eficientemente.

El Comunicador Gráfico adquiere una importancia mayor en esta dinámica social en la que estamos inmersos.

El compromiso que exige ser egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México, es dar soluciones precisas, concretas, que converjan la creatividad y habilidad al igual que una metodología, que respalde la respuesta de la problemática actual.

El objetivo del presente proyecto es de implementar el Programa Señalético del Museo Nacional de las Intervenciones.

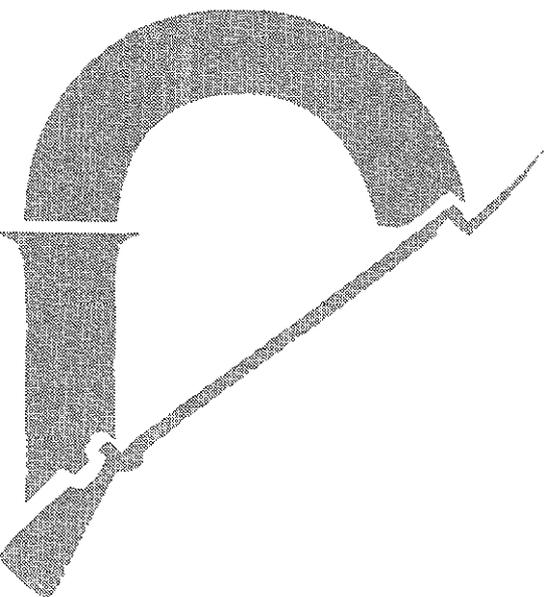
Esta tesis se compone de tres capítulos.

En el primero se recaba la información de los antecedentes del museo y su problema gráfico a resolver.

En el segundo capítulo se expondrá la teoría en la que se basará el programa señalético.

En el tercer capítulo abordaremos el diseño señalético, desde la metodología de Joan Costa y se concluirá con las soluciones gráficas y su forma de implementarse.

Es importante hacer notar la importancia de este proyecto, ya que se trata de un Museo Nacional, el cual tiene dos características principales, el de ser un Sitio y Monumento Histórico, el cual es visitado por más de cien mil personas al año, tanto como nacionales como extranjeros.



CAPITULO I

CONOCIENDO LOS MUSEOS

I CONOCIENDO LOS MUSEOS.

1.1 MUSEOS

- 1.1.1 Introducción
- 1.1.2 Definición
- 1.1.3 Historia
- 1.1.4 Elementos
- 1.1.5 Clasificación

1.2 Museo Nacional de las Intervenciones.

- 1.2.1 Orígenes.
- 1.2.2 Filosofía, su visión como sitio histórico.
- 1.2.3 Contenido del museo
- 1.2.4 Personal.
- 1.2.5 Organización y funciones.

1.3 El Ex-convento.

- 1.3.1 Localización.
- 1.3.2 Características del edificio.

1.4 Señalización previa.

- 1.4.1 Descripción fotográfica.
- 1.4.2 Descripción de la actual señalización.

1.5 Identificación y definición del problema.

I CONOCIENDO LOS MUSEOS

1.1 MUSEOS

1.1.1 INTRODUCCION

La historia de los museos comienza con el homo sapiens y su origen lo determina una herramienta humana fundamental, la memoria, que tiene la capacidad de archivar en la mente los conocimientos y los hechos.

El Museo tiene su origen comprobado física e históricamente en rescates arqueológicos. Por otra parte, cada uno de nosotros cuenta con un "museo en casa", para explicarlo mejor, la mayoría de nosotros tenemos un "baúl" en donde guardamos objetos de gran interés, éstos se conservan por largo tiempo dejando pasar años, modas y muchos recuerdos... Lo abrimos un buen día, recordando otras épocas, otras gentes o acontecimientos importantes que dejaron huella en nosotros.

Un museo es un lugar de respeto, un templo, una institución didáctica no lucrativa, una realidad meramente verídica, en la cual aísla, alberga y protege una síntesis de imágenes y objetos del patrimonio cultural.

Para comprender la importancia que poseen los museos como repositorios en los que se custodia el llamado patrimonio cultural, éste es definido por la Ley del 16 de diciembre de 1970, denominada Ley Federal del patrimonio cultural de la Nación de la siguiente manera:



Art. 2 El Patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes que tengan valor para la cultura desde el punto de vista del arte, la historia, la tradición, la ciencia o la técnica, de acuerdo con lo que dispone esta Ley.

1.1.2 DEFINICION

A continuación se transcribe una serie de definiciones que se han dado a través del tiempo y dadas por diversos autores.

1) Etim. Del griego **"museion"** pasando al latín museum. Edificio o lugar destinado para el estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales. Lugar en que se guardan curiosidades pertenecientes a las ciencias y artes, como pinturas, máquinas, armas, etc.

Enciclopedia Unversal Ilustrada Esparza Calpe, T. 37.

2) Una institución para la preservación de aquellos objetos que mejor ilustren el fenómeno de la naturaleza o el trabajo del hombre y de su civilización, con la finalidad de acrecentar el conocimiento, la cultura y la ilustración del pueblo.

Dada en 1895 por George Brown Goode, citado por Ellis Buccow en "Introducción en la Museología". Idaho, E.U.A.

3) Museos son las instituciones que colectan, conservan y exponen documentos históricos reliquias de cultura material y espiritual, obras de arte, colecciones y muestrarios de objetos naturales.

Dada en 1954 por la "Gran Enciclopedia Soviética" tomo 28 pág. 493 citado por Jiri Neurtupuy en "Museos e Investigación" Praga 1968.

1.1.3 HISTORIA

La creación de los museos es una notable síntesis de trabajo artístico, el gusto por conservarlos y el placer que brinda su contemplación. Ya en tiempos antiguos existió la costumbre de almacenar objetos artesanales, los griegos reunían en sótanos (favissae) o edificios especiales (tehsouroi) los objetos votivos entregados por sus fieles a sus templos.

El término **museo** es una derivación de la palabra griega **"museion"**, que era el nombre de un templo de Atenas dedicado a las musas y en el siglo III, la misma palabra se utilizó para designar un conjunto de edificios construidos por Ptolomeo Filadelfo en su palacio de Alejandría. Los romanos exhibían estas piezas en lugares públicos, hasta que Marco Agripa propuso reunir en un sólo edificio las obras de arte desperdigadas por las villas.

En el siglo V se daba el nombre de **pinacoteca** a una ala de las salas de los propileos de la acrópolis de Atenas, y Pausanias cuenta que en ella se guardaban pinturas de Polignoto y de otros artistas.

Durante la Edad Media algunos templos acumularon valiosos conjuntos de objetos artísticos, mientras que determinados reyes, amantes de la cultura creaban sus propias colecciones. En el Renacimiento es famosa la colección que reunieron los Medicis en Florencia y otras familias florentinas como



los Strozzi, los Quaratesi y los Rucellai, que poseían verdaderos museos privados. Se sabe que Velázquez a través de virreyes o agentes especiales del rey Felipe II de España fue enviado a Italia en 1649 para comprar obras de arte, esto y otros hechos fueron la base del actual Museo del Prado. Los museos, como organización gubernamental se consolidaron en 1753 al crearse el British Museum.

“Los Museos en el Mundo” Salvat Editores, S.A.- Barcelona 1979, Editions Grammont, S.A.- Lausanne, 1979.

El museo tradicional, nace, plantea y se justifica, a grandes rasgos y según algunos en el hecho de que debe existir una colección de objetos dignos de conservarse, estudiarse y difundirse. Ya sea por su importancia histórica como elementos representativos del quehacer del hombre y como manifestaciones tangibles de su cultura, o bien ya sea por su belleza, la cuestión estética, o quizás como rescate de bienes inmuebles (edificios) que pertenecen al patrimonio cultural de un país.

Actualmente, las características de la vida moderna exigen que el museo sea un recinto que cumpla y se justifique gracias a esos fundamentos, pero que considere además, y en forma casi primaria el hecho comunicacional en la necesidad de que cumpla también con funciones pedagógicas.

1.1.4 ELEMENTOS

Cualquier institución que tenga el nombre de museo debe tener los siguientes elementos que son imprescindibles para su completo y dinámico funcionamiento.

- INMUEBLE
- COLECCIONES
- MATERIAL MUSEOGRAFICO
- PERSONAL
- VISITANTES

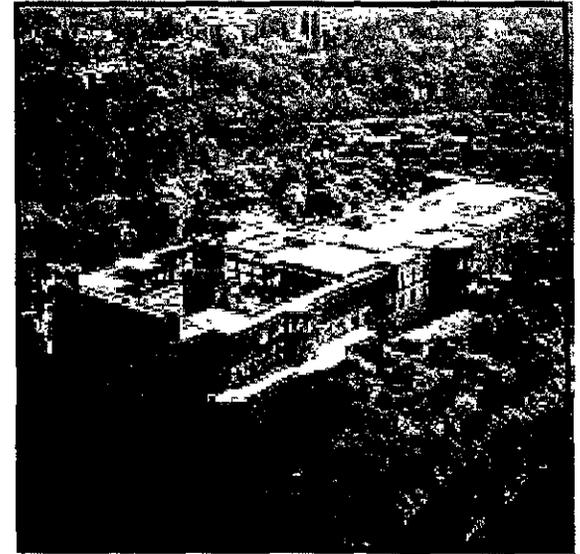
El inmueble. Es el edificio en donde se alojan las colecciones y todos los servicios del museo.

Las colecciones. Son las piezas de exhibición, en realidad son éstas las que le dan sentido de museo.

El material museográfico. Son los soportes, muebles, vitrinas, etc. para exhibir las piezas.

El personal. Son las personas que hacen que funcione el museo: Vigilantes, administrativos, directivos, orientadores, guías, mantenimiento de limpieza, los restauradores, investigadores, curadores, etc.

Los visitantes. Son el objeto primordial y la razón de un museo.



1.1.5 CLASIFICACION

Los Museos se dividen según varias determinantes: por su género, por su categoría, por su relación con el medio, etc.

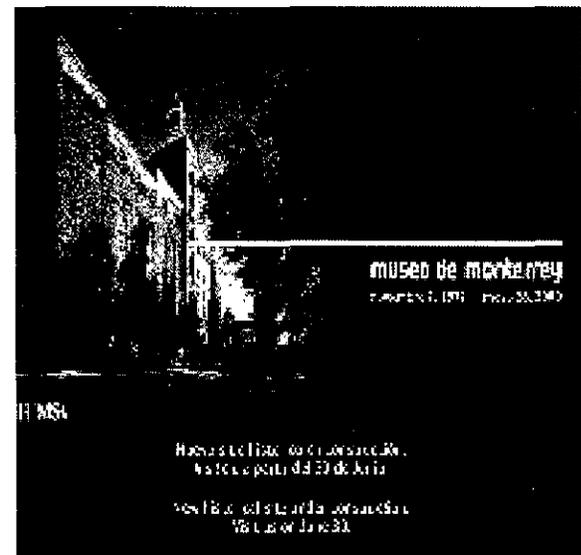
Existen una gran variedad de géneros museísticos que se dividen básicamente en:

- Artes (pintura, escultura, artes aplicadas, arte popular, monedas, etc.).
- Ciencias (geología, paleontología, ciencias físicas, ciencias médicas, biología, etc.).
- Industria y tecnología (minería, ingeniería, transportes, fotografía).
- Historia (arqueología, historia natural e internacional, historia local, religiosa).
- Educación y seguridad (museos para niños, seguridad industrial)
- Recreación y entretenimiento (excursionismo, cera, música, pasatiempos, miniaturas, cine)

De estos géneros se dividen en categorías de las que sólo se mencionaran las que existen en México.

- Museo Nacional. Sus colecciones particularizadas o diversificadas, según su especialidad, es representativo de la totalidad nacional. (Museo Nacional de Antropología).

- Museo Regional. Representativo de la región o de una temática cultural determinada.
- Museo de sitio. Museo instalado en un lugar de interés arqueológico o histórico en donde se presentan colecciones para ilustrar el sitio mismo y lo relacionado directamente con este.
- Museo de Estado. Están generalmente ubicados en la capital del estado y se presentan los valores culturales de la entidad.
- Museo Municipal y/o Local. Cuya colección corresponde a materiales arqueológicos, históricos o de otra índole dentro de un área determinada y que se relaciona con el ámbito rural o urbano.
- Museo Universitario. Generalmente está ubicado y patrocinado por una unidad o instituto de educación superior.
- Museo de Fideicomiso. Patrocinado por un fideicomiso, aunque algunas veces las colecciones pertenecen al Estado.
- Museo Escolar. Las colecciones se integran de acuerdo a donativos de los propios alumnos, patrocinados por la escuela de nivel primaria y secundaria.
- Museo Particular. Cuando el dueño de las colecciones y el patrocinador es mismo.



Otras categorías en que se dividen los museos son las siguientes:

- Museo Dinámico. Museo con actividades extramuseísticas y ajenas a la temática que justifica la institución, a tal grado que las fundamentales y básicas funciones de recolectar, conservar, investigar, exponer y difundir, aparecen disminuidas y perturbadas por aquellos accesorios: teatro, cine, recitales, etc.

- Museo de Prócer. Museo dedicado a un personaje histórico que contiene colecciones relacionadas con él; representativas de su vida y actuación sobresaliente en la proyección social, cultural o política.

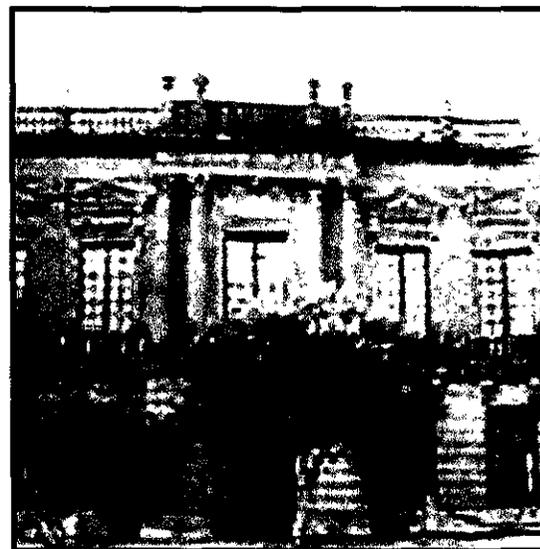
- Museo de Tecnología. Museo que está dedicado a una o algunas ramas de la técnica de extracción de materias primas, energía, información, transporte, tecnología, necesidades de la vida cotidiana.

- Museo Natural. Es todo aquel establecimiento permanente administrado para el interés general, con la finalidad de conservar, estudiar, valorar por diversos medios y principalmente exponer para la educación o placer estético y cuyos especímenes museográficos y dependencias o muebles que los albergan

son del lugar, permanecen en él, y fueron construidos partiendo de los restos obtenidos en el lugar donde se descubrieron.

- Museo Casa o Casa Museo. Casa que se encuentra como la dejó su último morador. (Museo de Prócer).

- Museo Monumento.- Edificios o complejo de edificios que por sí mismos constituyen objeto de exposición a causa de sus elementos diferentes y debido a su valor arqueológico, histórico o arquitectónico, los cuales pueden contar o no con colecciones adicionales relacionadas con los mismos.



1.2 MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES.

1.2.1 ORIGENES.

El museo Nacional de las Intervenciones esta ubicado en El Ex-convento de Churubusco que es considerado un monumento histórico el cual fue edificado en el siglo XVII sobre un templo prehispánico dedicado al dios Huitzilopochtli y posteriormente sirvió como defensa durante la intervención norteamericana en 1847.

En 1867, Benito Juárez decretó que el inmueble fuera destinado para beneficio del pueblo mexicano; de esta manera en 1876 se destinó a Hospital Militar y posteriormente ya exclaustrados los dieguinos, por decreto del 3 de septiembre de 1869 se le otorgó la categoría de Sitio histórico.

En 1917 por instrucciones del presidente Venustiano Carranza, el Ex-convento de Churubusco se restauró para dar cabida a una exposición relativa a la guerra de 1847 / fue así como en 1919, el Museo Histórico de Churubusco dependiente de la Universidad Nacional de México para, en 1939, por su calidad de monumento histórico quedar bajo la custodia del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

En 1980 por iniciativa del Director General del INAH, profesor Gastón García Cantú, se llevó al cabo el proyecto de restauración del inmueble y de la colección, la investigación histórica y el enriquecimiento

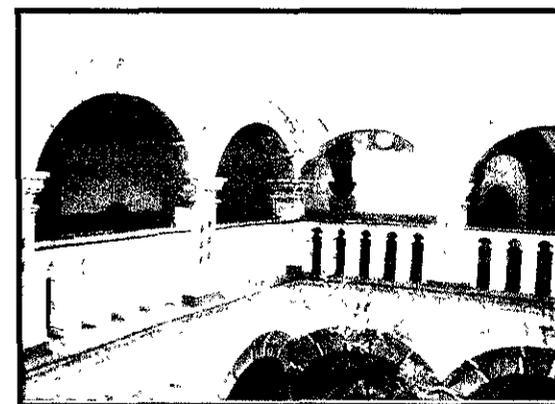
de las colecciones para establecer el Museo Nacional de las Intervenciones respondiendo así a las dos características del edificio: Sitio y Monumento Histórico, fue inaugurado el 13 de septiembre de 1981.

Esta determinación respondió al doble objetivo de, por un lado, cubrir la carencia de un espacio museográfico que explicara las diferentes intervenciones armadas sufridas por México y, por el otro, a la necesidad de dar acceso al público al monumento y sitio histórico.

1.2.2 FILOSOFIA, SU VISION COMO SITIO HISTORICO.

La función del Museo Nacional de las Intervenciones es dar servicio a la comunidad, principalmente al sector educativo, a los estudiantes de nivel medio básico y superior, por la compatibilidad con los contenidos programáticos de la Historia de México. Igualmente, se atiende a otros sectores de la comunidad a través de exposiciones y de diversas actividades culturales, siempre programados en concordancia con la política del Museo.

El eje de la política del Museo es la investigación y divulgación de la memoria histórica, tanto de la relativa a Churubusco, como de aquella que se refiere a la lucha de resistencia contra las agresiones extranjeras, en la cual el ex-Convento fue uno de los escenarios y por lo cual se convirtió en sitio histórico.



1.2.3 CONTENIDO DEL MUSEO

El Museo Nacional de las Intervenciones es de carácter histórico e ideológico. Es histórico porque explica hechos históricos concretos en orden cronológico, abarcando un horizonte de poco más de cien años (1810-1917). Los hechos se presentan desde la perspectiva de las agresiones armadas sufridas por México, ubicándolas en su contexto interno y externo.

Por otra parte, es un museo ideológico porque a través de sus contenidos se hace énfasis en distintas ideas y conceptos que son los hilos conductores de la exposición. Estos conceptos rectores son: intervención, resistencia, soberanía nacional, estado nacional, y los principios de autodeterminación y no intervención que, de hecho, son la base de la política exterior de nuestro país.

Los contenidos temáticos se expresan museográficamente en trece salas de exposición permanente, donde las dedicadas a las intervenciones Española (1829), Francesa (1838-1839), Norteamericana (1846-1848), Francesa (1862-1867) y Norteamericanas (1914 y 1916) son las centrales; y las correspondientes a Introducción, Independencia, República Restaurada, Porfiriato y Revolución Mexicana I y II, juegan un papel articulador del discurso histórico.

Los contenidos históricos se explican a través de objetos originales y de reproducciones, integrados a una museografía sen-

cilla, -en armonía con los materiales del edificio- y respetuosa de los elementos arquitectónicos, desde el punto de vista visual. Con ello se pretende estimular el ejercicio de la capacidad imaginativa del visitante, mediante la utilización de símbolos; así, los objetos cumplen una función didáctica.

La exposición permanente se ubica en la planta alta del edificio, en tanto que las exposiciones temporales, mensuales, tradicionales y especiales se montan en diferentes espacios de la planta baja.

Como vehículo de difusión del conocimiento, el Museo presenta exposiciones temporales e itinerantes y la de "Efemérides" cada mes, en la que se destaca a nivel monográfico algún hecho histórico relevante, relacionado con la temática central.

1.2.4 PERSONAL

El Museo Nacional de las Intervenciones cuenta con personal calificado en sus respectivas especialidades y con funciones tales como: 1) Investigar los contenidos temáticos, el acervo y el monumento histórico. 2) Resguardar y conservar el patrimonio cultural bajo su responsabilidad. 3) Realizar exposiciones didácticas. 4) Ofrecer servicios de extensión educativa y cultural al público visitante. 5) Difundir las actividades del Museo.



2.5 ORGANIZACION Y FUNCIONES

DE LA DIRECCION

sume la responsabilidad sobre las instalaciones y las colecciones del museo, así como de los Recursos Humanos y Financieros.

DE LA SECCION DE RESTAURACION

controla el estado de conservación de las colecciones (tanto en bodega como en exhibición).

DE LA SECCION DE SEGURIDAD

supervisa, protege y custodia la integridad física de las personas, de las colecciones y el estado que guardan las instalaciones del edificio.

DE LA SECCION DE ADMINISTRACION

proporciona el soporte para el buen funcionamiento del museo.

DE LA SECCION DE INVESTIGACION

investiga y realiza catálogos sobre la temática y los contenidos del museo.

DE LA SECCION DE MUSEOGRAFIA

realiza el mantenimiento, el diseño, el guión museográfico de las salas de exhibición permanente y de las exposiciones que tengan lugar.

DE LA SECCION DE SERVICIOS EDUCATIVOS
promueve, programa, organiza e imparte actividades educativas guiadas.

DE LA BIBLIOTECA.

