



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

“Programa señalético para el centro cultural FARO de Oriente”

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta

Gabriela Roque Moreno

Director de Tesis: Lic. María Soledad Ortiz Ponce

México D.F., 2007



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.

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de vivir y aprender de la vida tanto lo bueno como lo malo. Gracias por los padres que me dio, por mis hermanos, mi compañero y los grandes amigos que han llegado a mi vida.

A mis padres por enseñarme a ser una mujer fuerte y obstinada, por presionarme y alentarme a terminar esta carrera que me dieron con esfuerzo.

A mis hermanos por dejarme acaparar la computadora.

A Sebastián por apoyarme en mis buenas decisiones, decirme cuándo estoy fantaseando y a pesar de todo, estar siempre a mi lado.

A mi directora de tesis, por la paciencia y el apoyo que me brindó. Gracias Marisol.

El alma es una cosa que la espada  
no puede herir,  
que el fuego no puede consumir, que el  
agua no puede macerar  
y que el viento de mediodía  
no puede secar.  
MAHABHARATA



## Capítulo 1

### El FARO de Oriente

- 1.1 Definición
  - 1.1.2 Surgimiento
  - 1.1.3 Objetivos
  - 1.1.4 Actividades
  - 1.1.5 Servicios
- 1.2 Ubicación del inmueble y condiciones arquitectónicas
- 1.3 Estructura administrativa
  - 1.3.1 Organigrama
  - 1.3.2 Público
- 1.4 Alcances y limitaciones
- 1.5 Identidad gráfica de el FARO

## Capítulo 2

### Diseño y comunicación visual

- 2.1 El proceso de comunicación
- 2.2 Comunicación visual
- 2.3 Diseño y comunicación visual
- 2.4 Elementos básicos del diseño y la comunicación visual
- 2.5 Composición
- 2.6 Leyes de la Gestalt

## Capítulo 3

### Señalética y Señalización

- 3.1 Señalización
- 3.2 Señalética
- 3.3 Similitudes y diferencias entre señalización y señalética

- 3.4 Elementos compositivos de las señales
  - 3.4.1 Pictograma (señal, signo, símbolo e icono)
  - 3.4.2 Tipografía
  - 3.4.3 Figuras geométricas
  - 3.4.4 Color
  - 3.4.5 Flecha
  - 3.4.6 Tamaño, ubicación espacial y visibilidad
- 3.5 Tipos de señales
- 3.6 Materiales
- 3.7 Sistemas de reproducción
- 3.8 Sistemas de sujeción

## Capítulo 4

### Aplicación

- 4.1 Metodología para la creación del programa señalético
- 4.2 Descripción del inmueble
- 4.3 Condicionantes arquitectónicos y ambientales.
- 4.4 Palabras clave y pictogramas
- 4.5 Fichas señaléticas
- 4.6 Estructura compositiva
- 4.7 Tipografía
- 4.8 Código cromático
- 4.9 Originales para prototipos
- 4.10 Selección de materiales

## Conclusión

## Glosario

## Bibliografía

# Introducción

---

La comunicación es una actividad que ha acompañado al hombre en cada momento de su vida, ayudándole a relacionarse con su medio y los individuos que interactúan dentro del mismo ambiente; este proceso se genera mediante la transmisión de mensajes; éstos son creados para un sujeto o sujetos en particular con la finalidad de intercambiar o dar a conocer una idea.

Hoy en día los individuos nos vemos en un ambiente repleto de comunicación visual, por lo que el diseñador gráfico pretende llamar la atención del público ideando soluciones a problemas de comunicación, auxiliándose de formas, imágenes, colores, juegos tipográficos y demás factores que contribuyen a cautivar la vista del público espectador.

La señalética, como parte del diseño gráfico, no se queda atrás y se ayuda de estos elementos para enfatizar la imagen gráfica del lugar, así como llegar al usuario de una forma clara y rápida, buscando su utilidad básica de orientar y señalar. Trata siempre de integrar las señales propuestas con la estructura arquitectónica del lugar, pudiendo representar actividades o servicios que se desarrollan dentro de los espacios delimitados en el lugar o inmueble; tomando en cuenta el rubro que maneja, los usuarios que asisten al inmueble o lugar los colores empresariales, si es que existen, y verificar cualquier parámetro que hace de éste un caso en particular y, por lo tanto, independiente de la señalización.