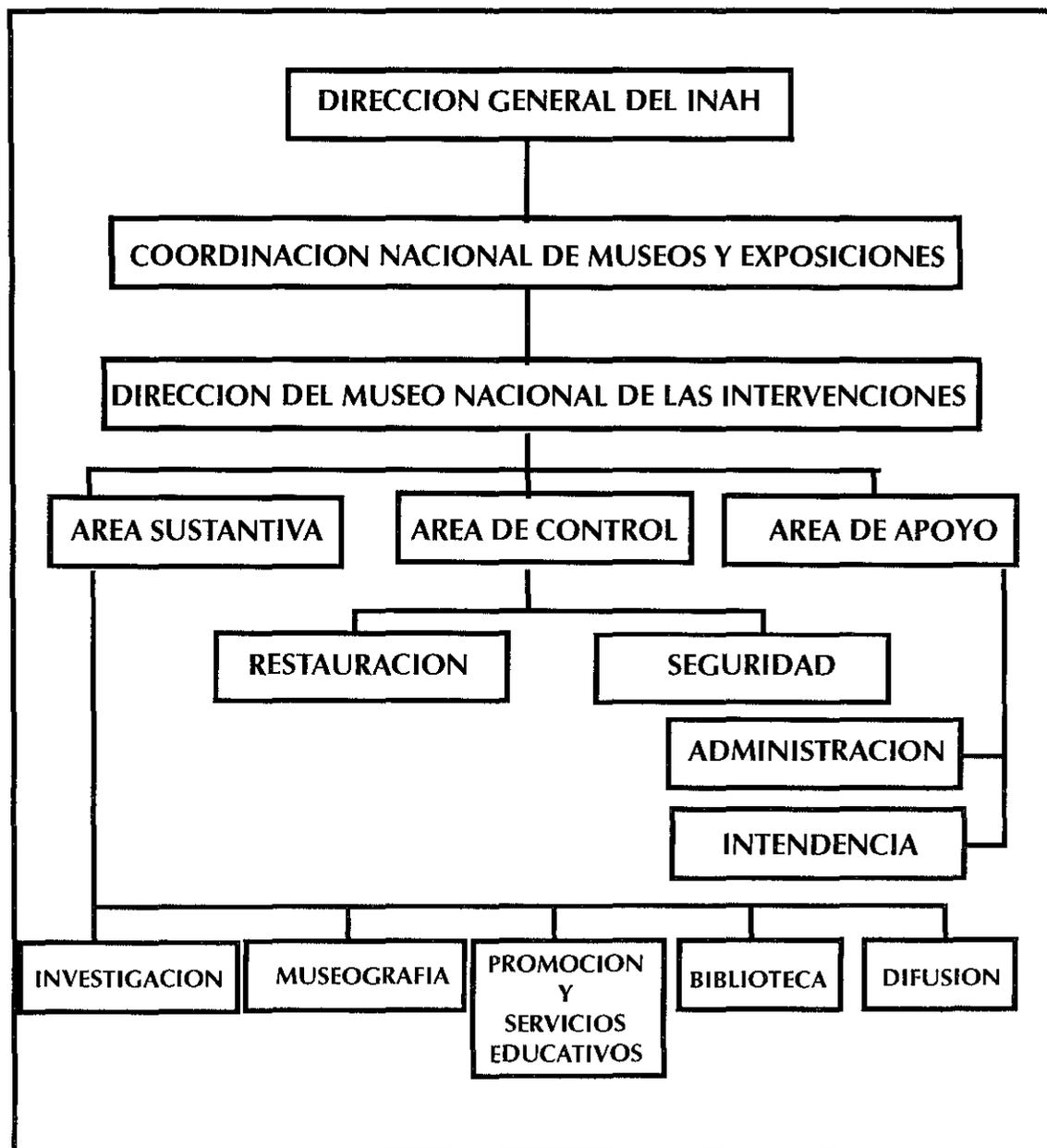
protege, organiza y da servicio del acervo en existencia.

DE LA SECCION DE DIFUSION

difunde las actividades y/o eventos del museo además de diseñar, elaborar y distribuir materiales de difusión de los eventos y/o actividades que se realizan en el museo.

DE LA SECCION DE INTENDENCIA.

realiza el mantenimiento del edificio e instalaciones.



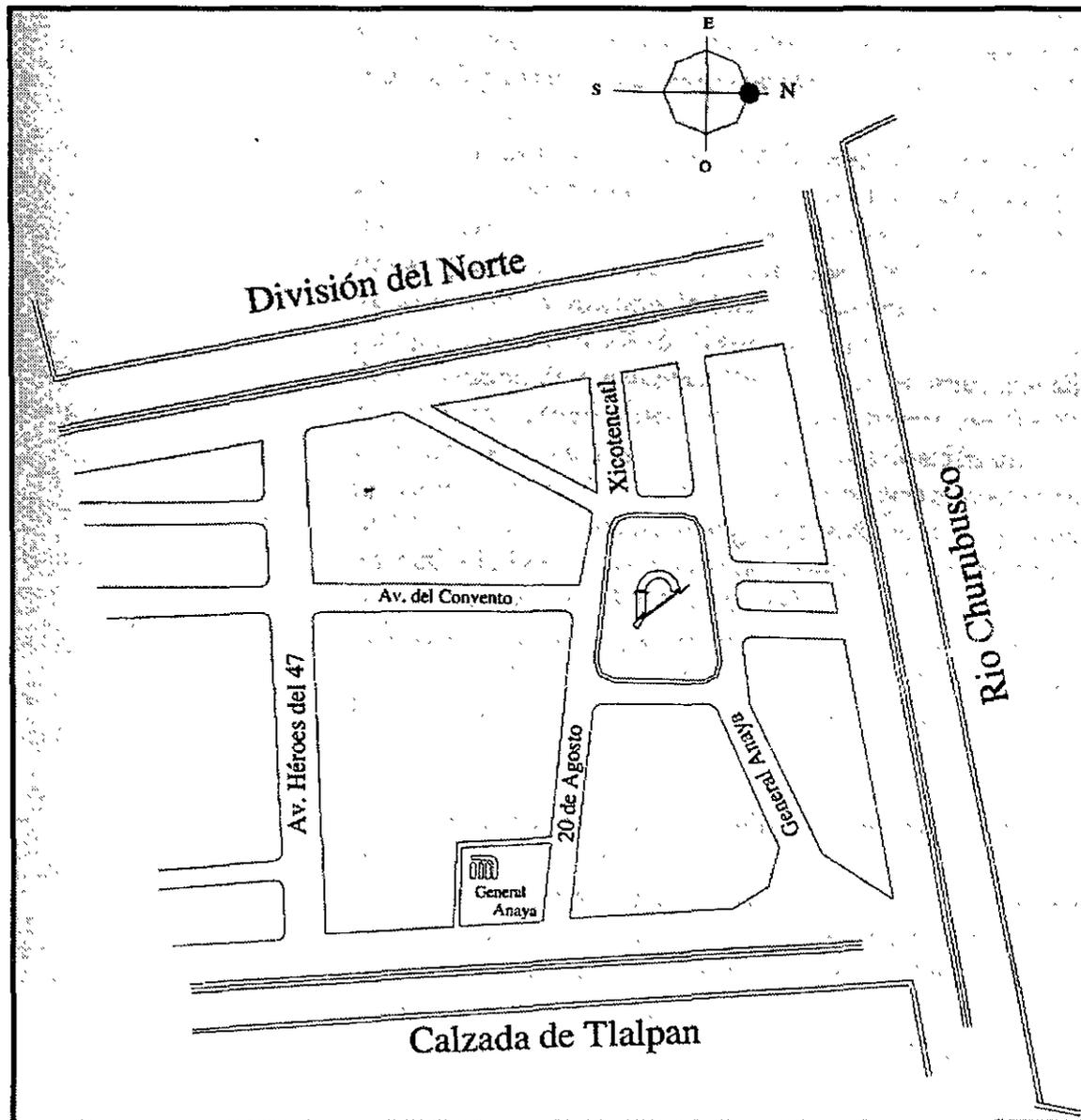
ESTRUCTURA ORGANICA DEL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES

3 EL EX-CONVENTO

3.1 LOCALIZACION.

El Ex-convento de Churubusco se ubica al sur de la ciudad de México, en la delegación Coyoacán, entre las calles de General Anaya y 20 de Agosto, en la colonia Churubusco, a 11 Kms. al sur del centro histórico de la Ciudad de México, entre la Calzada de Tlalpan y la Avenida División del Norte y a un costado de la Avenida Río Churubusco.

Se accede al lugar por la calzada de Tlalpan (estación General Anaya del metro línea 2).



MAPA DE LOCALIZACION

3.2 CARACTERÍSTICAS DEL EDIFICIO.

DATOS ARQUITECTONICOS

El conjunto conventual que hasta la fecha se conserva, data de finales del siglo XVII y abarca una superficie de 16,713.20 m², en la que se comprende la edificación que ocupa un área de 3,794.04 m² y 12,919.16 m² de áreas libres originales.

Consta de dos Plantas: La Planta Baja donde se encuentra la puerta principal, las exposiciones, el vestíbulo de entrada, la taquilla, los sanitarios, el teléfono público, la biblioteca, los servicios educativos, la venta de publicaciones, el guardarropa, la sala de usos múltiples, el vestíbulo de acceso, el claustro bajo, el patio menor, el pasillo principal, el foro al aire libre y las áreas verdes. En la Planta Alta se encuentran las áreas administrativas y las trece salas de la exposición permanente.

MATERIALES

El principal material ocupado con el cual se construyó el convento de Churubusco es la piedra brasa de tipo volcánico, aunque en algunas partes del edificio y de la barda perimetral se encuentra mortero de cal y arena.

Originalmente en las techumbres se utilizó vigería de madera, con plafones de ladrillo y terrados, excepto en las pequeñas cúpulas de los pasillos interiores del convento en donde se empleó mampostería de piedra y ladrillo. Actualmente la mayor parte de las techumbres son de concreto armado, conservan-

do la vigería y los ladrillos con la finalidad de mantener su apariencia original.

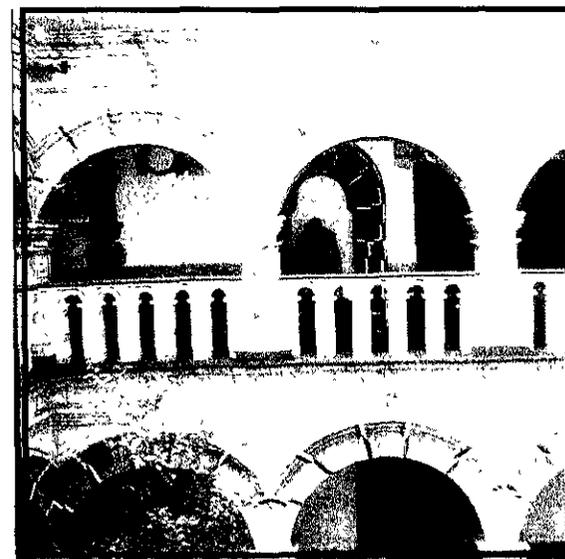
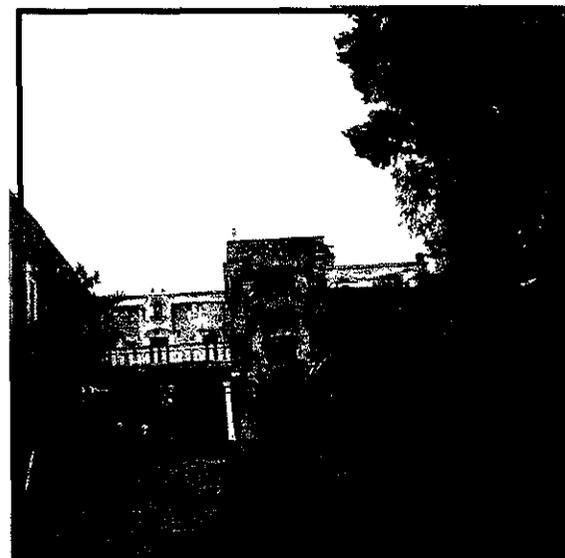
En los pisos se empleó cantería y recinto gris en la puerta de campo, en el interior del convento los pisos son de ladrillo, como parece ser que lo fue originalmente el de la iglesia, que después fue de madera y actualmente es de piedra en la nave y de mármol en el altar.

En la mayor parte de los muros del interior del convento y en algunos exteriores, el aplanado es de cal y arena, aunque en los exteriores aparece principalmente la mampostería desnuda.

En el antrefectorio, el refectorio, el claustro bajo, los antiguos baños y en la puerta del antecoro se utilizan azulejos policromados. Estos también existían en el frontis del altar del templo y son, hasta la fecha, el principal elemento decorativo de la cúpula de la capilla de San Antonio, de la fuente y de las bancas del patio menor. En los portales del campo y en las escaleras se observa el uso de cantera, en tanto que los arcos del claustro son de piedra y ladrillo.

Las portadas, tanto del patio de campo como de la capilla del coristado además de las balaustradas del claustro alto y del mirador de guardianes son de mampostería.

Finalmente la madera es el material predominante en la vigería, ventanas, puertas y linternillas, combinado en los vanos con herrería rústica.



4 SEÑALIZACION PREVIA

4.1 DESCRIPCION FOTOGRAFICA

La siguiente serie de fotografías corresponden a la ruta de recorrido para visitantes al Museo Nacional de las Intervenciones, empezando por la sala de Introducción continuando su ruta por las trece salas hasta salida.

RECORRIDO FOTOGRAFICO

- FOTO 1- ENTRADA
- FOTO 2- ACCESO A SALAS
- FOTO 3- INTRODUCCION
- FOTO 4- INTRODUCCION II
- FOTO 5- CLAUSTRO ALTO
- FOTO 6- INTERVENCION ESPAÑOLA (1829)
- FOTO 7- INTERVENCION FRANCESA (1838-1839)
- FOTO 8- INTERVENCION NORTEAMERICANA (1846-1848)
- FOTO 9- REPUBLICA RESTAURADA
- FOTO 10- MUSEOGRAFIA
- FOTO 11- PORFIRIATO
- FOTO 12- REVOLUCION MEXICANA I
- FOTO 13- REVOLUCION MEXICANA II
- FOTO 14- INTERVENCIONES NORTEAMERICANAS (1914-1916)
- FOTO 15- SALIDA



FOTO 1



FOTO 2

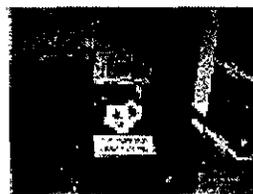


FOTO 9

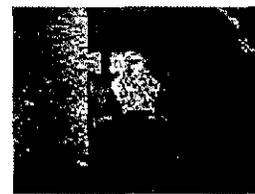


FOTO 10



FOTO 3



FOTO 4



FOTO 11



FOTO 12

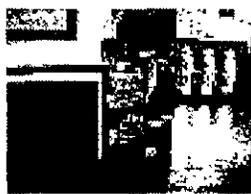


FOTO 5



FOTO 6

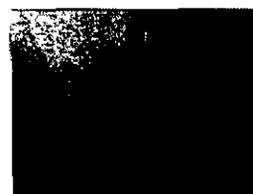


FOTO 13



FOTO 14

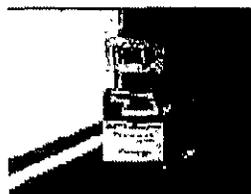


FOTO 7



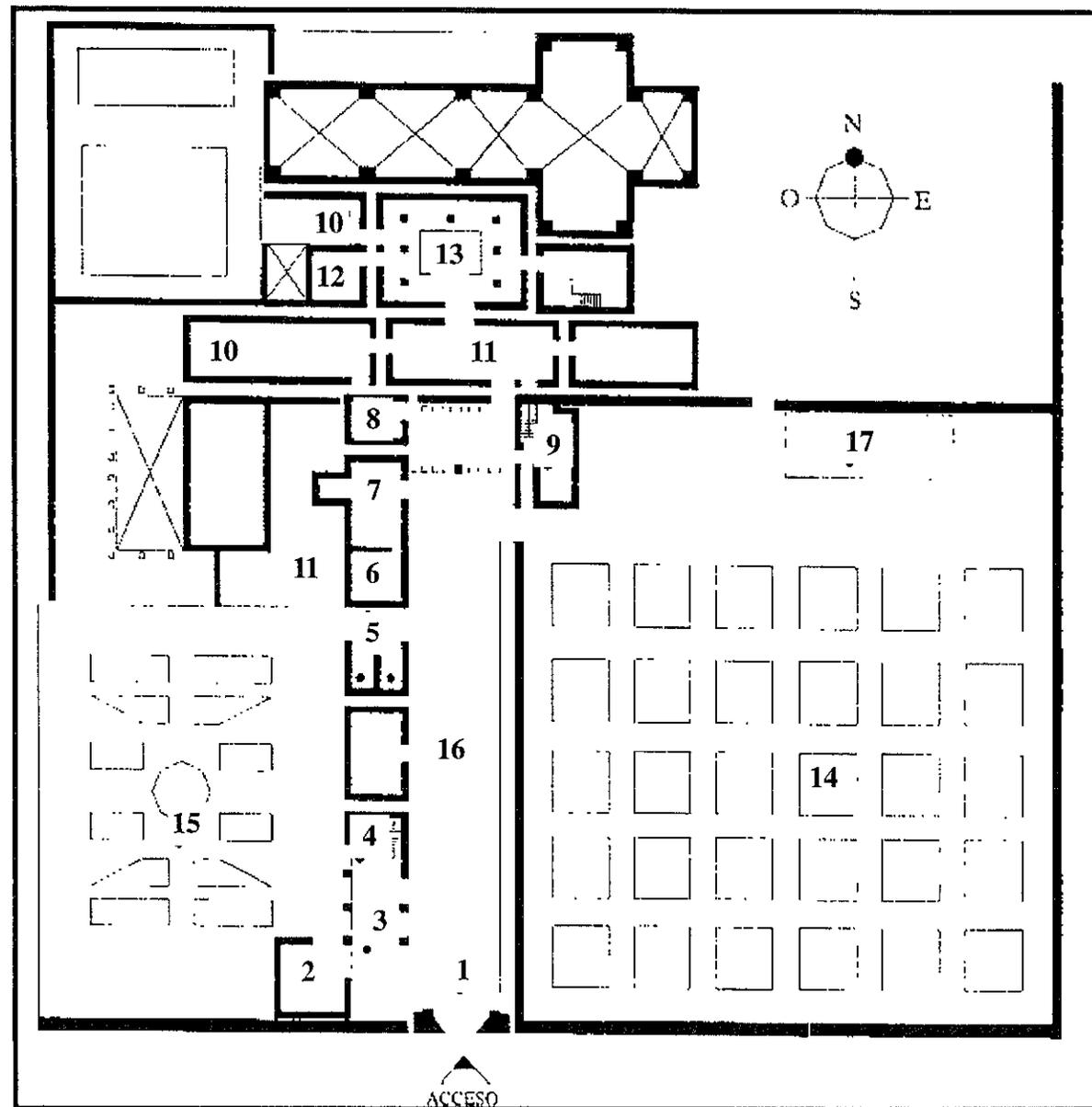
FOTO 8



FOTO 15

PLANTA BAJA

1. Puerta Principal.
2. Exposiciones Tradicionales
3. Vestíbulo de Entrada.
4. Taquilla.
5. Sanitarios y Teléfono Público.
6. Biblioteca.
7. Servicios Educativos.
8. Venta de Publicaciones.
9. Guardarropa.
10. Sala de Usos Múltiples.
11. Vestíbulo de Acceso
12. Sanitarios
13. Claustro Bajo.
14. Huerto del Ex-convento.
15. Patio Menor.
16. Pasillo Principal.
17. Foro al aire libre.

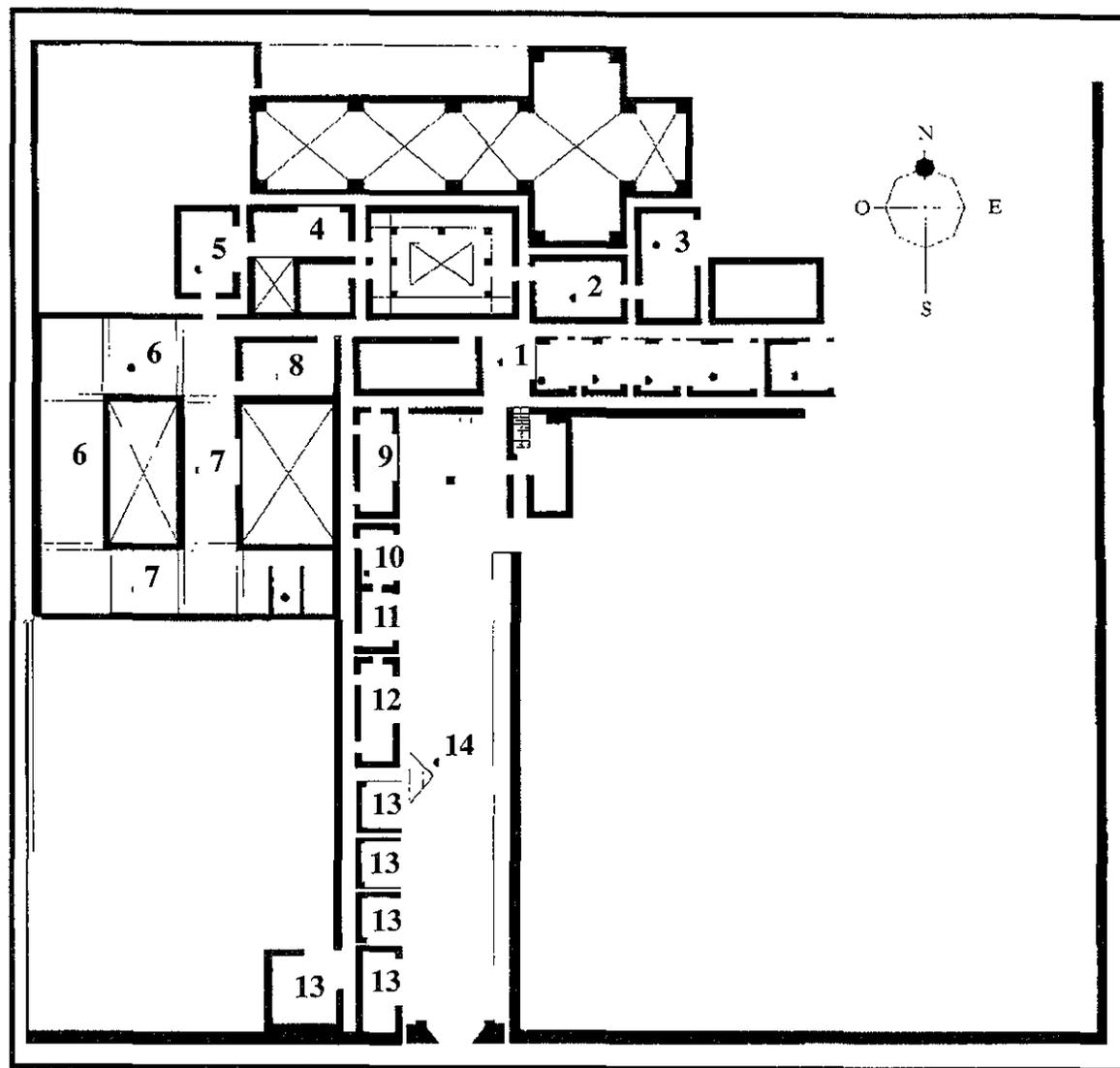


PLANTA BAJA DEL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES Y EX-CONVENTO.

LANTA ALTA

SALAS EXPOSICION PERMANENTE

1. Introducción I.
2. Introducción II.
3. Independencia.
4. Intervención Española 1829.
5. Intervención Francesa 1838-1839.
6. Intervención Norteamericana 1846-1848.
7. Intervención Francesa 1862-1867.
8. República Restaurada
9. Porfiriato
10. Revolución Mexicana I
11. Revolución Mexicana II
12. Intervenciones Norteamericanas 1914-1916
13. Exposición Permanente Acervo Artístico de Churubusco.
14. Salida.



PLANTA ALTA DEL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES Y EX-CONVENTO.

4.2 DESCRIPCIÓN DE LA ACTUAL SEÑALIZACIÓN.

La señalización que se encuentra actualmente dentro del museo esta hecha en madera, con barniz oscuro en la caja del mueble y los gráficos con las flechas en la parte superior, son del mismo color, rojo quemado sobre una base cuadrada de color madera clara.

La altura de dichos señalamientos es proximadamente de un metro desde la base a la parte superior.

La caja de la señalización es muy ligera e inestable.

La tipografía que contiene es Univers Bold de aproximadamente 100 puntos.



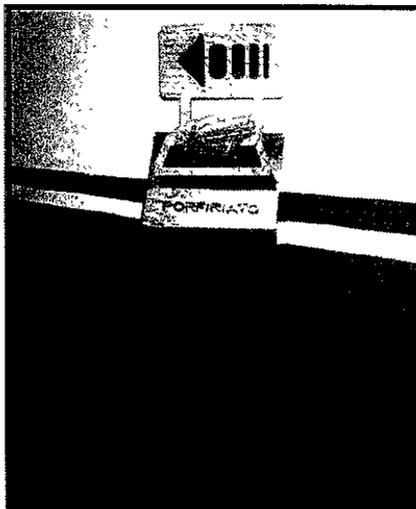
2.5 IDENTIFICACION Y DEFINICION DEL PROBLEMA.

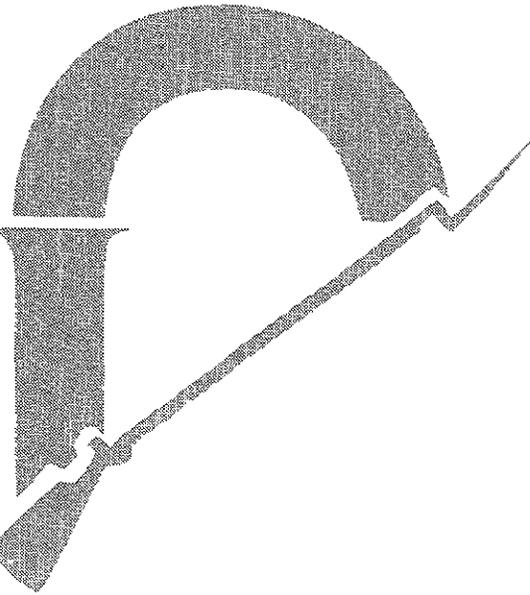
El problema principal que fue detectado en la actual señalización, es que no cumple en su totalidad con su objetivo de orientar al visitante, ya que dicha señalización se pierde en el entorno del museo además de que los símbolos no se identifican plenamente con el contenido de las salas y en el caso de las leyendas en algunas de las palabras están cortadas.

La caja de la señalización es ligera y poco estable, ya que el piso de los pasillos del ex-convento son de mosaicos irregulares, no cuentan con un buen soporte y dichas cajas por lo que continuamente son derribadas por el público visitante al no poderlas ver.

La mayoría de los muebles de la señalización actual ya están muy maltratados por los golpes que han recibido y requieren de continuo mantenimiento.

Las formas empleadas en algunas de las señales, no representan el área para la cual fueron creadas (falta concepto).





CAPITULO II

II COMUNICACION Y SEÑALETICA.

II COMUNICACION Y SEÑALETICA.

2.1 El proceso de la comunicación.

2.2 Comunicación visual.

2.3 Semiótica.

2.4 Señalización.

2.5 Señalética.

2.5.1 Tipología y funciones.

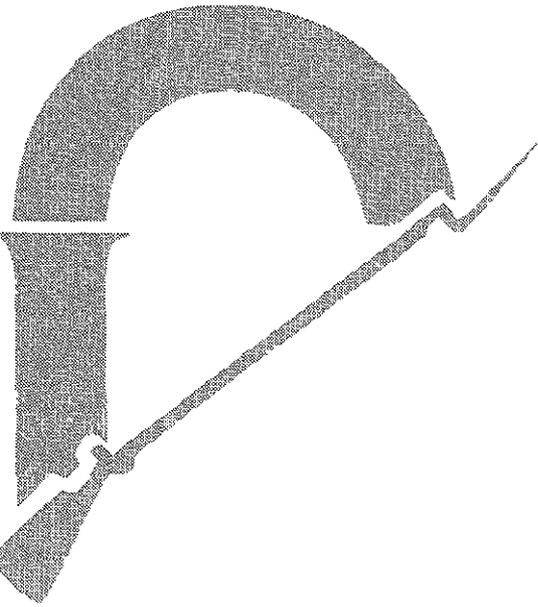
2.5.2 Elementos

2.5.3 Factores humanos

2.6 Materiales

2.7 Sistemas de sujeción

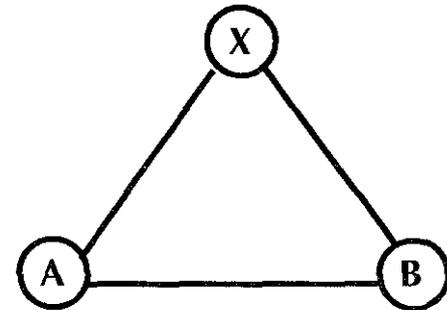
II COMUNICACION Y SEÑALETICA



2.1 EL PROCESO DE LA COMUNICACION

La comunicación es el proceso en el cual participan dos o mas sujetos, para el ser humano la forma de comunicarse ha evolucionado a través de los siglos, en un principio con señas de las manos y con objetos y ruidos, después de una manera gráfica y posteriormente con la voz.

Newcomb presenta su modelo y plantea el rol de la comunicación en sociedad (A y B). La comunicación como una necesidad propone que sea dinámica para que así los cambios que se den en el mensaje (X) estén al alcance de todos los miembros de la comunidad y estos puedan interactuar sobre ello y tengan una nueva orientación sobre el mensaje. ¹



La comunicación en su forma más básica y en un esquema lineal se puede representar como:

EMISOR — MENSAJE — RECEPTOR

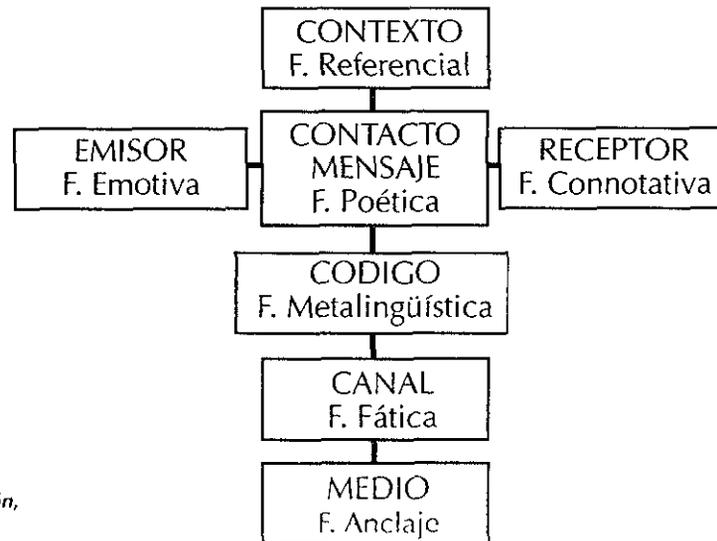
¹ (Fiske, Jonh *Introducción a la comunicación*, Ed. Norma, 1994.)

John Fiske, propone dos escuelas para el estudio de la comunicación:

La primera está centrada en el proceso mismo de la comunicación, en la codificación y decodificación por parte de los emisores y receptores y como son utilizados los canales de transmisión.

La segunda, la escuela semiótica que se refiere al análisis de la forma del mensaje y la cultura en la que se desenvuelven los receptores y los trasmisores. 2

En este mismo libro Fiske propone el modelo de Roman Jakobson, para obtener una comunicación, cada uno de estos elementos cumplen con una función comunicativa.



El emisor puede ser uno o un grupo de individuos que envían un mensaje, en el cual va implícita una relación emotiva con respecto al objeto al que se hace mención.

El contexto son las circunstancias que determinan la forma en la que la comunicación se materializa estas pueden ser históricas, sociales psicológicas, etc.

El contacto es el punto de encuentro entre el emisor y el receptor y cumple la función poética o estética del mensaje.

El mensaje es el contenido de lo que se va a transmitir al receptor y este puede ser gráfico, lingüístico etc.

El código es el sistema de signos y reglas que permiten formular y comprender un mensaje.

El canal es el medio físico por el cual viaja el mensaje hasta el receptor.

El medio es la forma física que tiene el mensaje que es transmitido al receptor y este puede ser una carta un cartel, etc.

El receptor es a quien va dirigido el mensaje.

El remitente envía un mensaje al receptor, el mensaje lo determina el contexto, el contacto es el canal físico por el cual va a llegar el mensaje al destinatario y el código es el sistema de signos compartidos por medio del cual se estructura el mensaje.

2 (Fiske, John *Introducción a la comunicación*, Ed. Norma, 1994.)

Función emotiva: Se refiere al remitente y expresa actitudes, emociones, estatus.

Función Connotativa: Como interpretará el receptor dichas emociones.

Función Referencial: Es la orientación a la realidad.

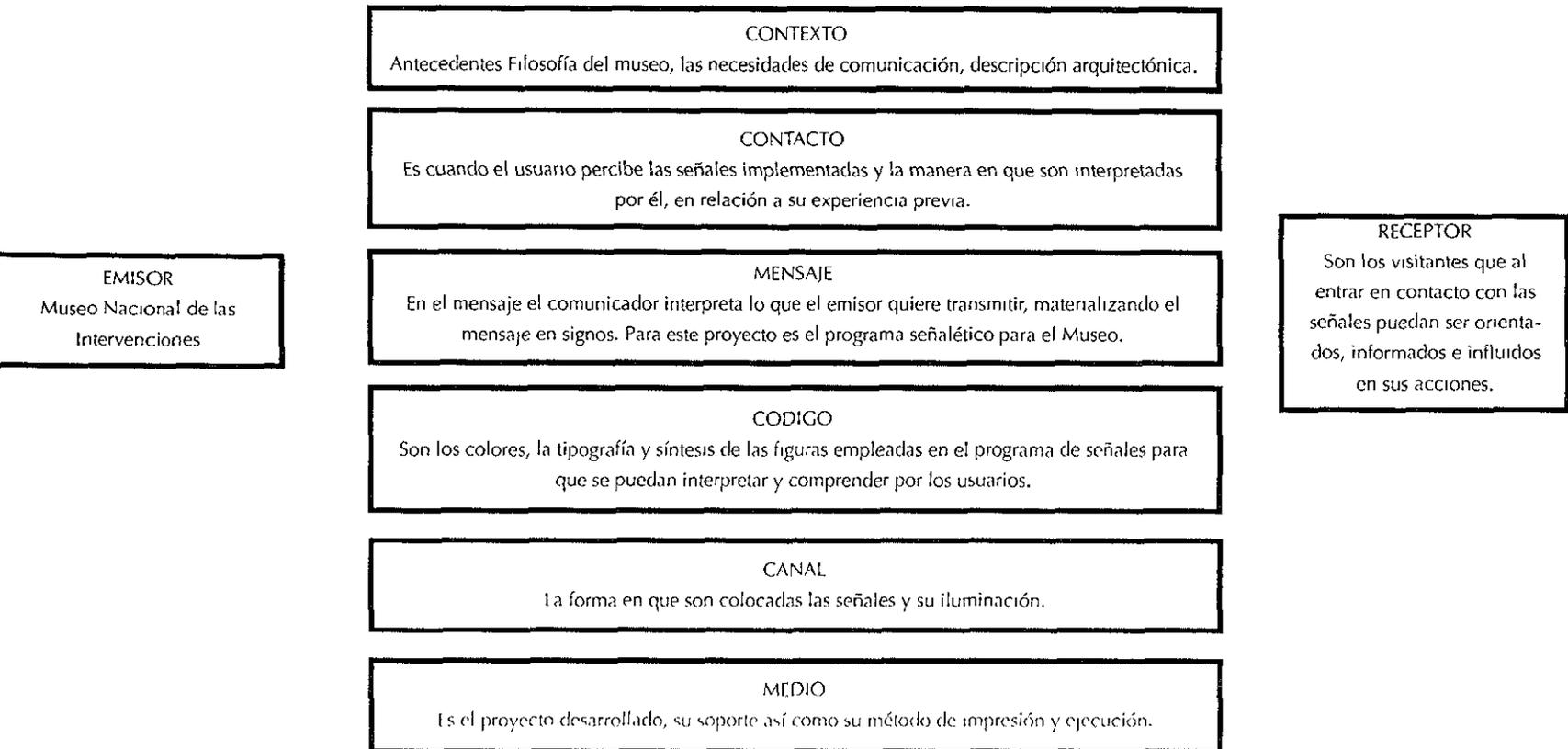
Función Fática: Mantiene abiertos los canales de comunicación, verifica que si se este llevando a cabo la comunicación.

Función Metalingüística: Son los elementos que decodifican un mensaje y pueden darle un sentido diferente como la basura y el arte con basura.

Función Poética: Como lo vamos a expresar, el uso adecuado de palabras en términos estéticos.

Función anclaje es donde se guardan la información manteniendo el interes en el medio.³

(Fiske, Jonh *Introducción a la comunicación*, dt. Norma, 1994.)



2.2 LA COMUNICACION VISUAL

Uno de los sentidos que el hombre ha desarrollado y ha sido de los más importantes es el de la vista.

La necesidad de comunicarse que ha tenido el hombre para expresar sus ideas, conocimientos, experiencias etc.; desde un principio los medios que ha utilizado para este fin han sido gráficos, pictóricos, sonoros etc.

Uno de los más valiosos ha sido el medio gráfico, ya que en la actualidad se han podido encontrar pinturas rupestres en cuevas, donde el hombre vivió hace miles de años y nos muestran "a groso modo" su forma de vida, de comer, de cazar en grupos, etc., es una forma de comunicarse gráficamente gracias al fácil entendimiento con los miembros de la comunidad.

El diseño gráfico en la actualidad surge como una necesidad de comunicarse con más eficiencia, de enviar un mensaje y ser parte de un proceso para transmitir un mensaje gráfico, una idea o un sentimiento.⁴

*"La función comunicativa del diseño incide en su capacidad transformadora, pertenece a su capacidad informativa, tanto de lenguajes visuales como verbales, y se expresa en la relación dialógica que se establece entre emisor y receptor."*⁵

"El desarrollo del diseño de la comunicación visual ha permitido la traspolación conceptual de otras disciplinas y la generación de una estructura conceptual propia que permite fundamentar y explicar sus diversas manifestaciones"

"Destaca en la última década la trascendencia de las teorías de comunicación y significación en el campo de lo diseñado, pues además de explicar la necesidad de satisfacer exigencias de racionalidad en el diseño —según las cuales es posible pensar los signos integrando una manera de transformar las cosas, a fin de crear realidades que conducen a otras realidades—, este campo de conocimiento ha posibilitado la extrapolación de algunas teorías lingüísticas y semióticas a la teoría de la imagen."⁶

De la Torre y Guillermo Rizo explican que la comunicación visual comprende dos grupos básicamente :

1.- La **comunicación intencional**, que es la creada deliberadamente con la finalidad de motivar un mensaje.

2.- La **comunicación casual** que de manera natural sin ser intencionada previamente envía un mensaje.

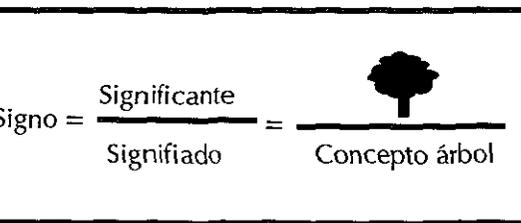
La comunicación intencional forma parte del estudio de la semiótica o conducta semiótica de los gráficos.⁷

(Fiske, Jonh *Introducción a la comunicación*, Ít. Norma, 1994.)

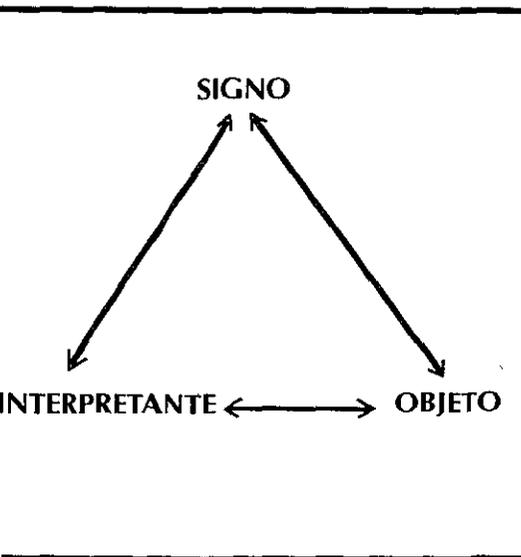
(Luz del Carmen Vilchis *"Metodología del Diseño"*, *Op cit.*, pág. 79.)

(Luz del Carmen Vilchis *"Diseño Universo de conocimiento"*. *Op cit.*, pág. 38)

(De la Torre y Rizo Guillermo *"El Lenguaje de los Símbolos Gráficos"*. *Introducción a la comunicación visual*. *musa, México, 1992.*)



MODELO DE FERDINAND DE SAUSSURE



MODELO DE CHARLES SANDERS PEIRCE 8

Peirce, John. "Introducción al estudio de la comunicación", 1a. ed. Ed. Norma 1994, pág. 37.

Luz del Carmen Vilchis "Metodología del diseño", fundamentos teóricos, 2a. ed., Centro Juan Acha, México, 2000.

Luz del Carmen Vilchis "Diseño Universo de conocimiento". Ed., Centro Juan Acha México, 1999.

2.3 SEMIOTICA

La semiótica y la semiología surgen a la par (1931-1958), como una teoría general de los signos.

Ferdinand de Saussure, propone a la semiótica como la ciencia de los signos, nos dice que el signo consta de un significante y un significado. El significante es tal cual percibimos al signo, el significado es el concepto y tiene un especial valor entre los miembros de una misma cultura. Para que algo sea signo, debe representar a otra cosa, llamada su objeto.⁸

Charles Sanders Peirce, propone a la semiótica como una teoría general de los signos donde nos dice que el signo sólo puede representar al objeto y aludir a él. No puede dar conocimiento para que sea posible proveer alguna información adicional sobre el mismo.

En el modelo de Peirce, el signo se refiere a algo que es diferente de sí mismo (objeto) y que es comprendido por alguien (interpretante), es un concepto generado tanto por el mismo signo como por la experiencia del usuario.

Charles Sanders estudia a los signos desde el punto de vista lingüístico y Peirce se diferencia de esta posición en que la semiótica estudia los signos en general y no solamente en los lingüísticos. Por lo que se tomará como base teórica a la semiótica.

Un signo es la representación convencionalizada, que posee características muy importantes, una es su intención de comunicar algo y la otra es la posibilidad de significar algo para alguien, por lo que el signo tiene una importancia fundamental tanto en el proceso de comunicación como en el proceso del diseño, pues el hombre no se puede comunicar a través de los objetos mismos, sino representaciones de estos, en la medida que se interpreten, comunican, y si esto se logra la comunicación se cumplirá.⁹

La semiótica consta de tres áreas de estudio:

- El Signo. En el que se estudia a estos y su interacción con los usuarios.
- Los códigos ó los sistemas de organización de los signos.
- Y la cultura En donde operan estos códigos. La influencia de la cultura en el significado de los signos.

C. S. Peirce realizó un estudio de la **praxis** de la comunicación, y concibe al signo como elemento originador de relaciones y lo considera bajo 3 categorías:¹⁰

- En una relación monódica, el signo consigo mismo.
- En una relación diádica, el signo con el objeto, al cual designa.
- En relación triádica, el signo consigo mismo, con el objeto al que se refiere y con sus interpretantes.

En esta relación triádica describe al signo en tres dimensiones:

Objeto, Representante e Interpretante ¹¹

Objeto	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno
Representante	Icono	Indice	Símbolo
Interpretante	Rema	Dicente	Argumento

OBJETO Es aquello que puede ser percibido o pensado. El cual se describe o anuncia en base a representaciones que se interpretan, la interpretación depende de la representación realizada.

Cualisigno:

Es el estudio de las cualidades esenciales del objeto color, tamaño, forma, material, etc.

Sinsigno:

Es la dimensión que agrupa las cualidades reconocidas de un signo, se convina con varios cualisígnos, para reconocer al objeto representado.

Legisigno:

Nos marca los acuerdos de convencionalidad de representación de las cualidades del objeto.

REPRESENTANTE Es la manera hacer material al signo, el cual puede tener una o más de las siguientes características:

Icono:

Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado.

Indice:

Cuando una representación tiene abstracciones o reducción de detalles pero sigue conservando su identidad.

Símbolo:

Signo figurativo animado o inanimado que representa algo abstracto, que es la imagen de una cosa.

INTERPRETANTE: Es el que decodificará el signo.

Rema:

Es la conceptualización, la síntesis de la esencia del signo, es el conjunto de elementos con los que se produce una interpretación.

Dicent:

Se refiere a la forma de organizar o retorizar al signo, es la relación del signo con sus cualidades plásticas.

Argumento:

Es el nivel semántico.

¹¹ (Fiske, Jonh Introducción a la comunicación, It. Norma,1994.)

En el proyecto que realizará se identifica.

OBJETO: Programa señalético del Museo Nacional de las Intervenciones

REPRESENTANTE: Diseñador Gráfico

INTERPRETANTE: Usuario del Museo.

El cualisigno del programa de señales se encuentra en el análisis de cada una de las partes (tipografía, color, forma, tipo de envolvente)

Sinsigno, en el cual se estudia cada señal como unidad, para evaluar si logra representar el mensaje que se desea transmitir.

Legisigno: Se revisan las señales en cuanto a la decodificación por el receptor a nivel de su representación.

Rema: se analizan los factores esenciales para ser reconocidas las señales, al elegirse un boceto entre las variantes de icono, índices y símbolos, es la esencia del objeto representado.

Dicent: Es donde se presentan los dummies, el objeto representado retorizado, color, tamaño, tipo de letra., de este deriva el argumento.

Argumento: Son los prototipos de las señales.

Morris propuso tres divisiones del signo: Dimensión Sintáctica, Dimensión Semántica y Dimensión Pragmática.¹²

- La dimensión sintáctica, es la que considera la relación de signo a signo.

Dimensión Sintáctica, se determina por la posible relación formal de unos signos con otros, comprende las reglas de organización y composición que determinan los alcances combinatorios permisibles de los elementos visuales fundamentales, alcanza su más específica y concreta manifestación en la diversidad de los estilos que han impactado la comunicación visual. En las definiciones semióticas, este aspecto se reconoce por las reglas sintácticas.

- La dimensión semántica, considera la relación entre el signo y sus significados (objetos).

Dimensión Semántica, comprende las posibles relaciones entre los signos visuales con objeto o ideas a los que son aplicables, rebasa la idea originaria de que corresponde únicamente a las imágenes conceptuales la intermediación con los referentes -las cosas- en virtud de la complejidad de la comunicación visual que da lugar a una condición polisémica en la que los excedentes de sentido constituyen la característica principal de los mensajes.

2 Charles Morris "Fundamentos de la teoría de los signos".

- La dimensión pragmática, relación entre el signo y usuarios.

Dimensión Pragmática, *comprende las posibles relaciones de los signos con los intérpretes en las cuales se encuentran dos vertientes: la primera que describe los vínculos entre la necesidad, el mensaje y los diseñadores y la segunda que se interesa exclusivamente por los vínculos entre los perceptores, receptores o usuarios del diseño y los objetos de comunicación visual.*

1. Sistemas de signos estéticos, que posibilitan la expresión subjetiva, las reacciones emotivas sobre el mundo, la naturaleza y los hombres. Estos sistemas de signos, es decir, estos códigos, se basan en la definición de acuerdos convencionales, por ejemplo las señales de tráfico según el convenio internacional, que son de dominio público.
2. Sistemas de signos sociales, referentes al comportamiento entre los hombres, en el marco de las relaciones sociales. Son generalmente muy limitados en su radio de acción. Están ligados a grupos, clases o naciones, entorpeciendo por tanto el entendimiento internacional. Se manifiestan como modelos de comportamiento de tal manera que el entendimiento queda reducido a situaciones en las cuales concurre la persona física del emisor y el receptor. ¹⁰

3. Sistemas de signos lógicos, deben proporcionar una descripción, explicación y pronóstico del entorno y una efectiva regularización de los modelos de comportamiento y operaciones, así como un aumento de la actividad lingüística. ¹³

Categorías de códigos:

Fiske John en Introducción a la Comunicación menciona que los códigos son los sistemas de organización de los signos y están gobernados por reglas que son aceptadas por todos los miembros de la comunidad que los utiliza. Es decir que tiene mayor énfasis en la dimensión social de la comunicación.