Fábrica de Artes y Oficios de Oriente

---

**El Faro**



El objetivo que pretendo alcanzar con el programa señalético para la Fábrica de Artes y Oficios de Oriente (FARO), es que el usuario del centro cultural obtenga un acceso eficiente y rápido a las instalaciones y que el recorrido por el edificio sea más fluido y claro para el público usuario; de igual forma pretendo generar un programa acorde a las actividades e individuos que asisten al lugar tomando en cuenta aspectos como edad, escolaridad, lugar donde habita, ocupación, gustos y aficiones que puedan tener en común los usuarios de este centro cultural.

Así pues contemplados estos aspectos, mi meta será obtener elementos de composición de las señales que vayan acorde con el FARO y sus usuarios, obteniendo así pictogramas, una familia tipográfica, colores y figuras, que en conjunto, crearán cada una de las señales que compondrán su programa señalético.

En los siguientes capítulos se definirá al usuario del diseño, en este caso el centro cultural FARO de Oriente: Las condiciones arquitectónicas del inmueble, el usuario que asiste a este lugar, su estructura administrativa. Posteriormente hablaré del diseño y la comunicación visual, el proceso de comunicación, los elementos del diseño y la comunicación visual; las diferencias entre señalización y señalética, los elementos compositivos de las señales, los tipos de señales que existen, sistemas de reproducción y sujeción de las señales, la metodología a utilizar para la creación del programa señalético, el proceso de diseño, y para finalizar la solución gráfica a la que se llegó.

Fábrica de Artes y Oficios de Oriente

---

**El Faro**



# Capítulo 1

## El FARO de Oriente

**E**n este capítulo describo temas que son de gran importancia para definir al usuario y la necesidad de diseño que éste tiene, en este caso se trata de un inmueble donde se realizan actividades, por lo tanto, se deben estudiar aspectos como su fundación, su formación, su estructura física y arquitectónica, al igual que las actividades y servicios que ahí se realizan. Estos apartados ayudarán a definir quién es, cómo es y qué programa señalético requiere este lugar a señalar.

Fábrica de Artes y Oficios de Oriente

---

**El Faro**



# Capítulo 1

## 1.1 Definición

El centro cultural FARO (Fábrica de Artes y Oficios) de Oriente es un espacio educativo y artístico, productor de las diversas expresiones de la cultura, encaminado a lograr el desarrollo artesanal del individuo, tomando la idea del taller como espacio central para la formación y el trabajo enfocados a crear una opción que deje ingresos y mejore la calidad de vida de los habitantes de la zona Oriente de la ciudad.

El método de enseñanza en el FARO se basa en modelos de capacitación no escolarizados que permiten desarrollar libremente habilidades y destrezas en los aprendices.

El FARO es parte de un proyecto social que no tiene fines lucrativos y que busca la manera de impulsar artística, educativa y económicamente a la sociedad, brindándoles a sus alumnos la mejor calidad en talleres, eventos e instalaciones, para propiciar en el público el ánimo de aprender y superarse día a día.

Al entrar al FARO te encuentras con un espacio muy versátil en el que existe la posibilidad de asistir a conciertos de diversos géneros musicales (rock, trova, ska, etc.), propuestas escénicas, presentaciones, conferencias, exposiciones, performance, todo esto en un espacio creado para la cultura y la recreación.

### 1.1.2 Surgimiento del FARO de Oriente

“El FARO” surge tras una convocatoria que lanza, en el año de 1998, el jefe de gobierno, Cuauhtémoc Cárdenas, denominada “Una ciudad para todos” que tenía como base incorporar a los vecinos de la ciudad al diálogo de la cultura, así fue como se planeó desarrollar un nuevo espacio cultural al Oriente de la ciudad, en la delegación Iztapalapa. Las bases para este proyecto fueron el abrir un foro para las expresiones culturales de la juventud, con espacios para talleres, diálogos, conferencias y conciertos. El siguiente paso fue buscar unas instalaciones que se adaptaran para desarrollar el proyecto que se estaba planteando.