- Representativos: Se usan para producir textos mensajes con existencia independiente y esta formado por signos cónicos o simbólicos, tenemos aquí el lenguaje no verbal, escrito o icónico.
- Presenciales: Son Indicios que pueden presentar algo diferente de ellos mismos y su codificador indica aspectos del comunicador y su situación social presente así como sus funciones connotativas y emotivas. ¹⁴

Otl, Aicher. Krampen, Martin. *Sistemas de signos en la comunicación visual.*

Fiske, John "Introducción a la comunicación" ¹⁰

2.4 SEÑALIZACION

Otl Aicher y Martin Krampen en "Sistemas de signos en la comunicación visual" nos dicen que:

Una señal es todo elemento que se origina para transmitir un mensaje, y el receptor al recoger esta señal y al descifrar lo que el transmisor quería transmitir, el proceso de comunicación se ha logrado satisfactoriamente.¹⁵

Colores de las señales segun las normas ¹⁷		
	Color de seguridad	Significado
	Rojo	Alto Prohibición Identifica equipo contra incendio
	Amarillo	Precaución Riesgo
	Verde	Condición segura Primeros auxilios
	Azul	Obligación

¹⁵ Otl, Aicher. Krampen, Martin. *Sistemas de signos en la comunicación visual*, pág. 11. Ed. Paidós, México, Barcelona 1998.

¹⁷ Costa Joan, *Señalética, De la señalización al diseño de programas*.

¹⁶ SEÑALES Y AVISOS PARA PROTECCIÓN CIVIL, JULIO 1992 NOM-PC-1-1992

Una señal puede transmitir una gran cantidad de mensajes, a esta gran cantidad de variantes dentro de los mensajes se les designa como el significado de la señal y al

conjunto de variantes que admite un significado respecto a la señal se denomina significante de la señal.

El significado hace referencia al contenido interno del mensaje.

El significante concierne al contenido externo y visible del término.

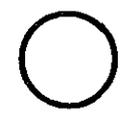
Señalar, es referenciar o incorporar señales a las cosas, el emplear una cosa como señal responde a la necesidad de hacer una puntualidad en algo, en donde el objeto utilizado existe de la necesidad de señalar.*¹⁶

Señalar se convierte en una práctica empírica, guiada por la experiencia, que se desarrolla progresivamente y se perfecciona a medida que crece el número de personas y crece la necesidad de desplazarse lo más eficiente y cómodamente posible.

La señalización se perfecciona y avanza de acuerdo a las exigencias de una dinámica social cada día más compleja.

La señalización debe de cumplir con tres funciones básicas:

- ayudar a los usuarios
- dirigir
- informar

Formas Geométricas con que se identifican las señales ¹⁷		
Forma Geométrica	Señal de	Significado
	Información	Proporciona Información
	Prevención	Advierte un peligro
	Prohibición	Prohibición de una acción susceptible de provocar un riesgo.
	Obligación	Prescripción de una acción de terminada

Colores contrastantes ¹⁸	
Color de seguridad	Color contrastante
Rojo	Blanco
Amarillo	Negro
Verde	Blanco
Azul	Blanco

17 SEÑALES Y AVISOS PARA PROTECCIÓN CIVIL, JULIO 1992 NOM-PC-1-1992

18 Idem

19 Ib. Idem

20 Juan Manuel López Rodríguez "Semiótica de la comunicación gráfica" INBA y Uam Azcapotzalco.

Se tomarán en cuenta las siguientes consideraciones para la colocación de las señales, Colores de seguridad, formas geométricas y colores de contraste se tomo del Diario Oficial de la Federación del 13 de julio de 1992, Señales y Avisos para la Protección civil, en el que se señala que esta norma no es obligatoria y sirve solo como referencia para la elaboración de señales.

Las señales informativas: su colocación sera donde se requiera la necesidad de su uso, permitiendo que las personas tengan tiempo suficiente para captar el mensaje.

Las señales preventivas: su colocación sera en los sitios donde las personas tengan tiempo suficiente para captar el mensaje.

Las señales prohibitivas o restrictivas se colocaran en el punto mismo donde exista la restricción lo anterior para que se evite la acción.

Las señales de obligación se ubicarán en el lugar donde haya de llevarse a cabo la actividad señalada.¹⁹

Niveles Sígnicos:
Pragmático, Sintáctico y Semántico del mensaje visual en el señalamiento.

Nivel Pragmático: En este nivel, los signos deben forzosamente, quedar comprendidos dentro de las prácticas socio-culturales del receptor. Mientras más cercanas sean estas prácticas. Las posibilidades de aceptación por el usuario serán más intensas y será

más fácil que se cubran los siguientes niveles. (relación signo usuario).

Nivel sintáctico: No es otra cosa que la lógica aplicada al lenguaje, y una de las partes más importantes de la gramática es la sintaxis, que es el estudio de los significados de los signos resultantes de las relaciones o conexiones que se establecen entre éstos, puesto que al configurarse las relaciones entre los diferentes significados de cada signo nace la sintaxis. (Es la relación del signo con su sistema y los símbolos).

Nivel semántico: En el signo, es el encargado del significado, que también nace de las prácticas socioculturales. El significado será siempre mediatizado por la práctica, lo que equivale a decir que este nivel esta siempre en relación genuina con el nivel pragmático. (Es la relación entre imagen visual y el significado asignado, la adecuada decodificación del signo).²⁰

Cada una de las señales (pictogramas), debe de dar la sensación de unidad con el resto del sistema. Un sistema que carece de sentido unitario es un sistema deficiente.

El diseñador debe sustentar el conocimiento y funcionamiento del espacio que va a señalar antes de iniciar la labor propia del diseño.

En el señalamiento, un signo que funciona mal es peor que la ausencia de l mismo, ya que genera confusión de sus significados.

5 SEÑALÉTICA

Una de las formas más específicas y evidentes de la comunicación funcional es la señalética.

La señalética es un lenguaje desarrollado de signos específicos, su característica principal es la adaptación a problemáticas presas. La señalética se ocupa de programas específicos se aplica en lugares y servicios determinados, en función de las necesidades de los usuarios, establece una organización de espacio, teniendo como resultado un acto de un usuario específico proyectado por medio de un diseñador.

La señalética se adapta a los diversos entornos y escenarios para destacar la imagen pública o la marca a través de los espacios y operaciones. Se vincula en este punto con la identidad corporativa sobrepasando espacios físicos, implementándose dentro de la señalética exterior, la señalética se adapta totalmente a las directrices de la identidad corporativa.²¹

²¹ Costa Joan, Señalética, De la señalización al diseño de programas.

Señalización

- 1 La señalización tiene por objeto la regulación de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior.
- 2 Es un sistema determinante de conductas.
- 3 El sistema es universal y esta ya creado como tal íntegramente.
- 4 Las señales preexisten a los problemas itinerarios.
- 5 El código de lectura es conocido a priori.
- 6 Las señales son materialmente normalizadas y homologadas, y se encuentran disponibles en la industria.
- 7 Es diferente a las características del entorno.
- 8 Aporta al entorno factores de uniformidad.
- 9 No influyen en la imagen del entorno.
- 10 La señalización concluye en si misma.

Señalética

- 1 La Señalética tiene por objetivo identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los individuos en un espacio dado (interior y exterior).
- 2 Es un sistema más optativo de acciones. Las necesidades son las que determinan el sistema.
- 3 El sistema debe ser creado o adaptado en cada caso particular.
- 4 Las señales, y las informaciones escritas, son consecuencia de los problemas precisos.
- 5 El código de lecturas es parcialmente conocido.
- 6 Las señales deben ser normalizadas homologadas por el diseñador del programa y producidas especialmente.
- 7 Se supedita a las características del entorno.
- 8 Aporta factores de identidad y diferenciación.
- 9 Refuerza la imagen pública o la imagen de marca de las organizaciones.
- 10 Se prolonga en los programas de identidad, corporativa, o deriva de ellos.

diferencia de señalar en la señalética se dan en dos condiciones diferentes.

Los signos en señalética no son generalmente percibidos por individuos que circulan en autos a altas velocidades sino por peatones, lo cual cambia la relación temporal y espacial.

Las informaciones no son tan simples como las del código de la circulación, ni tan conocidas por la gran mayoría. Por otra parte, los mensajes señaléticos no siempre son expresables por figuras pictográficas. Ya que en algunas informaciones los pictogramas son ambiguos, pues requerirían una educación especial para ser comprendidas, así escribir con tipografía esta información es más eficaz.

Por lo tanto, la pictografía señalética necesita a menudo la incorporación de textos, no para repetir lo mismo que la imagen, sino para comunicar con palabras lo que es incomunicable con pictogramas.

La adaptación de la señalética al medio, que es una premisa fundamental de esta disciplina y uno de los principales factores diferenciales con relación a la señalización, se diversifica en una serie de obligaciones:

El espacio, en el sentido más general del término: el espacio total y los espacios parciales en que éste se subdivide.

- ◆ La morfología arquitectónica o del entorno.
- ◆ La organización del espacio en función de los servicios que prestan al público.
- ◆ Las distancias de visión de los paneles señaléticos, que determinan su tamaño y contraste.
- ◆ La iluminación ambiente: luz natural y/o artificial, o ambas a la vez.
- ◆ La imagen de marca del espacio objeto de tratamiento señalético.

Existen algunas premisas de los sistemas señaléticos. La primera es la economía generalizada, en el sentido de la máxima simplicidad, tanto en el lenguaje señalético como en el número de paneles y los sistemas técnicos de construcción y montaje.

En relación con el lenguaje señalético, es esencial la adecuada adaptación de los recursos informacionales a sus capacidades expresivas. Ciertos tipos de información requiere el código lingüístico, mientras otros se transmiten más eficazmente por medio del código icónico. Ambos pueden reforzarse a su vez con el código cromático.

Finalmente debe tenerse presente la existencia de las normas internacionales precisas, que constituyen una parte importante del lenguaje señalético gracias a la extensión geográfica de su implantación y que, por eso mismo, deben ser respetadas.

Características de la comunicación señalética

Finalidad

Función organizativa

Orientación

Informativo - Didáctica

Procedimiento

Visual

Código

Signos simbólicos

Lenguaje icónico

Universal

Estrategia del contacto

Mensajes fijos in situ

Presencia

Discreta, puntual

Percepción

Selectiva

Funcionamiento

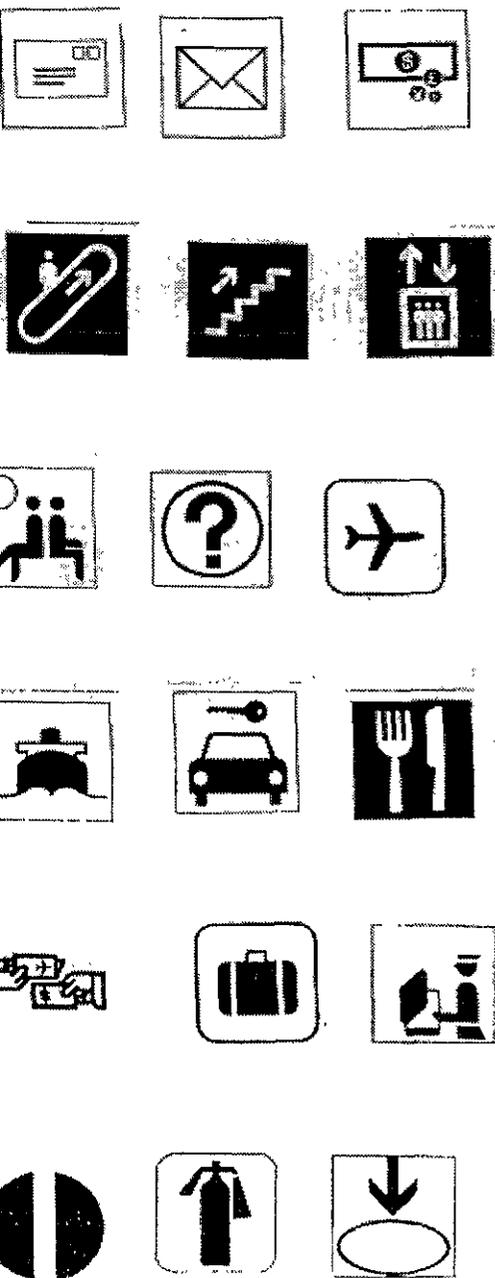
Automático - Instantáneo

Espacialidad

Secuencial, discontinua

Persistencia memorial

Extinción instantánea



2.5.1 TIPOLOGÍA Y FUNCIONES

Las señales se pueden dividir en 6 categoría o tipos principales: orientadoras, informativas, direccionales, identificativas, reguladores y ornamentales.

- ◆ **Orientadoras:** Las señales orientadoras sirven para situar a los usuarios en un entorno. Tales señales incluyen mapas, vistas esquemáticas, planos en los puntos de entrada y en puntos cruciales
- ◆ **Informativas:** Gran parte de las señales pueden describirse legítimamente como informativas. Las señales informativas están en cualquier lugar de nuestro entorno. Tal información puede referirse a las horas de apertura, mercancía, acontecimientos previstos, y así sucesivamente.
- ◆ **Los directorios informativos** son vehículos para enumerar gran cantidad de información. Se utilizan en muchos contextos, como restaurantes, áreas de recepción y comercios. Si son claros y están bien situados, en las entradas principales y puntos cruciales, ayudan a evitar confusiones y preguntas al personal.
- ◆ **Las señales instructivas** muestran a la gente lo que debe y lo que no debe hacer, éstos suelen situarse aparte de todas las demás señales.
- ◆ **Direccionales.** Las señales direccionales son instrumentos explícitos de circula-

ción. Generalmente forman parte de un sistema de señalización de carreteras, o una serie de señales en un entorno cerrado, como un estadio deportivo o un complejo de oficinas.

2.5.2 ELEMENTOS

Los elementos formales que se aplicaran a las señales son:

Color. Como se ha mencionado existe una norma para la utilización de colores para las señales. Esta norma esta basada en la significación simbólica, que tiene como fundamento la realidad a partir del orden natural y tomando en cuenta al orden sobrenatural por ejemplo el rojo se le donde Pero hay que tomar algunas consideraciones como la selección de los colores puede reducirse al mínimo número y combinaciones o constituir un código más desarrollado.

Tipografía. La tipografía de las señales debe ser absolutamente claro. El material escrito debe ser consistente, lo mas corto posible, positivo y sin ambigüedades, lo ideal es que el estilo del texto encaje con el público al que esta destinado.

Las abreviaturas pueden causar confusión e incluso un sentimiento de frustración. Sin embargo, puede ser inevitable y a veces, deseable cuando haya razones de seguridad.

imes

A B C D E G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t

v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Helvetica

A B C D E G H I J K L M N O

Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r

s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

La información que requiera puntuación para su inteligibilidad no debe disponerse en forma de señal. Las señales deben leerse muy rápidamente y un exceso de información puede causar confusión.

No existen tipos de letras buenos y malos; las letra son buenas o malas según su uso, sin embargo, existen algunos puntos generales a tener en cuenta en la selección de un tipo. Un tipo «clásico» de la letra con patines o san serif de palo seco, como la Times, Frutiger o Helvética, es una elección «segura». El uso de tipos inusuales a caprichosos puede dificultar la identificación, como lo haría cualquier separación radical de las normas aceptadas.

Los principios generales de reconocimiento de las letras sugiere que estas deben diferenciarse unas de otras lo suficiente para evitar la posibilidad de confundirlas. El ojo debe ser capaz de registrar la imagen con rapidez. Los tildes demasiado delgados no son visibles a una cierta distancia y reducen, por lo tanto, la visibilidad. Los huecos interiores de las letras debe mantenerse despejados y abiertos; una letra condensada es menos legible que una normal. La elección del «peso» de una letra: espesor, contraste de tildes y la proporción entre la cara y los huecos es de gran importancia. Legibilidad significa que los caracteres puedan ser vistos y comprendidos.

Con la forma específica de la tipografía la elección del tipo expresa el «mensaje».

A la señal se le puede añadir significas subyacentes. El mensaje puede ser enteramente informático, caso en el cual la elección del tipo probablemente recaiga en uno clásico, claro y legible. Alternativamente, la forma de las letras pueden expresar un concepto, una disposición de animo, una filosofía empresarial.

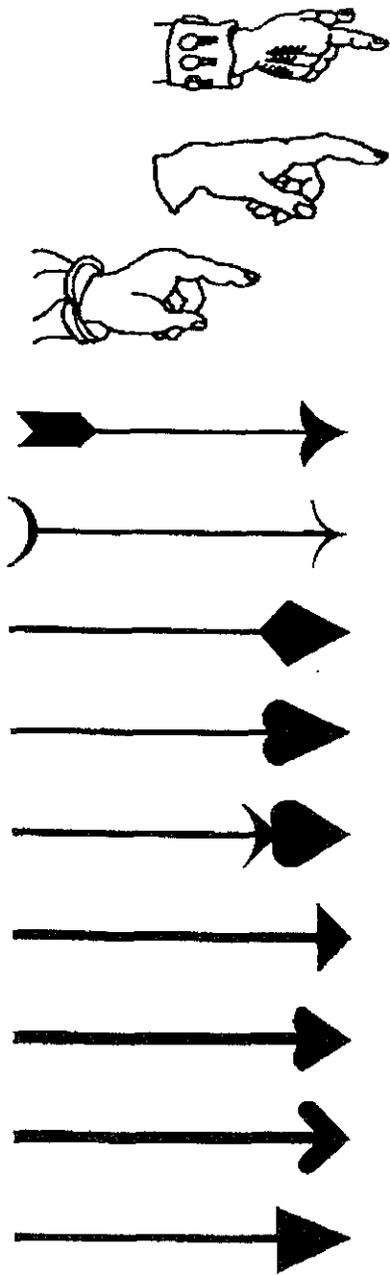
Ya que el programa señalético es en la mayoría direccional es importante tomar en cuenta los símbolos direccionales primordiales.

LA FLECHA

Tuvo su origen en la cultura de los pueblos cazadores donde se utilizaba como indicador de dirección, sujetandola a árboles o postes, a la vez que servía como arma ofensiva.

Existen diferentes tipos de flechas utilizadas como señales de circulación, la forma más agradable corresponde a la del triángulo equilátero con un ángulo de 60 grados en la punta; deben ser evitadas las flechas cuya cabeza tenga un ángulo superior a los 90 grados, ya que carecen de flujo.

Las normas internacionales establecen diversos significados para formas de flecha, si van acompañadas de líneas verticales, éstas indican el límite inicial y final del movimiento; si la cabeza está formada por la silueta de un triángulo equilátero se trata de flechas de velocidad; y, si la cabeza del triángulo está rellena, se



trata de una flecha de acción.. «El significado direccional de la flecha se fija a la memoria y al subconsciente de las personas desde la infancia.

La flecha tiene una asociación directa con la mano que señala con el índice extendido. En la señalización la flecha es un elemento esencial como indicador de dirección. El origen de la flecha es incierto. Para algunos, la flecha proviene de la cultura de los pueblos cazadores. Para otros, de los pueblos guerreros. Los relojeros medievales la copiaron de las lanzas que se utilizaron como indicadores. A través de la brújula y la rosa de los vientos, la flecha se introdujo en la cartografía para indicar el sentido del curso de los ríos.

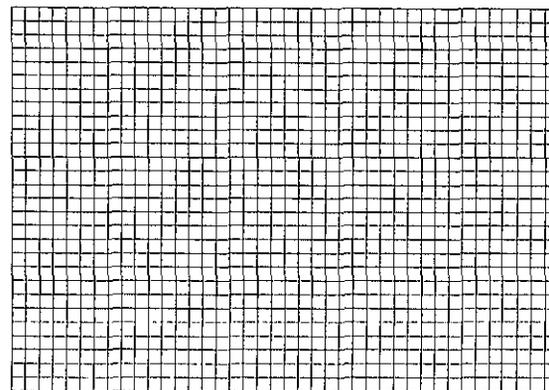
La flecha es un símbolo universal, pero existen unas flechas mejor configuradas que otras. Las flechas de cabeza obtusa no fluye, las flechas de cabeza excesivamente aguda se disipan.

Una forma ideal de flecha es aquella cuya cabeza esta formada por un triángulo equilátero, situándose a continuación la flecha con cabeza en ángulo recto, ya que si su grosor es el adecuado la impresión visual que se obtiene la hace asimilable a un triángulo equilátero. Si el ángulo recto se manifiesta como tal, la cabeza se percibe demasiado ancha y pierde gran parte de su carácter.

PAUTA ESTRUCTURAL

Es la estructura invisible que existe en cada señal dando coherencia y homogeneidad a la serie unificando la posición de cada uno de los elementos en el espacio gráfico materializado por el panel de construcción de la señal, de manera que se logre armonía en el conjunto permitido entre otras cosas que los niveles de lectura, el margen espacial, etc; sean establecidos en toda la serie.

Las leyes de estructura son la pauta que es empleada para construir la serie de señales, así como los criterios que deberán de seguirse para la ubicación de todos sus elementos.



2.5.3 FACTORES HUMANOS.

Los siguientes puntos son la base para el conocimiento del público y así saber algunas características que debe de tener el sistema señalético.

- **Factores físicos;** campo normal de visión se utiliza como base 10 grados sobre el nivel de visión, y a mayor distancia aumentar 1 ó 2 grados sobre el mismo criterio.

- **Nivel de visión;** depende de la estatura promedio del público y su desplazamiento. De la altura que resulte promedio se restan 10 cm., es decir, si el promedio de altura (estatura del público resulto de 1.60 m., el nivel de visión sería 1.50 m.. Esta es la altura promedio de los ojos del público. Y la velocidad de desplazamiento es medio.

- **Ritmo y forma de lectura;** existe una amplia diferencia en cuanto a rapidez para leer, ya que influyen factores como la edad, la cultura, el grado de instrucción en la velocidad de la lectura y los tipos de familias de letras. Otro aspecto muy importante es la forma de lectura en México, que al igual que en los demás países occidentales, es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo es decir la forma en que el ojo está acostumbrado a desplazarse que no siempre será determinante ya que también se acostumbran los mensajes en posición vertical.

- **Legibilidad;** según estudios optometristas una persona con visión normal debe ver una letra de una pulgada (2.5 cm.) a 1.5 m. de

distancia. En el caso de señalización debe trabajarse sobre este margen para una mejor legibilidad.

- **Limitaciones físicas;** se considera como limitaciones físicas a los ancianos e incapacitados, que cada vez se integran más a la sociedad y por ello hacen uso de servicios públicos; no se puede pasar por alto en el desarrollo de una señalización, el aplicar diseños y servicios adecuados para ellos. (Aun cuando al museo solo acude un 8% del total, de personas con limitaciones físicas).

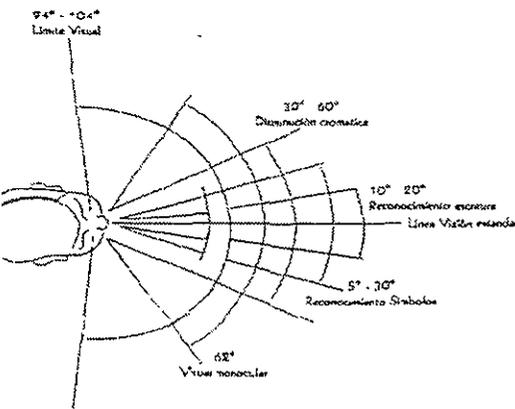
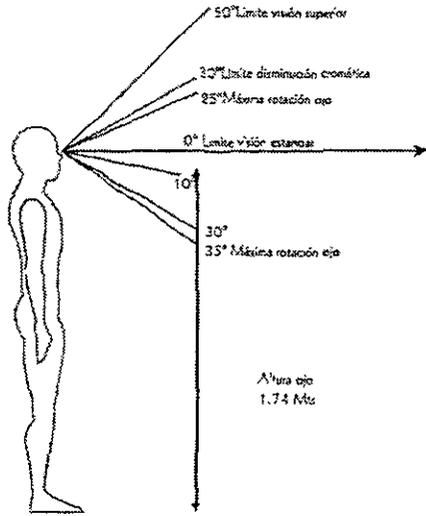
- **Factores psicológicos;** uno de los factores mas importantes a considerar es la relación figura-fondo. Psicológicamente cómo impercibida la forma contra el fondo, ya que el ojo jamás verá individualmente un objeto. Las formas son limitadas por los bordes y así son percibidas, y cualquier cosa que afecta la debida percepción de los contornos afecta la identificación del objeto.

Algunos ejemplos de la **relación figura-fondo** que se encuentran en el desarrollo de una señalización son:

a) Una letra junto a otras letras

b) Una palabra sobre su mismo fondo

c) Un señalamiento en su entorno, etcétera. Ya que el ojo humano está acostumbrado a leer en bloque. De manera que una incorrecta utilización del espacio negativo de las letras o símbolos puede afectar su percepción.





Al diseñar un símbolo, una superficie de fondo con el mismo valor el mismo peso que el de la forma, puede contundir al ojo, de tal manera que altere el fondo con la figura y confunda el mensaje o no lo identifique. Una indefinición de la figura puede dificultar la percepción del mensaje completo.

- **Factores culturales;** se hace necesario que el diseñador tenga conocimiento de la cultura de su público. Tomar en cuenta el nivel cultural puede determinar un tamaño de letra y hasta un mismo tipo de letra, la extensión, lo explícito del texto o de una imagen.

Todos los aspectos pueden ser estudiados y realizados tanto por encuestas como por estadísticas que la empresa ya tenga de su público. Otra forma de obtener información del público, es con base en la observación del mismo en el lugar a señalar. Para ello pueden seleccionarse los puntos de flujo, de mayor concentración de usuarios. Con el objeto de registrar los comportamientos del público. (En este caso se seleccionan; las puertas, pasillos y jardines).

En base a lo dicho anteriormente, la información con la que el museo cuenta, para enriquecer la investigación, además de la que se obtuvo con las fichas de observación es la siguiente:

La cantidad de visitantes diarios es de 350 a 400 diarios en promedio; • El tipo de público; todo grupo que acude al museo para solicitar ser participe de los servicios que pres-

ta; comprende escuelas oficiales y particulares de diferentes niveles educativos, así como organismos e instituciones diversas.

- **Estudiantes y maestros de nivel pre-escolar a superior,**

1.- **Preescolar;** Considera esencialmente a niños de tercer grado quienes a través de juegos educativos y recreativos tienen contacto con el museo y los objetos que en el se exhiben.

2.- **Primaria;** Estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado, que inician en el estudio de la historia universal y de la historia de México, encontrando en el museo un reforzamiento a los contenidos revisados en clase.

3.- **Secundaria;** Estudiantes de tercer grado, que buscan en el museo un apoyo para la comprensión de los procesos históricos que tienen relación con el intervencionismo en nuestro país, así como los intereses específicos de los países interventores.

4.- **Bachillerato;** Estudiantes de segundo y tercer grado que buscan un reforzamiento para el aprendizaje de la historia de México, logrando, a través del análisis y la reflexión crítica de los principios y conceptos rectores del museo abordarlos durante el recorrido, identificar la relación de los hechos pasados con el presente.

5.- **Superior;** Estudiantes que se dedican al estudio de la historia como área de formación o de alguna disciplina afín, siendo el

seo un excelente apoyo a sus trabajos de investigación.

6.- **Grupos organizados;** Personas o instituciones en general que solicitan el servicio de visita guiada, a efecto de complementar actividades formativas y/o de esparcimiento que asimismo se interesan por conocer el o Monumento Histórico.

Y en base a las fichas de observación de información que se obtuvo es el porcentaje de visita en un día normal en cuanto a hombres es de 40% y en cuanto a mujeres es de el %.

La edad promedio es de 10 años en el % de los niños, de 14 años en el 36% de adolescentes, 17 años en el 36% de jóvenes, más de 35 años en el 10% de los adultos y más de 70 años en el 6% de ancianos.

En cuanto a la estatura aproximada es:

- 60 % menor de 1.70 m.,
- 30 % de 1.70 m.,
- 10 % mayor de 1.70 m..

FICHA DE OBSERVACION

SEXO FEMENINO ()
MASCULINO ()

EDAD APROXIMADA

1.- **Niño**
3 a 12 años aproximadamente ()

2.- **Adolescente**
13 a 18 años ()

3.- **Joven**
18 a 26 años ()

4.- **Adulto**
27 a 50 años ()

5.- **Ancianos**
50 en adelante o según sus limitaciones ()

FICHA DE ENCUESTA

ESTATURA APROXIMADA

A) Menor a 1,70 m. ()
B) 1,70 m. ()
C) Mayor a 1,70 m. ()

RITMO DE DESPLAZAMIENTO

M medio ()
R rápido ()
I inseguro ()

MOVIMIENTO DE LA CABEZA

H horizontal ()
V vertical ()
C ciclo ()
N ninguno ()

LUGAR DE INFORMACION

P puerta ()
M marcos o paredes ()
C circulaciones o pasillos ()
O otros ()

ELEMENTOS GRAFICOS LLAMATIVOS

C carteles ()
L letreros ()
I imágenes o pictogramas ()
T textos ()
O otros ()

LIMITACIONES FISICAS

Sí () No ()

**ESTADISTICAS DE VISITANTES A LA EXPOSICION PERMANENTE
2000**

MES	ESTUDIANTES				PUBLICO EN GENERAL		TOTAL
	PREESCOLAR, PRIMARIA SECUNDARIA		BACHILLERATO Y PROFESIONAL		NACIONAL	EXTRANJERO	
	NACIONALES	EXTRANJEROS	NACIONALES	EXTRANJEROS			
ENERO	5159	0	4488	0	440	118	10205
FEBRERO	8099	0	2195	0	380	134	10808
MARZO	12856	1	4875	8	541	125	18404
ABRIL	4369	0	7400	2	652	88	12611
MAYO	2858	0	7038	1	443	81	10421
JUNIO	1004	0	4417	5	387	103	5916
JULIO	341	0	2806	9	555	120	3831
AGOSTO	295	0	1897	3	854	98	3147
SEPTIEMBRE	1774	0	4654	0	612	75	7115
OCTUBRE	1730	0	6872	8	516	84	9210
NOVIEMBRE	4324	0	8030	0	449	82	12885
DICIEMBRE	2800	0	3867	0	239	75	6981
TOTALES	45809	1	58539	34	6068	1183	111434

**ESTADISTICAS DE ASISTENTES A LAS ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL MUSEO
2000**

MES	EXPOSICION TEMPORAL	EXPOSICION EFEMERIDES	EXPOSICIONES TRADICIONALES	CURSOS	CONFERENCIAS Y MESAS REDONDAS	PRESENTACION DE LIBROS	EVENTOS ART. CULTURALES	CURSO DE VERANO	CIRCULO DE ESTUDIO	OBRA TEATRAL	TOTAL
ENERO		8519	4624	143			475				13761
FEBRERO		8815		60	400		670		35		9980
MARZO		15800	828	67					33		16728
ABRIL		11168		29	44		846				12087
MAYO		8719		150	150	136	905				10080
JUNIO		5186		157	20	40	395				5798
JULIO		3488			11		626	16			4141
AGOSTO		2835			93		1038	16			3982
SEPTIEMBRE		5512		53	120		445				6130
OCTUBRE		8326	189	43	50		583			246	9437
NOVIEMBRE		12316	7370	39	96	34	308			5366	25529
DICIEMBRE	393	5908	2169	27	32		73			1603	10205
TOTALES	393	96592	15180	768	1016	210	6364	32	68	7215	127838

VISITANTES A LA EXPOSICION PERMANENTE
ASISTENTES A LAS ACTIVIDADES REALIZADAS
TOTAL

111434
127838
239272

2.6 MATERIALES

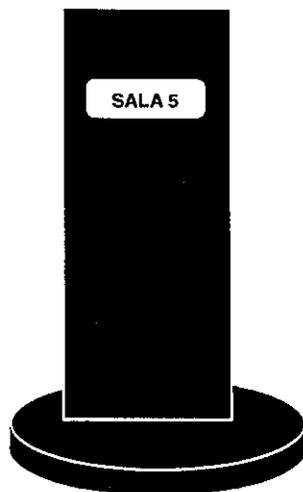
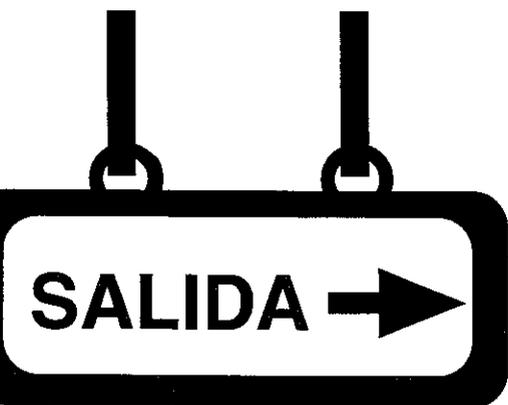
La selección de los materiales para programa señalético es de suma importancia, ya que se deben tomar en cuenta sus características propias del material como en la impresión ya que estos nos dan pauta para determinar cual es el que resulta el mas adecuado para cumplir las necesidades del espacio, ambiente y costos.

Se debe de tomar en cuenta su durabilidad, costo, mantenimiento, resistencia a la corrosión, si es en exteriores o interiores etc.

Los principales materiales que son considerados para una señalización son los siguientes:

- PLASTICOS
- METALES
- MADERA
- VIDRIO
- PIEDRA

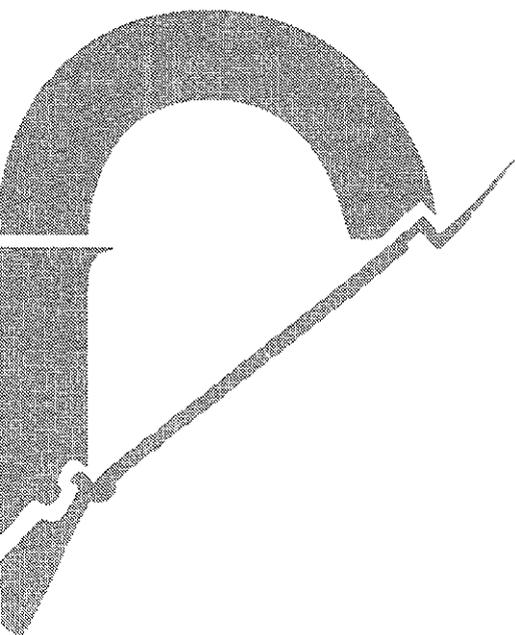
Material	Tipo	Ventajas	Desventajas	Costo
Plásticos	Acrílico	Variedad de colores	Baja resistencia	Accesible
	Estireno	Resistencia al impacto Resistente al fuego Termoconformable	Su mantenimiento es difícil Se torna amarillo	Bajo
	trovicel	Durable Fácil mantenimiento Ligero Variedad de colores	Quebradizo	Accesible
	policarbonatos	Puede ser moldeado al al vacío, doblado o soldado	Poca resistencia a agentes atmosféricos Se torna amarilloso a	Medio
Metales	Acero	Fácil de soldar	Se oxida si no se protege	Medio
	Aluminio	Ligero Durable Resistente a la corrosión		Alto
Madera		Fácil de trabajar Textura y color	Mantenimiento constante	Medio Alto
Vidrio		Versátil	Frágil	Alto



2.7 SISTEMAS DE SUJECION

Son varios los sistemas de sujeción y dependiendo de los espacios arquitectónicos es su utilización, estos pueden ser:

- **Colgante**
 - **Abanderado**
 - **Adosado**
 - **Autosoportado.**
- El **colgante**: La señal es sujeta principalmente del techo por medio de cadenas u otros materiales, es utilizada principalmente cuando existen espacios muy amplios
 - El **sistema abanderado**: Estos se colocan en los muros perpendicularmente. Es utilizado primordialmente en pasillos, donde una señal frontal es inadecuada.
 - El **adosado**: Se colocan en los muros, columnas, puertas y su utilización requiere que el usuario este de frente a la señal, para su óptima función.
 - El **autosoportado**. Se emplean cuando las características arquitectónicas no permiten hacer uso de las estructuras existentes (muros, techos, vigas, etc.) o son inexistentes como es en las calles o espacios abiertos. Este se coloca en una base que puede estar fija al piso o móvil, no requieren de un elemento externo para sujetarse.



CAPITULO III

III Estructura del espacio.

III Estructura del espacio.

3.1 Metodología

3.2 Organización de la información

3.2.1 Palabras Clave de cada espacio

3.2.2 Plano y territorio

3.2.3 Documentación fotográfica.

3.2.4 Condiciones del Espacio.

3.2.5 Normas gráficas preexistentes.

3.3 Conceptualización del programa

3.4 Diseño Gráfico

3.4.1 Pictogramas

3.4.2 Tipografía

3.4.3 Color

3.4.4 El Formato

3.4.5 Estructura o red para el trazo
de la señal

3.5 Soluciones Gráficas

3.6 Soportes y materiales

Conclusiones

Glosario

Bibliografía

Colofón

3.1 METODOLOGIA

Para una correcta interpretación del mensaje, es necesario contar con una metodología y la creación de un programa que nos permita avanzar paso a paso, desde la detección del problema, el desarrollo, la investigación y el desarrollo técnico y material, para concluir con un satisfactorio resultado, de lo contrario carecerá de un orden y las señales no cumplirán con su función.

Joan Costa, *Señalética, De la señalización al diseño de programas. p.128*, propone un programa señalético que se compone de siete grandes etapas, interrelacionadas entre sí. Será en esta metodologá en la que nos apoyaremos.

- 1. Toma de contacto con la problemática objeto de señaletica.**
- 2. Acopio de información que está implícita en el problema.**
- 3. Organización o planificación del proceso de trabajo.**
- 4. Diseño gráfico y preparación de prototipos.**
- 5. Realización industrial de los elementos señaléticos.**
- 6. Supervisión de la producción y la instalación.**
- 7. Control experimental del funcionamiento del programa en la práctica.**

2 ORGANIZACION DE LA FORMACION

Se realizará la organización de la información que hemos recabado y se planificará y conceptualizará el programa.

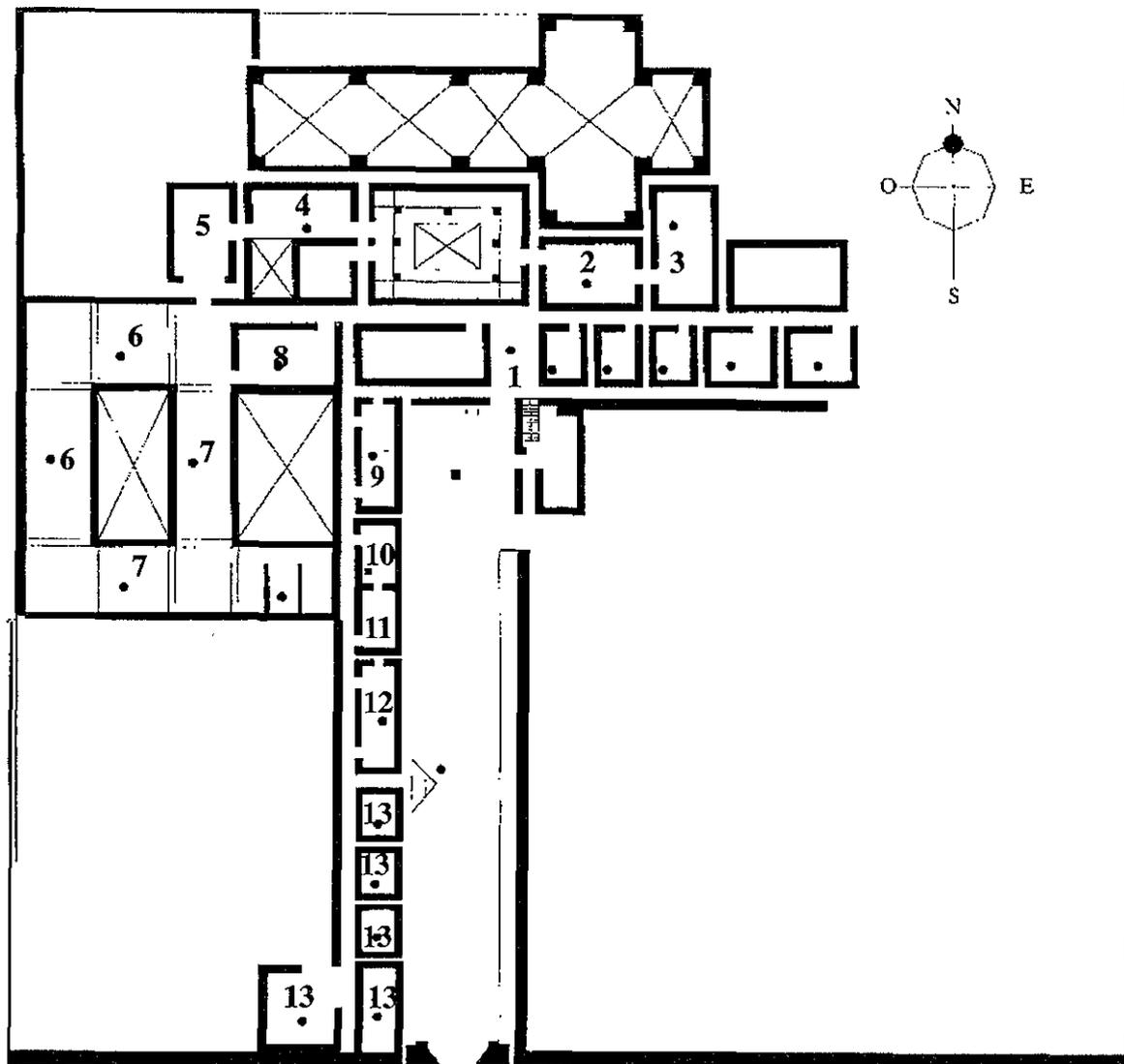
2.1 PLANO Y TERRITORIO

2.2 PALABRAS CLAVE DE CADA ESPACIO.

PLANTA ALTA

SALAS EXPOSICION PERMANENTE

1. **Introducción I.**
2. **Introducción II.**
3. **Independencia.**
4. **Intervención Española 1829.**
5. **Intervención Francesa 1838-1839.**
6. **Intervención Norteamericana 1846-1848.**
7. **Intervención Francesa 1862-1867.**
8. **República Restaurada**
9. **Porfiriato**
10. **Revolución Mexicana I**
11. **Revolución Mexicana II**
12. **Intervenciones Norteamericanas 1914-1916**
13. **Exposición Permanente Acervo Artístico de Churubusco.**



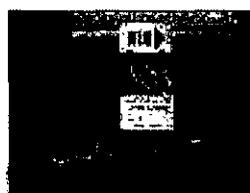
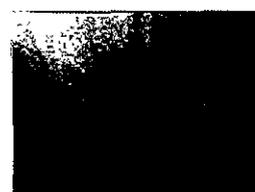
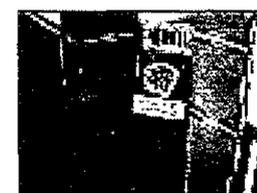
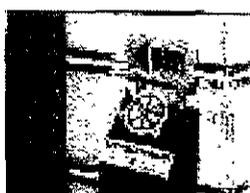
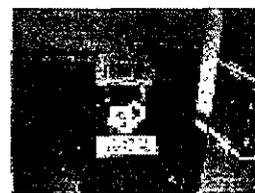
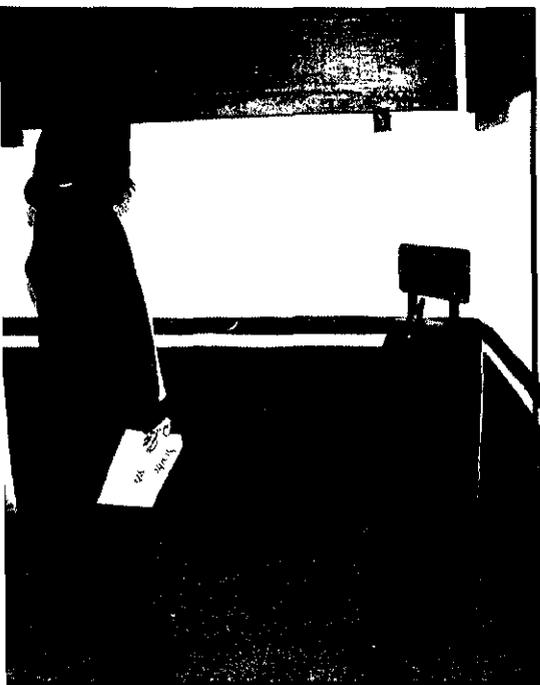
PLANTA ALTA DEL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES Y EX-CONVENTO.

2.3 DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA.

La siguiente serie fotográfica, muestra la actual señalización de ruta para visitantes dentro de la planta alta del museo.

Como se puede observar, los soportes (en forma cúbica), de las señales de ruta son de aproximadamente un metro de alto por cuarenta centímetros por lado.

El promedio de estatura de visitantes del museo es de aproximadamente un metro con sesenta y cinco centímetros.



2.4 CONDICIONES DEL ESPACIO.

Las condiciones del espacio como se ha mencionado, son muy especiales por ser un sitio histórico y considerado monumento histórico, se deben de considerar los siguientes factores como la base para la correcta aplicación del diseño de las señales en las salas para su buen funcionamiento.

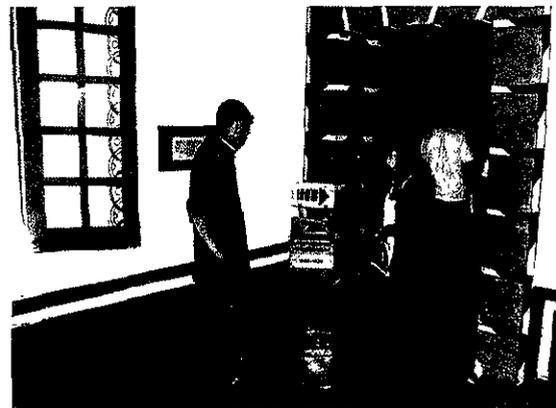
- Luz: La iluminación dentro de las salas de exposición es muy baja.

- Ruta: El traslado de una sala a otra se hace caminando por los pasillos que conectan la distintas salas, estos pasillos son estrechos.

- Humedad: El museo necesita de continuo mantenimiento, ya que el inmueble, por los materiales con que fué edificado y el tiempo de construcción, sufre de continuos deterioros por la humedad, recordemos que no fué creado para ser museo sino que se adaptarán las diferentes salas para exponer las piezas.