Comenzó entonces la búsqueda de un espacio, al principio el proyecto fue denominado Foro de Arte Alternativo de Oriente y se propuso realizarse tentativamente en las instalaciones de equipamiento que tiene el Instituto de Cultura en la avenida Canal de San Juan.

Posteriormente a finales de 1998, se da a conocer al Instituto de Cultura de la ciudad de México, que existe un edificio administrativo en estado de abandono, ubicado en la delegación Iztapalapa, cuya obra nunca fue terminada y en ese entonces se estaba convirtiendo en basurero público. En 1999, el Instituto de Cultura de la Ciudad de México se decide a rescatar el inmueble para desarrollar en este lugar el centro cultural y solicita al arquitecto Alberto Kalach (arquitecto que realizó el proyecto del inmueble abandonado) rehabilite los espacios del edificio para adaptarlo a las actividades que se llevarían a cabo ahí.

La rehabilitación del inmueble llevó poco más de un año, dotando al edificio de espacios amplios, buena ventilación y buena iluminación y sobre todo, un lugar fuera de lo convencional. Es así, como, después de un año, el 24 de junio del 2000, se inaugura finalmente y nace la Fábrica de Artes y Oficios FARO de Oriente.



Instalaciones interiores del FARO.



### 1.1.3 Objetivos

En el FARO se busca llevar a los participantes a una convivencia sana, intercambiando con sus compañeros sus gustos y aficiones, plasmando sus ideas en una forma concreta ayudados por sus talleristas. En cada uno de los talleres impartidos, éstos experimentan y desarrollan el gusto por las artes y la cultura, llegando así a uno de los objetivos primordiales dentro del FARO, que es desarrollar en la sociedad una vinculación con las manifestaciones culturales y artísticas.

Otro aspecto que el FARO toma en cuenta es, el formar conciencia en la comunidad sobre la importancia de conservar el medio ambiente, creando viveros y campañas de limpieza, para tratar de ayudar con el gran problema de contaminación que aqueja a la ciudad de México.

En este lugar se lucha por el respeto y la tolerancia, para que cada persona pueda alzar la voz y decir lo que le incomoda, o simplemente ser escuchado, y al mismo tiempo respetar y oír lo que los demás quieren decir.

### 1.1.4 Actividades

Como centro cultural este espacio cuenta con una programación de actividades escénicas, plásticas, literarias e interdisciplinarias, todas orientadas a llevar a la comunidad al camino de las artes plásticas y la cultura. La principal actividad del FARO son los talleres y oficios que ahí se imparten, en los que se atienden a un promedio de 1500 personas por trimestre, donde los alumnos se encargan de adquirir sus materiales de trabajo. Se imparten alrededor de 26 talleres entre los cuales se encuentran: producción de radio, grabado, papel hecho a mano, teatro, corte y confección, escultura en metal, vitrales, talla de madera, fotografía, géneros literarios, alebrijes, guitarra, encuadernación, serigrafía, artes escénicas, dibujo, música y danza.



Actividades dentro del Taller de alebrijes.



Usuarios adultos del FARO de oriente.

# Capítulo 1

Otro aspecto fundamental de la actividad en el FARO, es el de la cultura ambiental sensibilizando a la población sobre el uso y aprovechamiento del agua, suelo, vegetación y vida silvestre, "con sus jardines y viveros se propone sensibilizar a la población y brindar respeto al medio ambiente y reproducir especies que resisten la alta salinidad del lecho del lago de Texcoco"<sup>1</sup>

## 1.1.5 Servicios

Los servicios culturales que proporciona el FARO tienen el objetivo de reunir a la comunidad a través de actividades de entretenimiento y apreciación artística. Entre éstos se encuentra una biblioteca incorporada a la red del libro club de la ciudad de México y a la red de bibliotecas de la SEP. Sus libros son en gran parte donados por escritores y lectores.