- Pisos: Los pisos del museo son de mosaicos de cerámica, los cuales tiene un mantenimiento especial, como encerarlos y restaurar los que han sufrido algún daño.

Es importante hacer notar que al ser un monumento histórico, esta prohibido: perforar, pintar, colgar, recargar, adosar y colocar soportes pesados.



2.5 NORMAS GRAFICAS PREEXISTENTES

Tanto el símbolo como la tipografía propuestas para la identidad gráfica con la que cuenta el Museo Nacional de las Intervenciones, cuenta con elementos arquitectónicos representativos del edificio (un arco de medio punto, que se encuentran tanto en interiores como en exteriores).

En la identidad gráfica también aparece el icono de una balloneta que aparece en forma diagonal representando la transición a la paz y alterando la vida y las costumbres de un pueblo.

El símbolo está trazado sobre una grícula cuadrada.

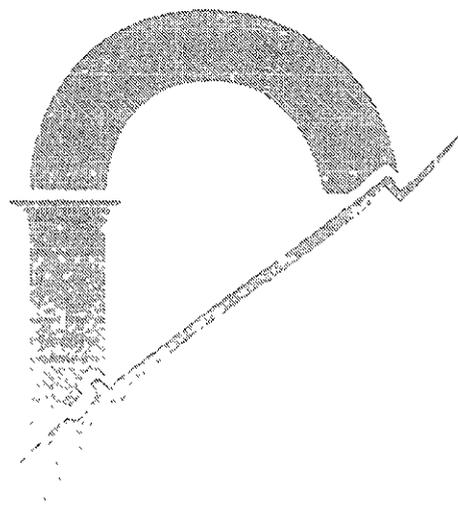
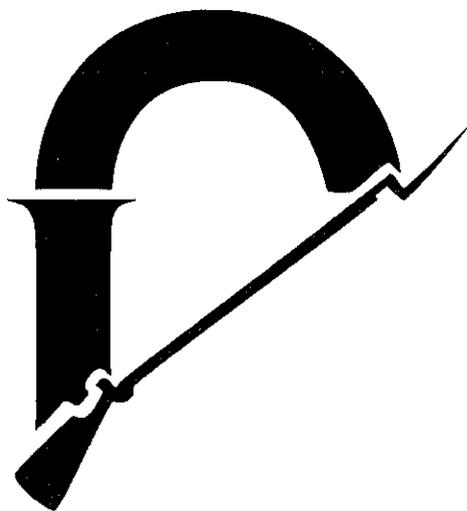
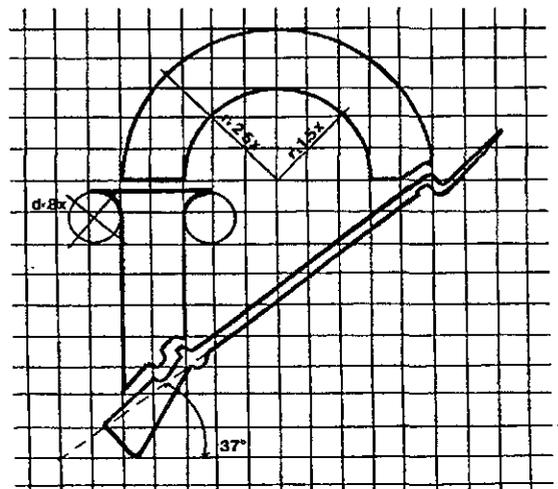
La tipografía seleccionada es **Times bold** y **Versalitas** y esta colocada debajo de la balloneta con la cual se encuentra alineada.

La tipografía primaria es la familia tipográfica **TIMES BOLD**, que le da la elegancia y la seriedad que se requiere, además que es sencilla y clara que facilita su legibilidad tomando en cuenta la forma de escribir de esa época.

La Tipografía secundaria seleccionada pertenece a la familia HELVETICA, La cual se utilizara para la elaboración de la papelería institucional.

Los colores seleccionados para el uso de la imagen son:

Verde Pantone 364 C
Sepia Pantone 1395 C



3.3 CONCEPTUALIZACION DEL PROGRAMA

Se detecto que en El Museo Nacional de las Intervenciones se requieren señales direccionales, ya que las existentes no cumplen con el cometido, por lo que se propuso este programa señalético que constará de 13 señales, que indicaran las salas de exposición del museo, es importante hacer notar que el museo consta de mas áreas por señalar como son. Las oficinas, los baños, los jardines, etc. que se realizaran en una segunda fase, ya que la prioridad es señalar las salas.

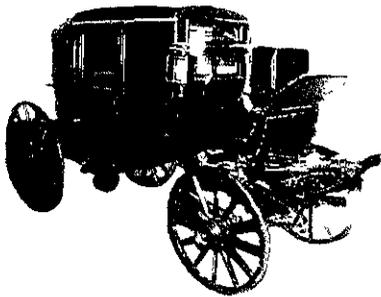
Se requiere que la señal cuente con pictogramas que sean iconos y símbolos, ya que se requiere una semejanza con el objeto representado y símbolo: que representa algo abstracto, que es la imagen de una cosa, en este caso un periodo histórico.

Se ha decidido que se utilizarán a lo largo de las señales, objetos que se encuentren en las salas y que sean lo mas representativo del periodo del que se esta exponiendo, personajes o héroes, que representan una parte de la historia y son reconocidos a primera vista y banderas en algunos casos acompañadas con objetos representativos de la guerra, en algunas casos ballonetas, espadas, tambores, etc.

Es importante hacer notar que se utilizaran sólo banderas de México, en sus diferentes épocas, esto es para mostrar al México que se defendía y no al invasor.

Se utilizara también tipografía como elemento reforzador, para tener una idea inequívoca de la sala que se representa.

Y la flecha para indicar la ruta a seguir.



3.4 DISEÑO GRAFICO

Para el diseño de las señales se realizaron algunos bocetos los cuales coinciden en contener tres ambientes gráficos, en los cuales se jerarquiza la información, al leerse en primer lugar el pictograma que nos da la idea de que sala se esta señalando en este mismo ambiente gráfico, se propone utilizar la identidad gráfica del museo como reforzador para que lo conozcan e identifiquen.

El segundo ambiente gráfico es con tipografía pues se requiere reforzar y precisar de que periodo se esta exponiendo.

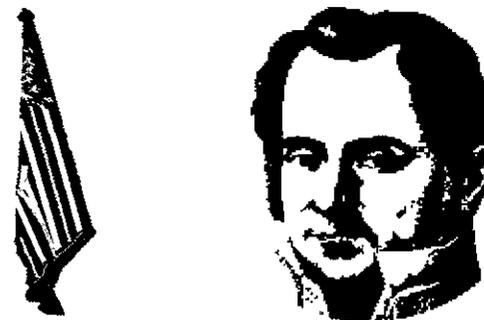
El tercer ambiente corresponde a la flecha

indicando la dirección que se debe tomar. Esta división de ambientes se logra por medio del color de fondo.

3.4.1 PICTOGRAMAS

El manejo de los pictogramas que es en algunos casos retratos y fotografías de objetos que se exponen en las salas realizado en alto contraste, lo cual unifica la serie señalética y le da un carácter serio y formal. Que son algunas de las características que se requiere referenciar.

Se propone también que los objetos miren o se dirijan al mismo lado al que indica la flecha, reforzando la dirección que se debe seguir.



Introducción I

Independencia

Intervención Española 1829

Intervención Francesa 1838-1839

Intervención Norteamericana 1846-1848

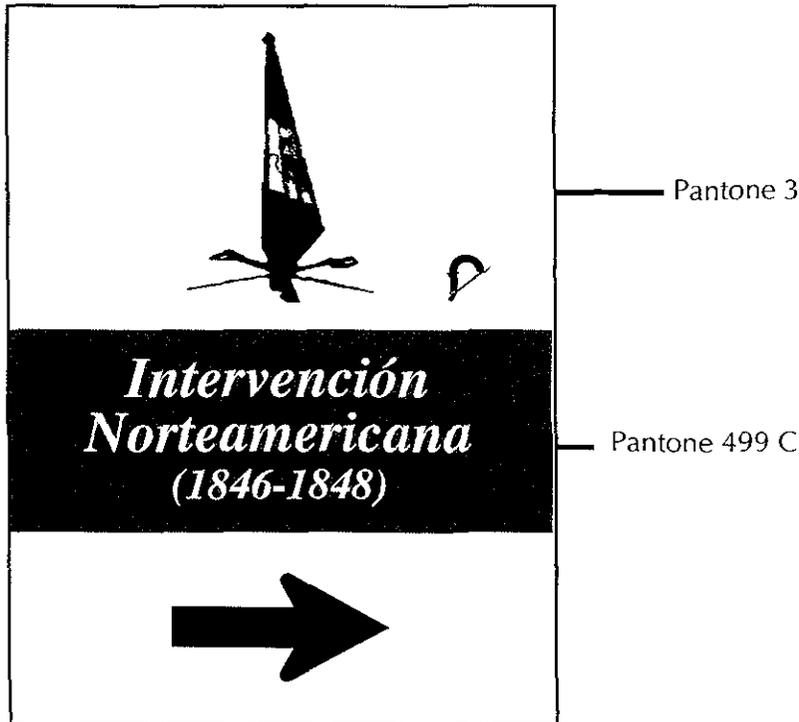
3.4.2 TIPOGRAFIA

La tipografía que se eligió que es fuente Times Bold, que además de ser la fuente primaria, ya que denota la elegancia y la seriedad que se requiere. además que es sencilla y clara lo que facilita su legibilidad, y se utiliza en las señales en estilo itálicos lo que nos remite a una forma antigua de escritura, una forma clásica tomando en cuenta la forma de escribir de la época.

Se utilizará en altas y bajas para denotar un trato amigable ya que así se habla de tu al usuario, además de permitir una lectura más fácil.

El puntaje de la tipografía es de 120 puntos en los nombres de las salas y en la fecha de 92 puntos, la alineación es centrada.

3.4.3 COLOR



Los colores que se elijieron fueron para el ambiente gráfico del pictograma, el fondo color gris (pantone 3) este se propone por ser parecido a la piedra caliza del edificio, además de ser un color neutro, para el pictograma se eligió el color negro que además de dar una connotación de seriedad hace con el fondo y su lectura es más fácil. Este gris realza la escasa luz de las salas.

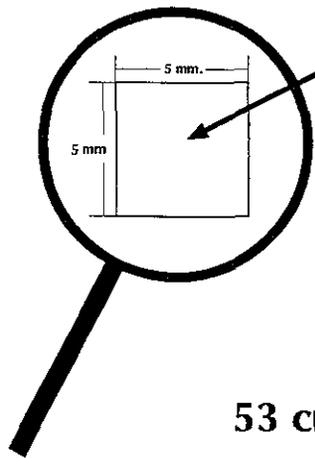
Para el ambiente gráfico del texto se utilizará de fondo el color sepia (pantone 499 C), ya que es el color que predomina en las salas del museo y esto hace que se integre a su entorno, además de ser el color que se utiliza en la imagen institucional, también tiene una connotación de antigüedad.

La tipografía utilizará el color blanco esto hace que el contraste, nos de un buen nivel de legibilidad.

Para el tercer ambiente gráfico se utilizará el color blanco de fondo, que es un color predominante en el ambiente arquitectónico además de darnos una connotación de limpieza, claridad., el pictograma de la flecha se realizará en color negro y así realzar este elemento.

4.4 EL FOMATO

A partir de los criterios de lecturas humanas donde se verificaron la legibilidad y visibilidad se determino que el formato de la señal impresa será de 40 x 53 cms, lo que permite una correcta lectura de los diferentes elementos, y se ajusta a los espacios arquitectónicos del lugar.



53 cm.

40 cm.

4.5 LA ESTRUCTURA O RED PARA EL TRAZO DE LA SEÑAL

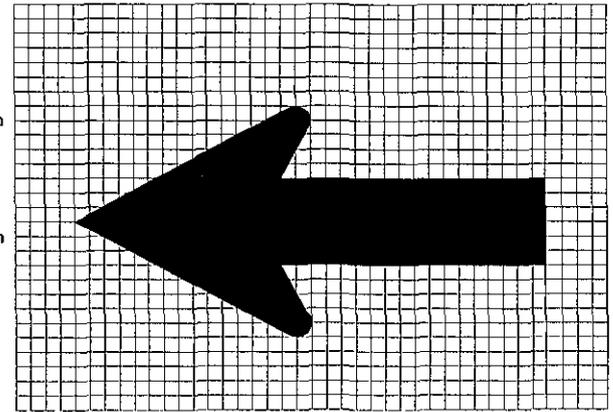
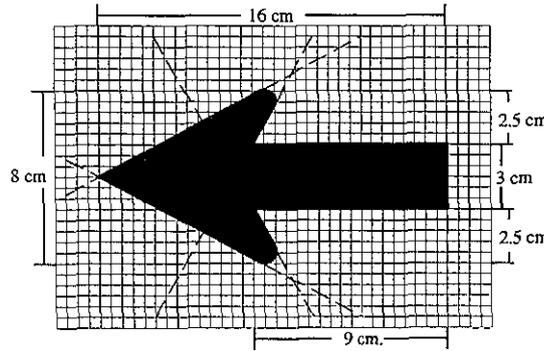
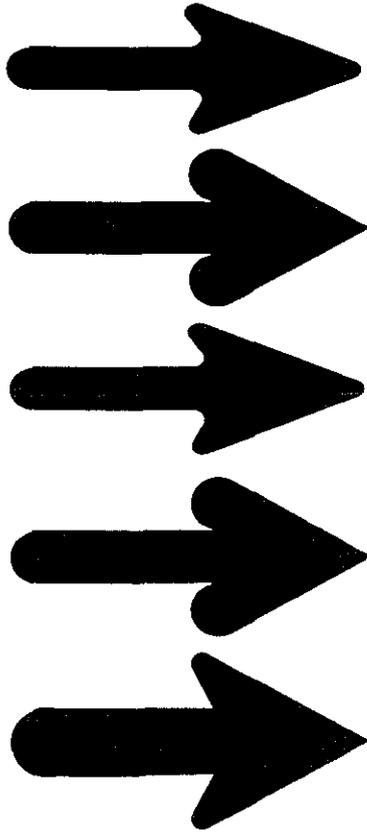
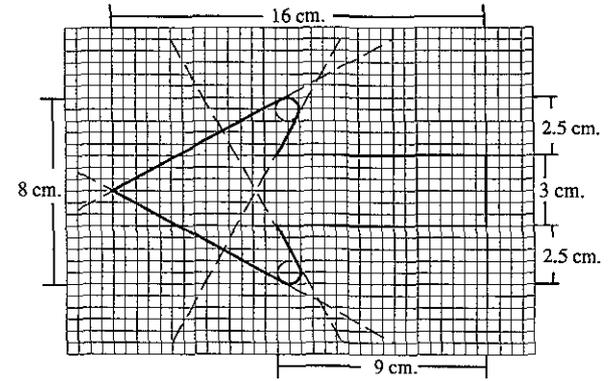
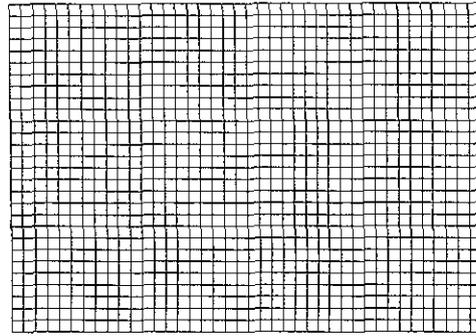
Apartir de una retícula se elaborarán los trazos para tener continuidad en el programa señalético, esta sera constante y se ajustara por las características de los pictogramas. Se utilizó una red cuadriculada de 5 mm, ya que propociona los suficientes puntos de apoyo

SEÑALES - TRAZO FLECHA

Para el diseño de las señales se empleará la flecha como un reforzador gráfico, el cual nos indicará la ruta que habrá de seguir dentro de las salas del museo.

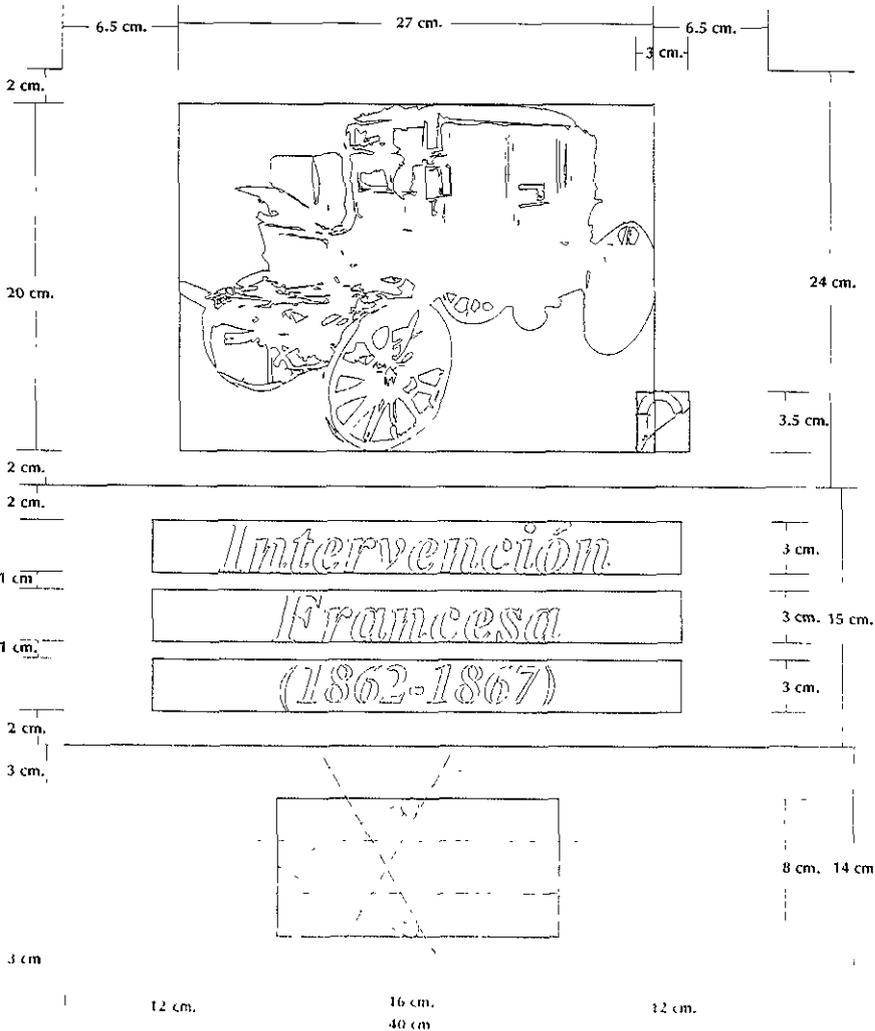
Apartir de una reticula se elaborarán los trazos para el diseño de la flecha.

Se presentan algunas de las propuestas de diseño de flechas pero por la que nos decidimos fué la siguiente:



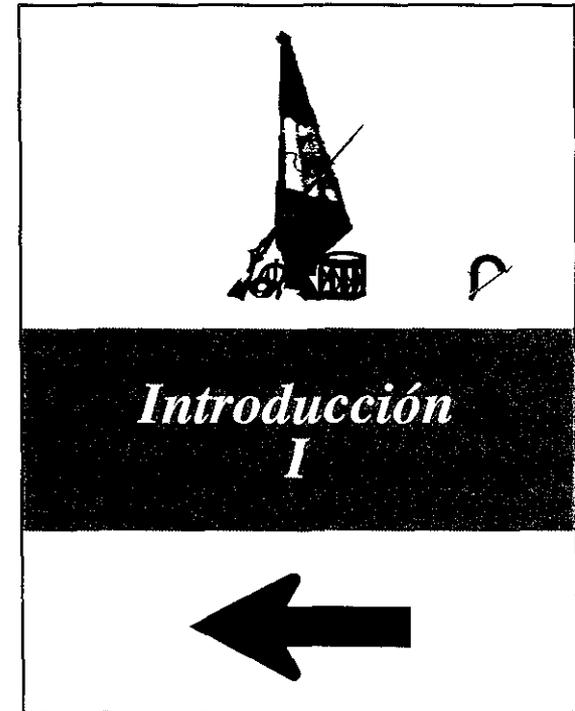
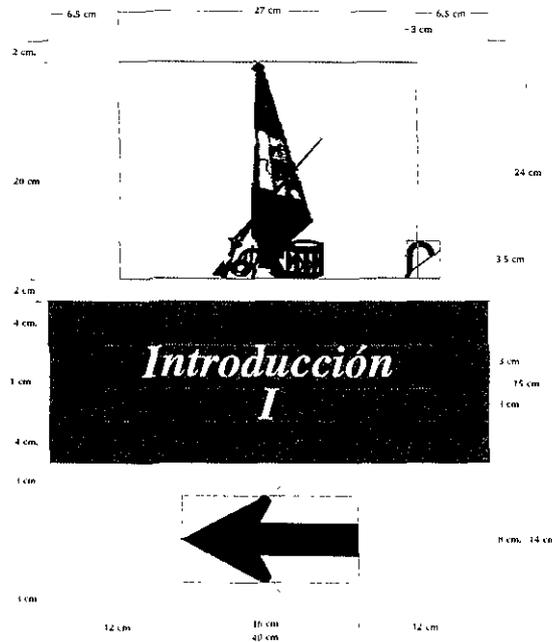
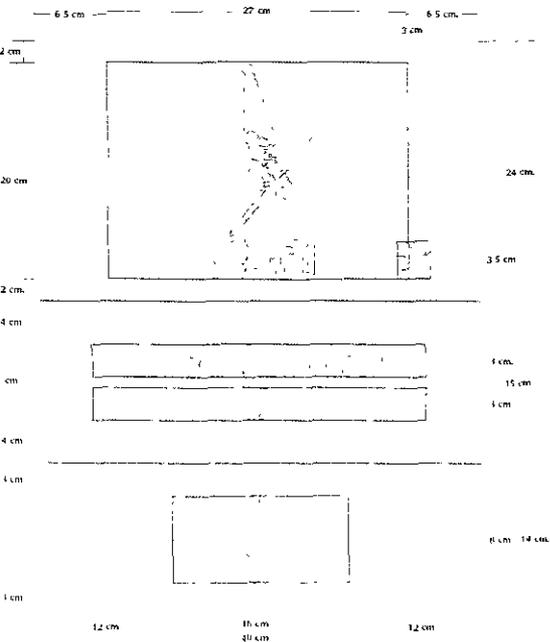
3.5 SOLUCIONES GRAFICAS

Esta es una referencia de medidas que tiene el programa señalético, en las siguientes paginas se mostrarán las soluciones gráficas de cada una de las salas dando una pequeña explicación del porque se utilizo cada pictograma.



Sala de Introducción I.

En ésta sala, se presenta por medio de una alegoría las diferentes intervenciones que México ha sufrido y la resistencia sordida contra las fuerzas extranjeras. La bandera simboliza al pueblo de México y la patria, el tambor y la corneta simbolizan el llamado al pueblo para defender su país y el fusil representa la lucha que sostuvo el pueblo contra el invasor.

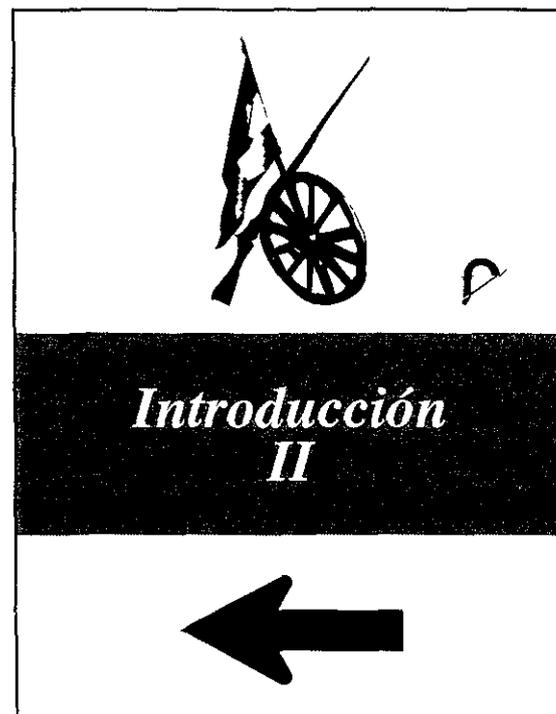
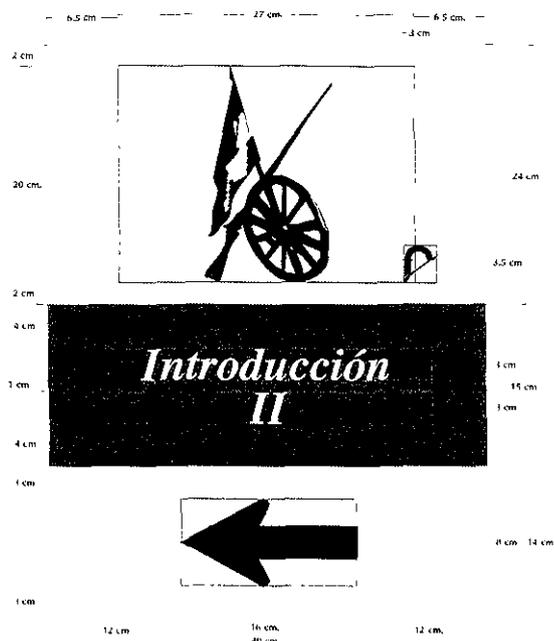
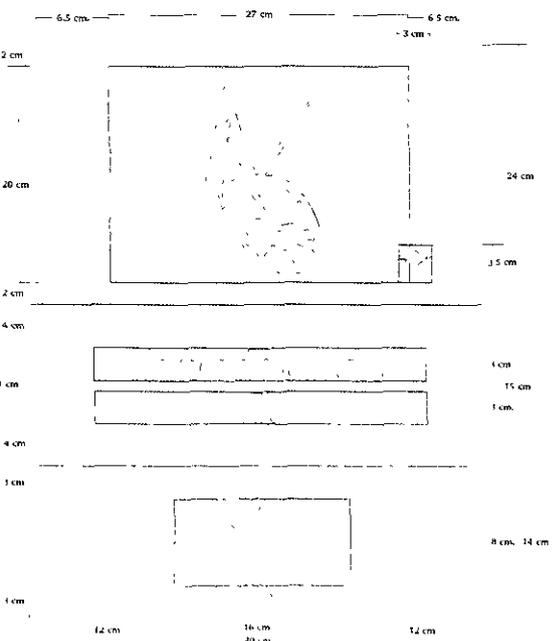


Fotografía:
Sala Introducción I



Sala de Introducción II.

Al igual que en la sala anterior, introducción I, se presenta por medio de una alegoría las diferentes intervenciones contra México. La bandera y el fusil representan a la patria y a la defensa del pueblo contra el invasor, la rueda el largo camino que el pueblo tuvo que recorrer para lograr su independencia.

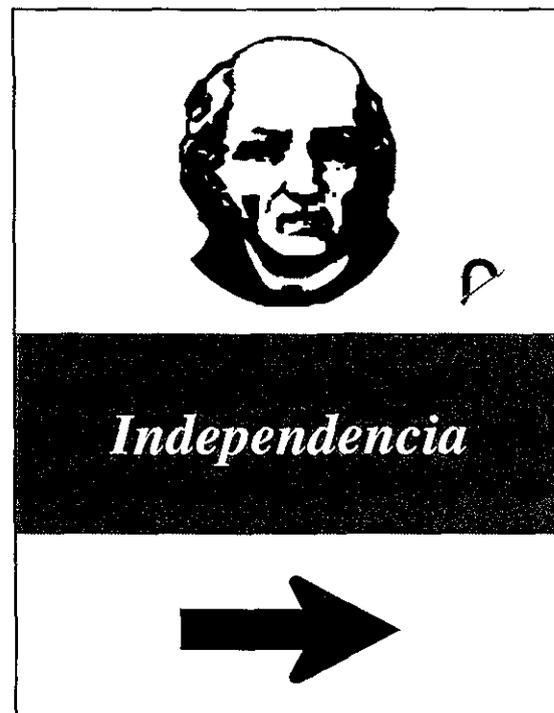
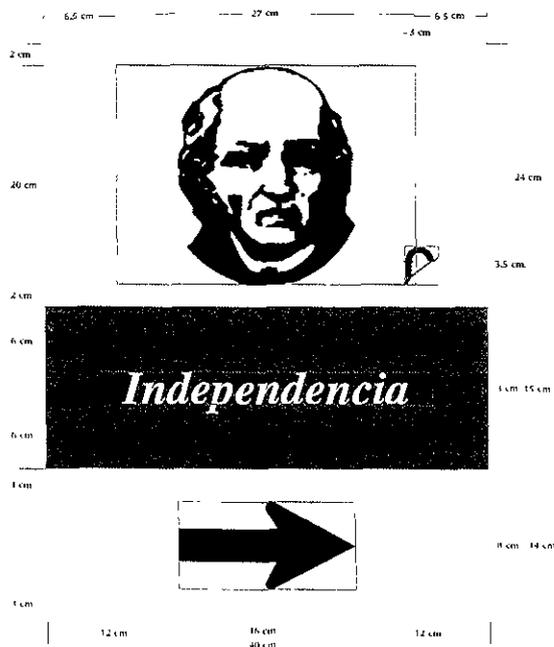
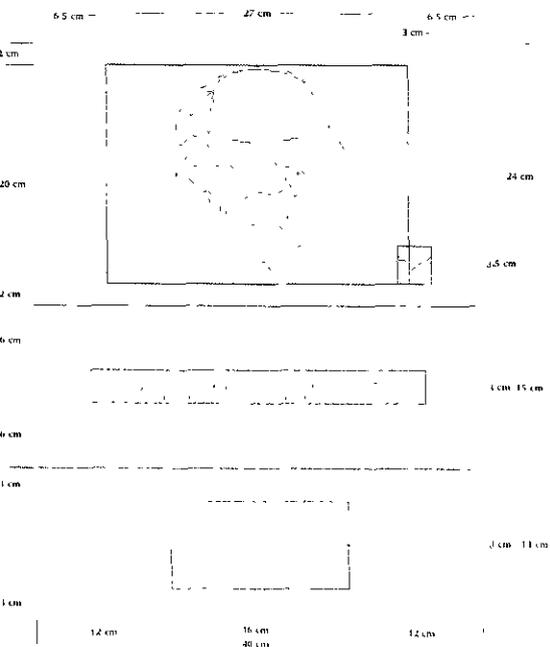


Fotografía:
Sala Introducción II



Sala de Independencia.

Aquí se ilustra el difícil camino de México para constituirse como nación. Miguel Hidalgo y Costilla considerado el padre de la independencia es el iniciador de la lucha independentista contra el gobierno Español. La lucha independentista y la pugna federal-centralista, además de la intromisión de los agentes norteamericanos en la política interna que permite explicar el contexto en el que se produjo la primera intervención armada. (Miguel Hidalgo).

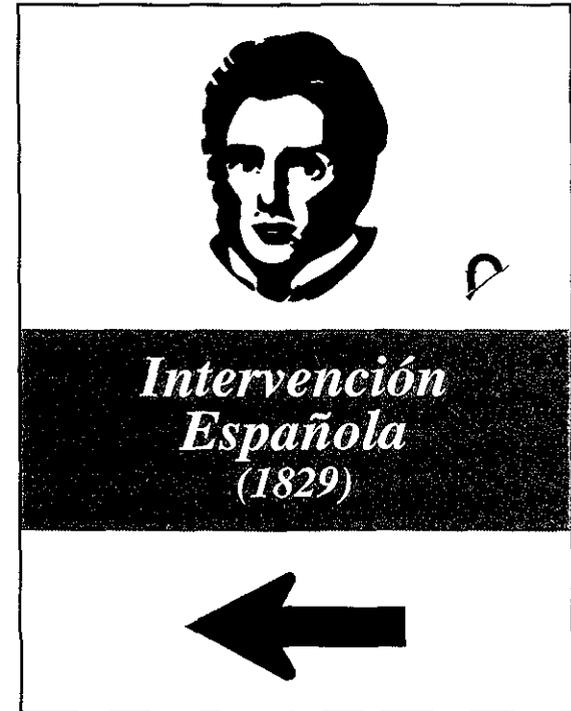
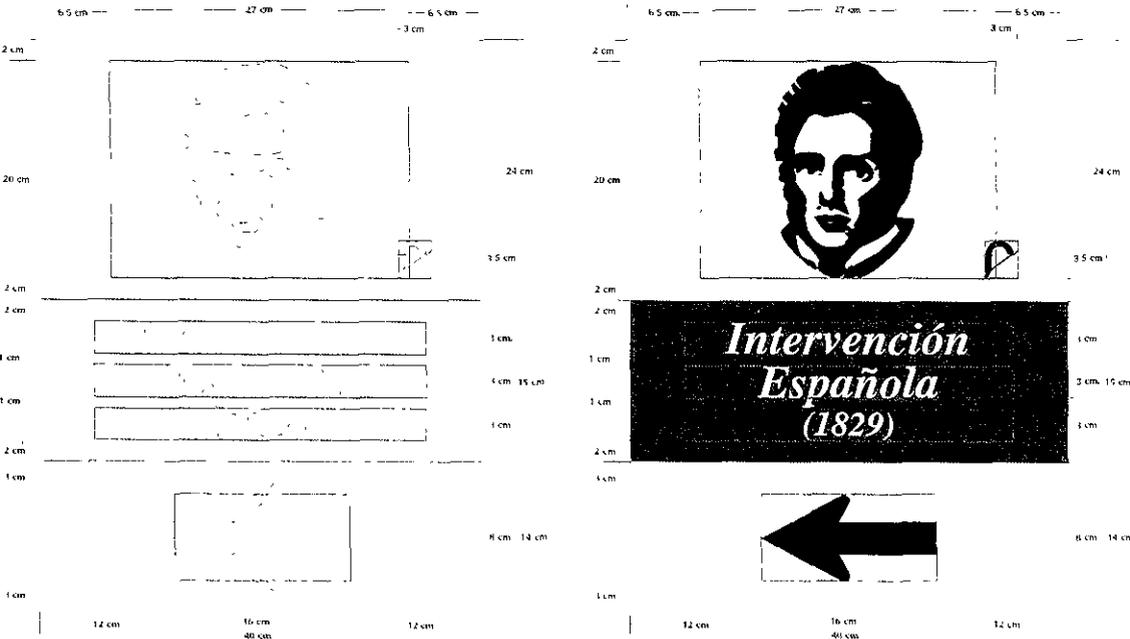


Fotografía:
Sala Independencia



Sala de Intervención española de 1829

En ella se hace énfasis en los factores que propiciaron la expedición peninsular a Veracruz y Tampico, así como la resistencia sostenida por las milicias cívicas y el triunfo obtenido por el ejército mexicano al expulsar a los invasores españoles. (Vicente Guerrero).

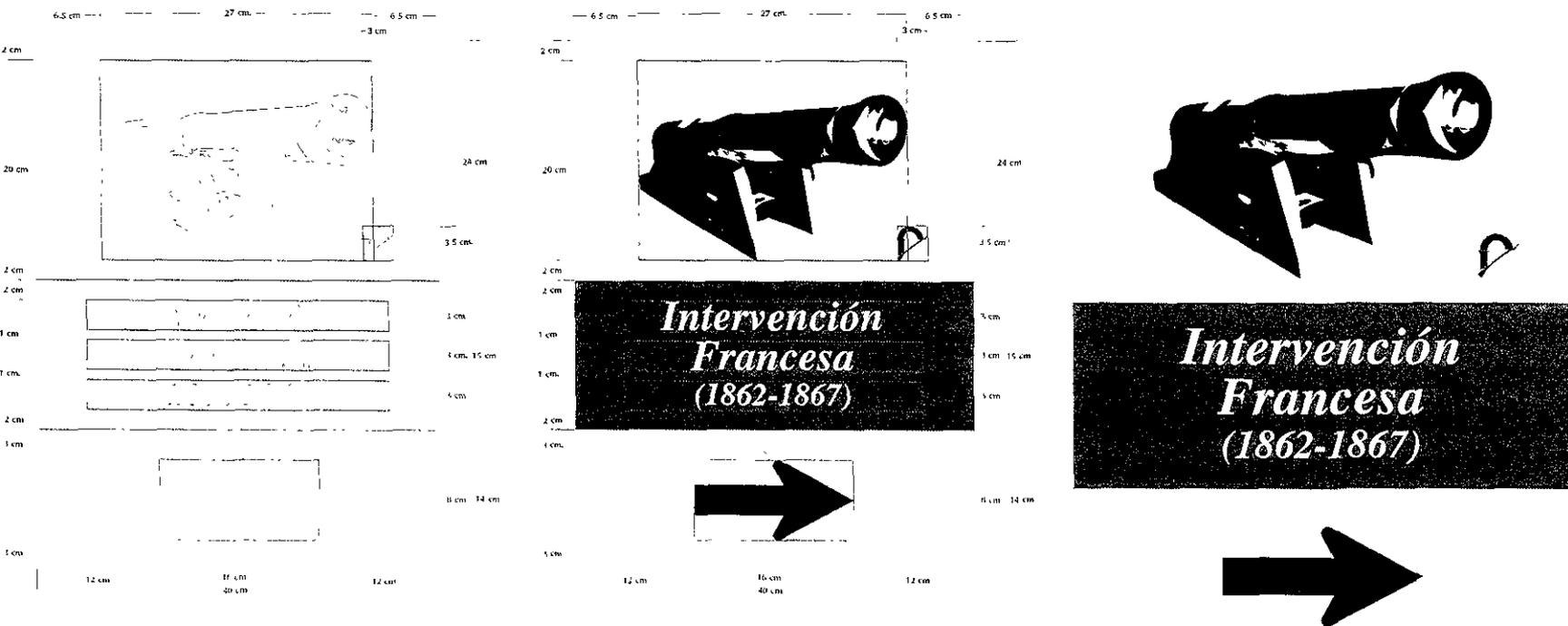


Fotografía:
Sala Intervención
Española 1829

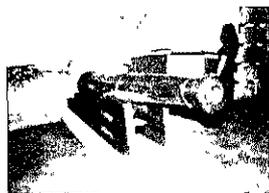


Sala de Intervención francesa de 1862-1867

Mediante las piezas exhibidas se explican los móviles de Francia que, pretendiendo a través de su diplomacia imponer un tratado comercial desventajoso para México, utilizó como último recurso la presencia de su armada en aguas veracruzanas. (Cañón).

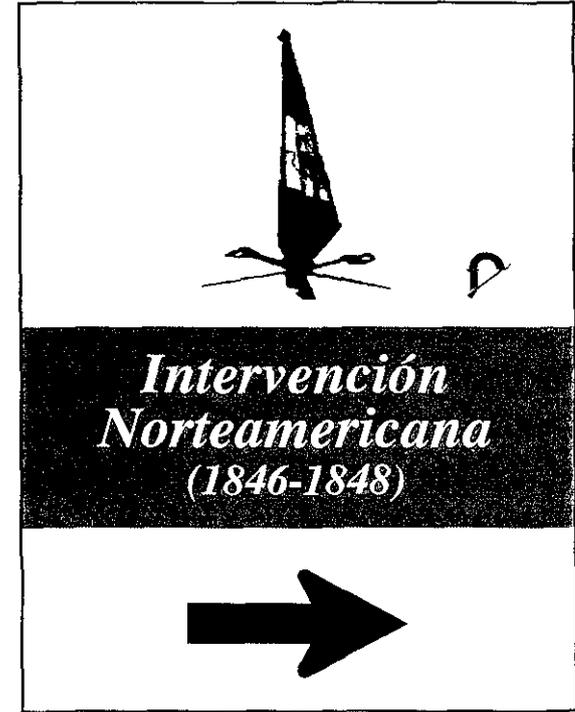
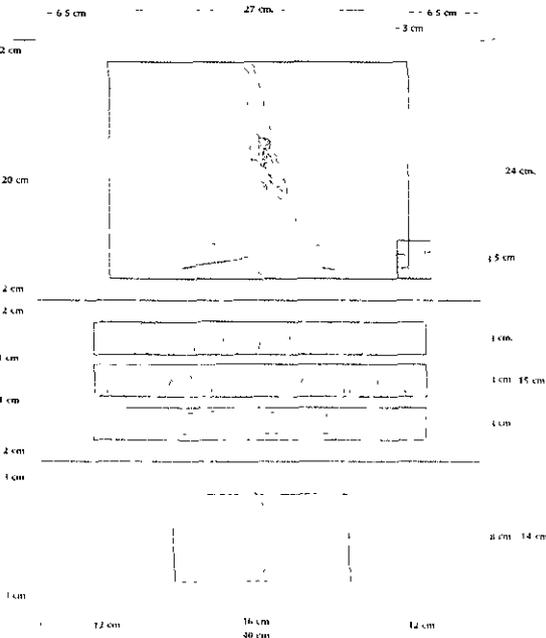


Fotografía:
Sala Intervención
Francesa 1862-1867



Sala de norteamericana de 1846-1848

Presenta en primer término las razones por las que se perdió el territorio de Texas, que al ser anexado a los Estados Unidos propició el inicio de la guerra México-norteamericana. Se explica que la resistencia fue sostenida fundamentalmente por el ejército en los frentes norte, oeste y centro del país y que, una vez derrotada aquélla, la guerra concluyó con la firma del tratado de paz por el que México perdió más de la mitad de su territorio original. Finalmente con la cesión de La Mesilla, se muestra la última mutilación del territorio mexicano. La bandera y las espadas representan la lucha por defender su territorio).



Fotografía:
Sala Intervención
Norteamericana
1846-1848

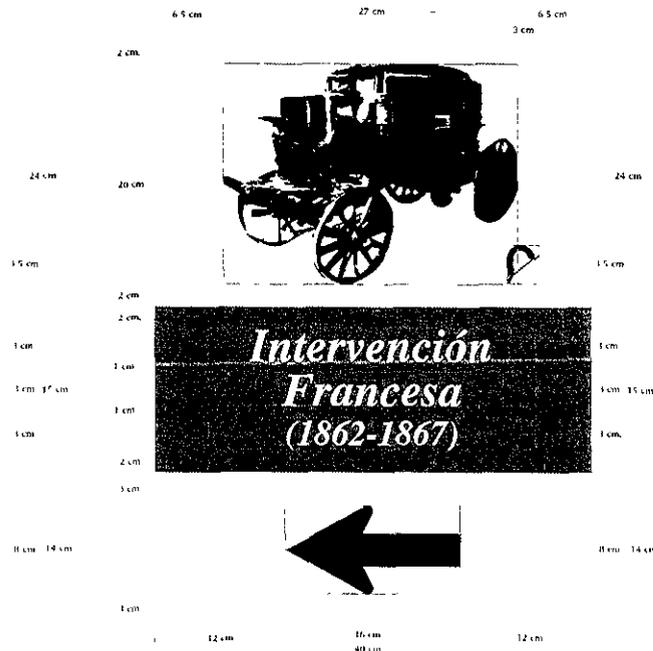
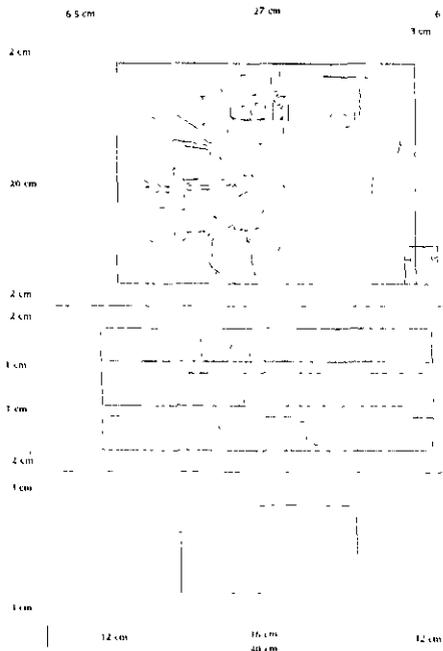


Sala de Intervención francesa de 1862-1867

En sus espacios se hace hincapié en la lucha liberal-conservadora que posibilitó primero la presencia armada de las potencias acreedoras y después la intervención formal de las fuerzas inglesa, española y francesa que formaron una alianza para cobrarse la deuda.

Las negociaciones con los ingleses y españoles se llevaron a un buen término excepto con los franceses. Se destaca en la exposición la figura del presidente Benito Juárez, como símbolo de la defensa de la soberanía nacional ante los intereses del imperio francés.

El presidente Juárez, al entrar el ejército francés a la capital, marchó rumbo al norte, hasta llegar a Paso del Norte, Chihuahua (hoy Ciudad Juárez), con el propósito de que el gobierno no cayera en manos de los monarquistas y llevando consigo la representación del poder. (Carruaje).

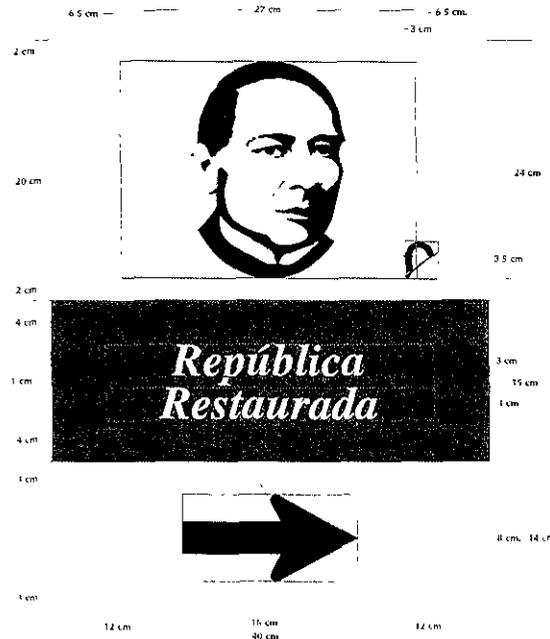
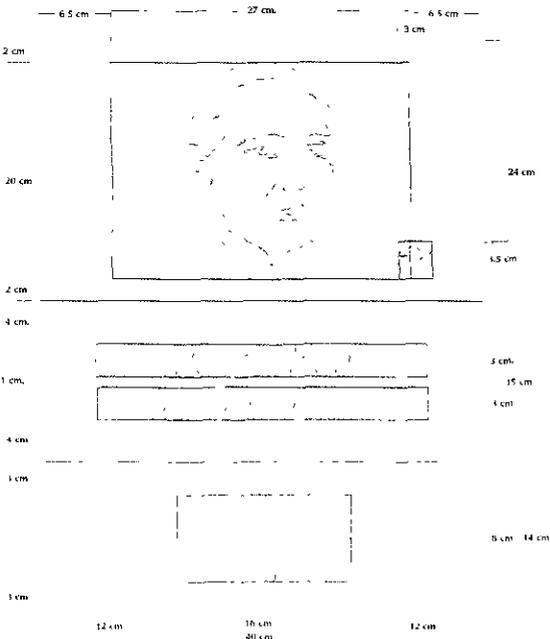


Fotografía:
Sala Intervención Francesa 1862-1867



República Restaurada

En 1867 el triunfo de Juárez Restaura la República Liberal y en 1868 ley de tierras baldías que proseguía y ampliaba la privatización de las bienes raíces iniciada con la desamortización 1872, La muerte de Juárez, potenciola lucha interna entre los liberales, que finalizó con el Plan de Tuxtepec. (Juárez).