Cuenta además con un foro abierto, un salón escénico, sala de proyección, salón de conferencias, galería; una explanada para conciertos musicales de distinto género y una sala de Internet.

En el FARO existe una coordinación de Servicios a la Comunidad en donde los servicios sociales que ofrece el gobierno del distrito federal se dan a conocer a través de una red informativa dirigida a los jóvenes, las mujeres, los niños, los ancianos, adictos, emigrantes, discapacitados, ceropositivos, y demás componentes de la sociedad, para que compartan experiencias, reciban apoyo, atención y orientación para mejorar su estilo de vida.

Además se ofrecen espectáculos culturales y artísticos, promoviendo a creadores y artistas de la comunidad. El FARO cuenta con un Cine Club, cuyas funciones son los viernes de 17:00 a 19:00 hrs. Los eventos culturales que se presentan los sábados tienen horarios variables entre las 11:00 y 16:00 hrs.



Fachada y jardines del FARO



Escenario desmontable, ubicado en la explanada principal para conciertos musicales

1. González Benjamín Discurso del segundo aniversario del FARO. Pág. 10

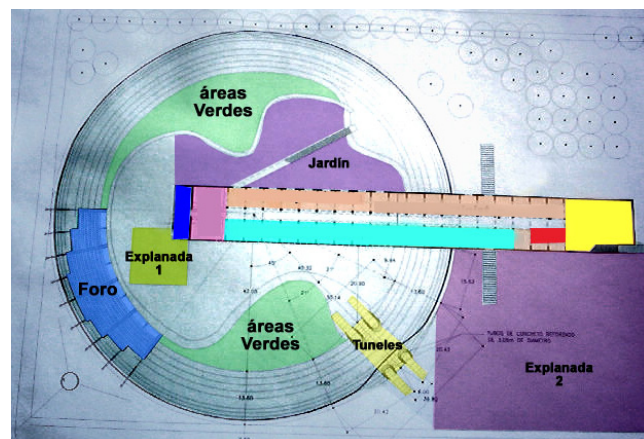
## 1.2 Ubicación del inmueble y condiciones arquitectónicas

El inmueble se encuentra ubicado en la calzada Ignacio Zaragoza, entre las calles de Pinos y Oyameles, en la colonia Fuentes de Zaragoza de la delegación Iztapalapa. Este edificio fue adaptado con la ayuda del arquitecto Alberto Kalach para poder ofrecer ahí los talleres y oficios que el FARO proporciona a la comunidad.

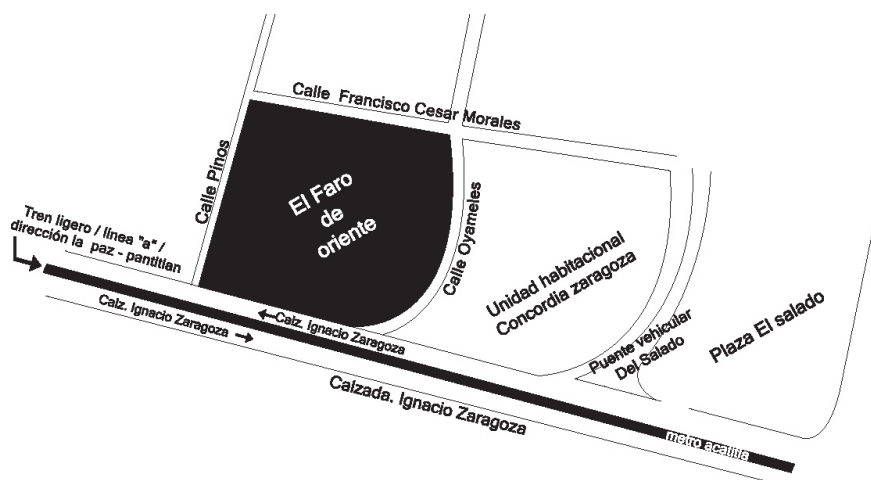
Dicho terreno tiene una superficie de 24 500 m<sup>2</sup> que están repartidos de la siguiente forma: Afuera, al aire libre, 8000 m<sup>2</sup> de explanada, la cual se utiliza para la presentación de diversos proyectos como conciertos, festivales, presentaciones de libros, etc; 8000 m<sup>2</sup> de jardín donde la coordinación de cultura ambiental de esta institución lleva acabo sus actividades de concientización del medio ambiente, reforestación y demás actividades relacionadas con el entorno; 8000 m<sup>2</sup> de explanada pública, en donde se realizan eventos masivos; cuenta con un auditorio (al aire libre), con capacidad para 1000 personas sentadas, este foro está basado en la construcción del teatro griego, con gradas, en donde se llevan a cabo espectáculos de todo tipo.