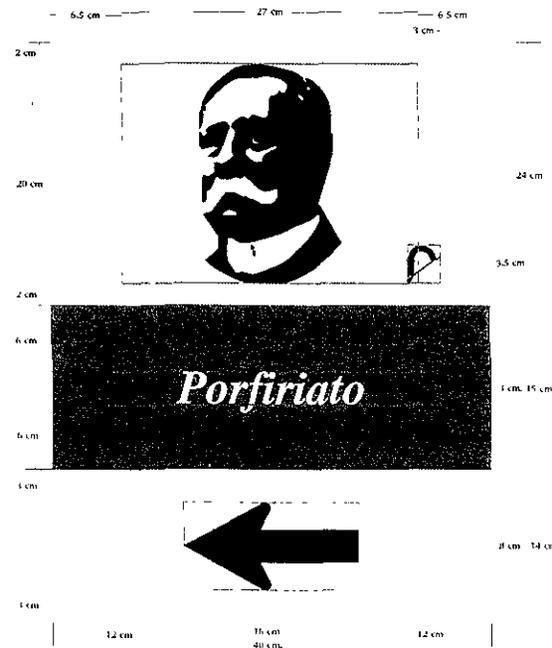
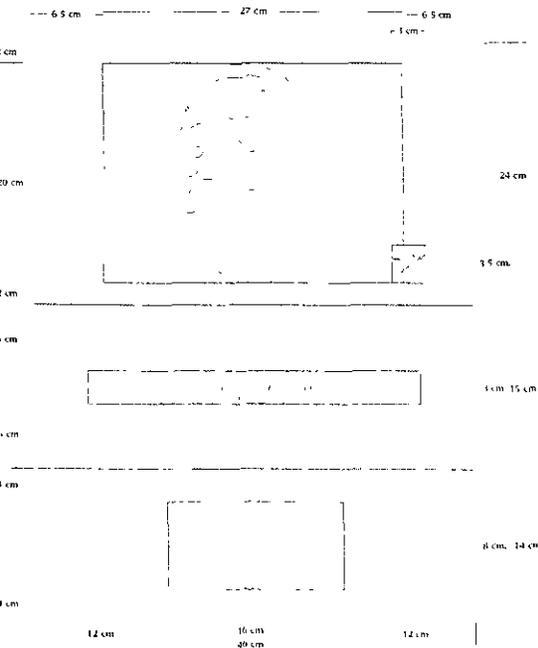


Fotografía:
Sala República
Restaurada



Porfiriato

Porfirio Díaz, ascendió al poder en 1876, tras este periodo presidencial entregó al general Manuel Gonzalez en 1881 y volvió en 1884 a la presidencia, y así en sucesivas reelecciones hasta la Revolución de 1910. El Período del Porfiriato significó la integración de la aristocracia criolla en el Estado Liberal y la formación de una nueva oligarquía basada en la propiedad de la tierra y de las finanzas y constituyo una etapa de expansión económica y protagonizada por la recuperación de la minería, el avance de la agricultura comercial, la articulación de la red ferroviaria y las inversiones extranjeras.(Porfirio Díaz).

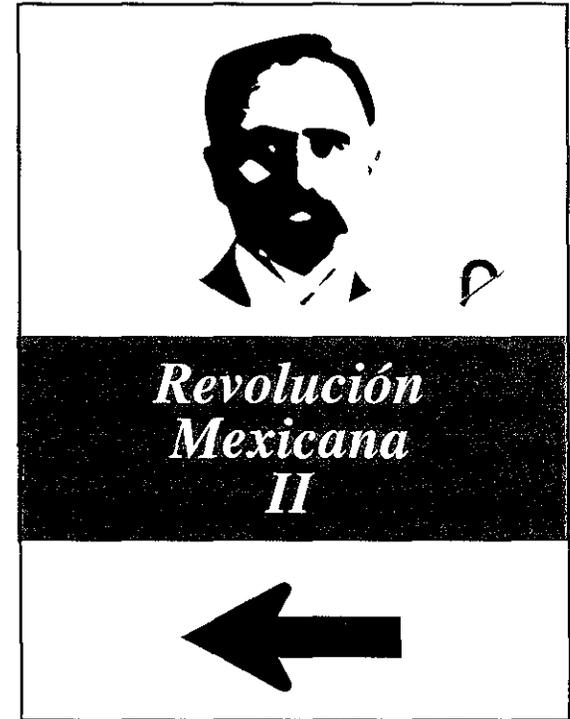
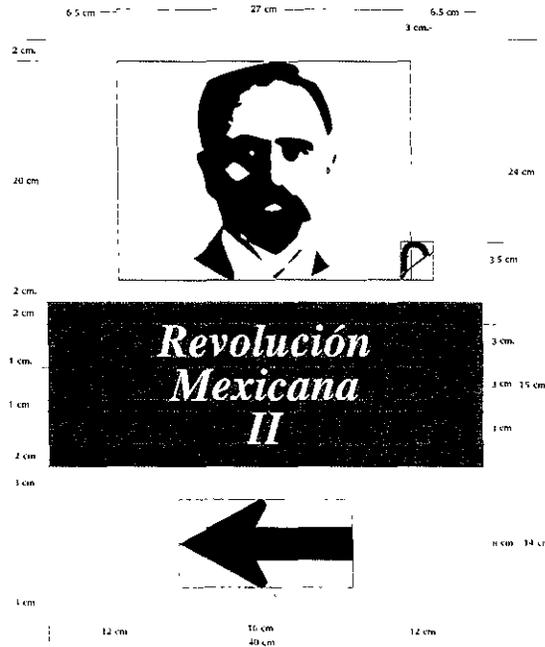
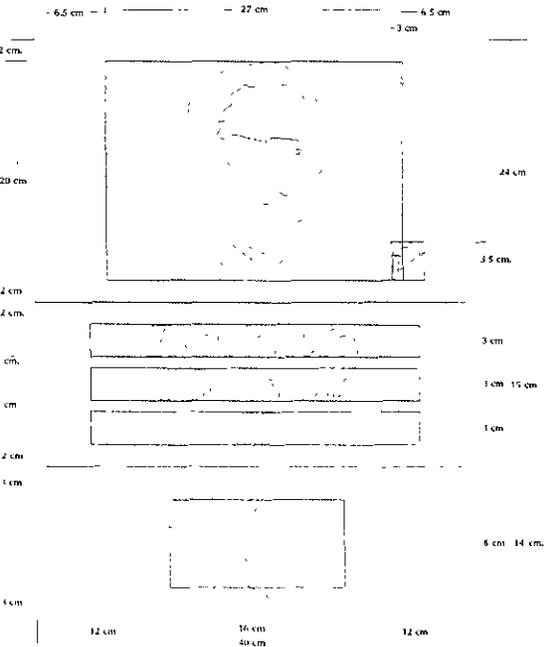


Fotografía:
Sala Porfiriano



Revolución Mexicana II

Francisco I. Madero promovió un levantamiento popular que obligó a Díaz a abandonar el país, (1911-1913). Nuevas elecciones dieron el triunfo a Madero (1912), cuyo gobierno tuvo que hacer frente a la rebelión zapatista y a la conspiración del ejército que acabó derribándolo (1913). La revolución constitucionalista liderada por Venustiano Carranza y con el apoyo de Zapata, derrotó al usurpador Victoriano Huerta.

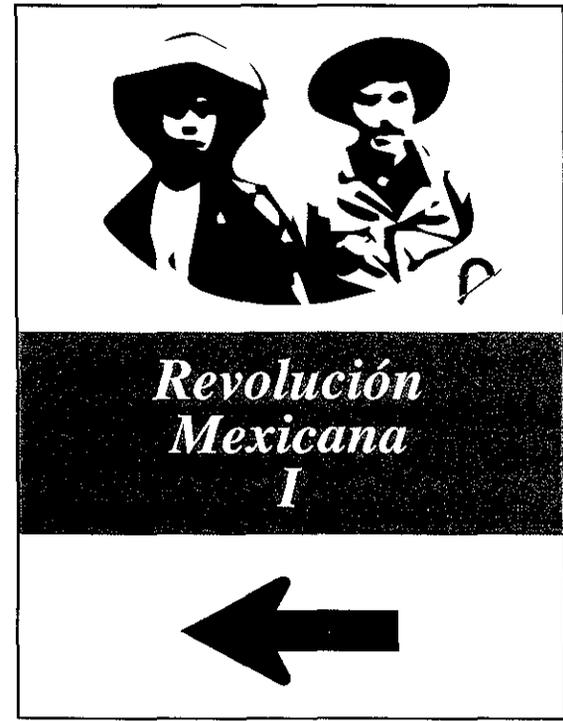
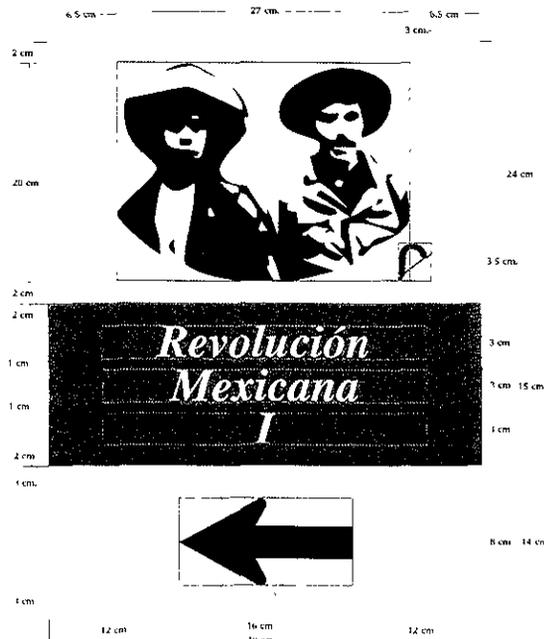
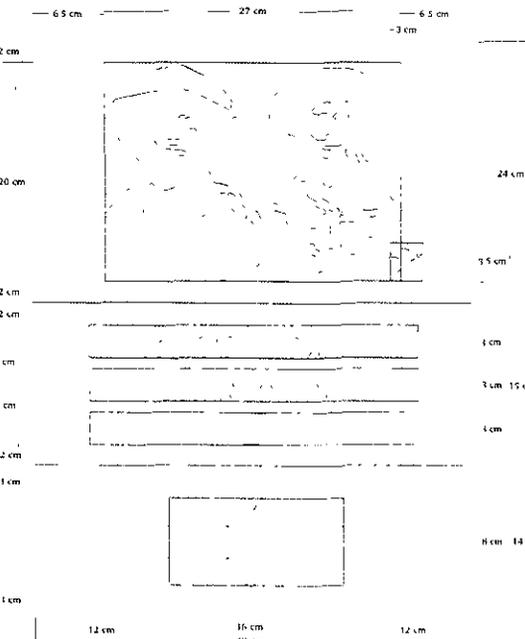


Fotografía:
Sala Revolución
Mexicana II



Revolución Mexicana I

Porfirio Díaz, se creó un inmenso prestigio internacional, hizo concesiones a capital extranjero, cosa natural en un país empobrecido por las constantes revueltas, las huelgas de Río Blanco y cananea reflejaban la inconformidad del pueblo por su explotación. (Mineros de cananea).

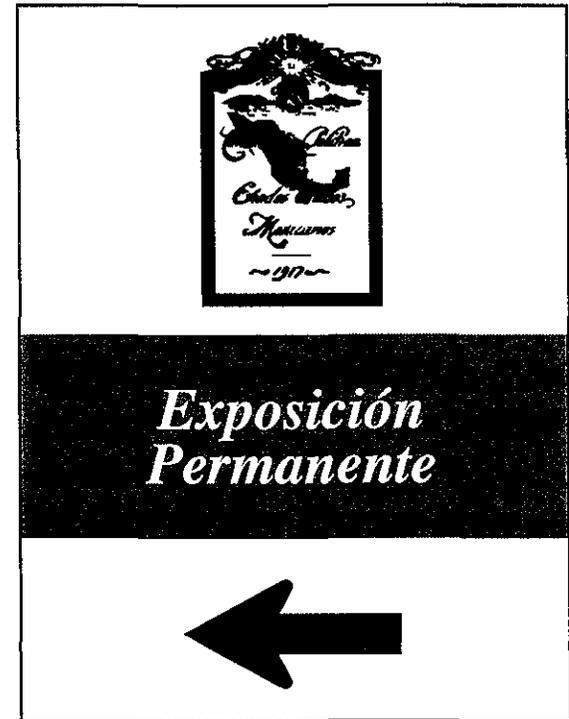
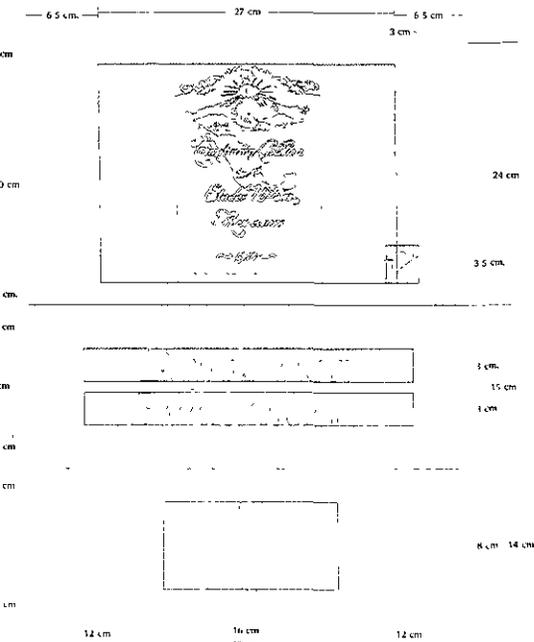


Fotografía:
Sala Revolución
Mexicana I



Exposición Permanente

El recorrido del museo concluye con la presentación de los principios que se generaron en este proceso de formación nacional, en el que incidieron de forma determinante las agresiones extranjeras y que quedaron expresados en la Constitución de 1917: no intervención, autodeterminación de los pueblos y la solución pacífica de las controversias, base de la política exterior de México.



Fotografía:
Sala Exposición



1917
1917

3.6 SOPORTES Y MATERIALES

La selección que se hizo después de las propuestas para el montaje de las señales, se observó que el material que podría cumplir satisfactoriamente con los requisitos del museo sería el soporte de acrílico.

El soporte a utilizar será el autosoportado, por ser este el que cumple con los requerimientos del museo.

Estará diseñado de acuerdo a los estudios de ángulo de visión de los visitantes de manera que el visitante pueda ubicar en que sala se encuentra y a cual se va a incorporar.

Las especificaciones para el diseño del soporte son:

Acrílico ROHM & HASS materia prima 100% virgen.

Señalizador en acrílico cristal de 3mm. de 40 cms. de ancho por 162 cms. de alto con base en acrílico negro con un diámetro de 60 cms.

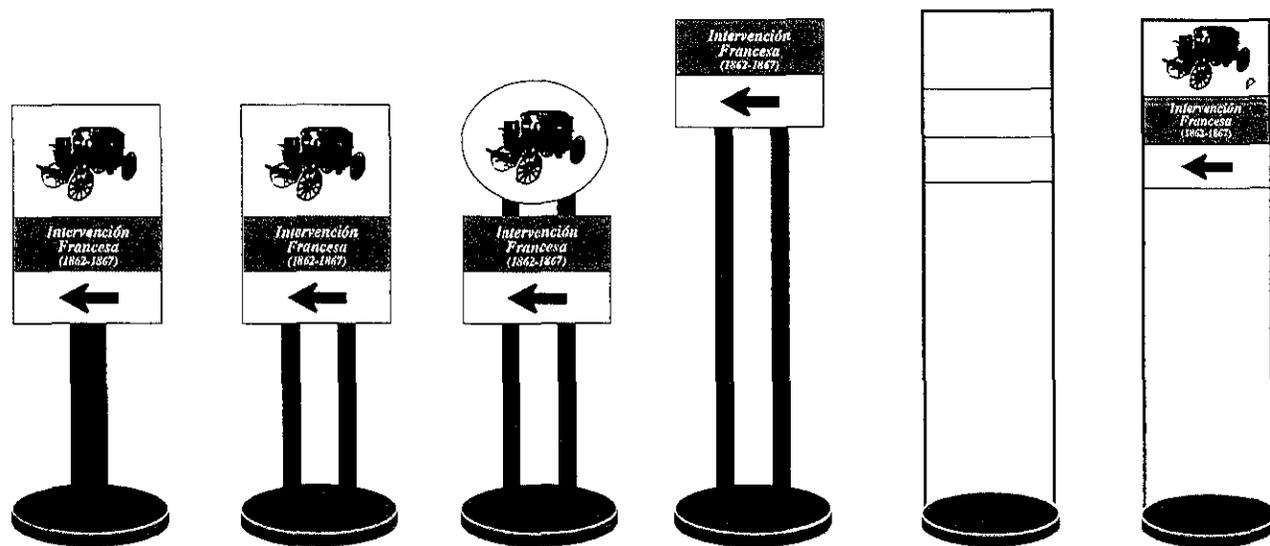
Las cualidades con las que cuenta este material es que es primera calidad 100% virgen, esto hace que su transparencia sea perfecta. en lo que se refiere al proceso de transformación es más fácil debido a su resistencia al calor, su resistencia al maltrato es mayor comparada con otras calidades, así mismo al amarillamiento por la exposición al medio ambiente y/o a la luz artificial es mayor incluso el fabricante maneja una garantía de 10 años contra cambio de color y amarillamiento.

El costo por la calidad de este material comparada con otros acrílicos es de aproximadamente un 10% superior.

La limpieza del soporte de acrílico se debe hacer por medio de un paño suave humedecido con agua y posteriormente con alcohol, ya que el alcohol es antiestático.

El material que se eligió para la impresión y que cumple con las características ideales es el vinil electrostático que es una calcomanía de autoadherencia que difícilmente se desprende del acrílico, es más durable comparada con la serigrafía, además de que al limpiarse no se deteriora como la serigrafía que con el paso del tiempo tiende a borrarse, en cuestión de costo es variable de acuerdo con el volumen.

El vinil se aplicará por la cara posterior del acrílico para realizar la propuesta gráfica de la señal, también servirá para evitar que sea desprendido por el público visitante.



Conclusiones

La comunicación gráfica, exige más que nunca una doble tarea para el diseñador: un desarrollo comunicacional a la vez que un desarrollo tecnológico, la inclusión de la computadora como herramienta de diseño ha ocasionado una tremenda competitividad en el campo profesional con personas son una formación técnica o empírica. Lo que hay que contrarresta al hacer uso de nuestra formación teórica-técnica, aunándola con la capacidad de análisis y síntesis formal, la sensibilidad y creatividad todo esto fundamentado en una metodología hará que los diseños deriven en óptimas soluciones gráficas.

En un contexto de competitividad visual en todos los sentidos, en la calle, en las empresas, en los museos, es importante lograr que la imagen diseñada funcione como identificador visual a la vez que cumpla con su objetivo de señalar y hacer el espacio más entendible y accesible, esta tarea no es fácil aun más cuando nos encontramos en un mundo saturado de símbolos, signos y toda clase de elementos visuales.

Se presentarán los diseños y un prototipo de la señal con su soporte para su verificación, comprobación visual y estructural, al cumplir con las necesidades analizadas en el estudio previo.

Es por esto, que el Programa Señalético del Museo Nacional de las Intervenciones, ha sido diseñado tomando entre otras consideraciones: el perfil del usuario, las características arquitectónicas, las acciones que se realizan, las necesidades de comunicación, todas estas aplicadas a la teoría de la comunicación, semiótica y señalética.

Glosario

Contexto	Se refiere a toda la realidad que rodea un signo.
Didáctica	Ciencia que tiene como objeto los métodos de la enseñanza.
In situ	En el mismo sitio.
Ideología	Es una concepción intelectual basada en la posición que se ocupe en las relaciones sociales.
Inocuo	Que no tiene respuesta.
Lingüística	Ciencia que estudia el lenguaje.
Soporte	Medio de difusión, capaz de poner en conocimiento del público un mensaje.
Proceso	Método, un sistema adoptado para llegar a un fin.
Praxis	Práctica.
Tiádicas	Es un conjunto de tres elementos o relaciones que se componen de tres partes.

ibliografía

AICHER, Otl Y MARTIN ,Krampen,
"Sistema de signos en la Comunicación visual",
Editorial Gustavo Gili, S. A. de C.V.
Barcelona, España, 1981.

COSTA Joan
"Señalética, De la señalización al diseño de programas,
Enciclopedia del Diseño",
Editorial CEAC, España 1989.

DE LA TORRE Y RIZO, Guillermo,
"El lenguaje de los símbolos gráficos",
Ed. Limusa, México, 1992.

ESCORZA RODRIGUEZ Daniel,
HERRERA RESRNA Laura ' Museo Nacional de las
Intervenciones", Churubusco, México MM
1ra. edición, 2000
Impreso en México

FRISKE JOAN
"Introducción al estudio de la Comunicación",
Editorial UNAM / IMBA, México, 1993.

HERRERA RESRNA Laura,
AQUINO SANCHEZ Daustino,
ESCORZA RODRIGUEZ Daniel,
" Las Intervenciones en México",
El Taller de Clío, S.A. de C.V.
México

PANERO, Julus / ZENIK, Martin,
"Las dimensiones Humanas en los espacios interiores,
Editorial Gustavo Gili, s. A. de V. C."
Barcelona 1993

LOPEZ RODRIGUEZ, Juan Manuel,
"Semiótica de la comunicación grafica",
INBA / UAM Azcapotzalco, México

"Señales y avisos para protección civil"
Julio 1992, NOM - PC 1992

SIMS, Mitzi,
"Gráfica del entorno",
Editorial Gustavo Gilli, S. A. de C. V.
México 1981

SWANN, Alan
"El color en el diseño gráfico",
Gustavo Filli, 1989.

VILCHIS, Luz del Carmen " Diseño universo
de Conocimiento", Claves Latinoamericanas,
UNAM, 1999.

VILCHIS, Luz del Carmen " Metodología del Diseño",
Claves Latinoamericanas, UNAM,
2000.

ENTREVISTA

Entrevista con la Lic. Mónica Cuevas y Lara
Directora del Museo Nacional de las Intervenciones.

Colofón

Impreso en:

Super Copias

Periférico Sur 4237-L-4

Col. Jardines del Pedregal

México, D.F.

Sustrato:

Xerox Document Centre

265 ST

Document Color

4 LP

Plataforma:

Power Macintosh 1600/60

Page Maker 6.5

Photoshop 5.0

FreeHand 8.0

Word 98

Fuentes Tipográficas:

Optina

Times

Palatino