En el interior del inmueble se cuenta con 720 m<sup>2</sup> de área de talleres y servicios, los cuales están distribuidos en las dos naves del FARO, tanto en la planta baja como en la planta alta.

En el exterior del inmueble se localizan las áreas verdes, las gradas, el taller de herrería, los túneles, la explanada principal y el invernadero; de estos lugares el único a señalar será el taller de herrería, por formar parte de los talleres que se imparten cotidianamente, los demás quedarán excluidos del programa señalético y me encauzaré a señalar aquellos espacios localizados en el interior del inmueble:



Mapa en vista aérea de las Instalaciones del FARO.



# Capítulo 1

Éste se encuentra dividido en dos naves en la planta baja en medio de éstas dos naves se encuentra el salón escénico.

En la nave 1 se localiza el cuarto de mantenimiento, ludoteca, difusión, coordinación de talleres, coordinación de talleres infantiles, salón 1, salón 2, salón 3, salón 4, salón 5, sala de maestros, almacén, servicios generales y baños de hombres.

En la nave 2 se encuentra el cuarto oscuro de revelado fotográfico, salón de danza, taller de papel reciclado, tallado en madera, carpintería, clubhouse que abarca (cabina de radio, centro de cómputo y robótica), y por último los baños de mujeres.

Todos estos servicios y talleres los encontramos en las naves 1 y 2 de la planta baja del inmueble, dichas naves se conectan en un pasillo principal.

La iluminación en la planta baja es irregular, de buena a mediana intensidad, por lo que se tienen que encender las lámparas por la tarde para tener un nivel óptimo de luz.

En el planta alta se encuentra, de derecha a izquierda, un espacio al aire libre; al igual que la planta baja, el primer piso se encuentra dividido en dos naves.

En la nave 1 se encuentra la librería, seguido de servicios culturales, los talleres de cartonería, corte y confección, vitrales y serigrafía, posteriormente encontramos la sala de dirección y la dirección general.

En la nave 2 se encuentran 500 m<sup>2</sup> de galería y por último, al fondo de las dos naves, se encuentra la biblioteca.

El inmueble está integrado por espacios irregulares, es decir, espacios abiertos y cerrados, luminosos y oscuros, pudiéndose encontrar en éste diferentes entradas, salidas y accesos para llegar a un mismo lugar. En la planta baja se encuentran dos escaleras que conectan con la planta alta. La estructura arquitectónica se encuentra dividida en dos naves para facilitar la comprensión en cuanto a la complejidad del inmueble, en la planta baja la nave 1 y 2 están divididas por un pasillo central.

En la planta alta podemos encontrar una buena iluminación, un par de escaleras para conectar con la planta baja, una escalera que conecta la nave 1 con la nave 2, un subnivel extra en la nave 1, reconociendo estas como nave 1 "a" y nave 1 "b". La mayoría de los espacios son abiertos es decir, sin paredes ni puertas que los dividan o aíslen del resto del inmueble, con excepción de la biblioteca y la librería; también en este nivel se encuentran las dos rampas que llevan al usuario de la planta alta a la planta baja del exterior del inmueble y viceversa.

En el Capítulo 4, en el punto "4.1 Descripción del inmueble" se encuentran los planos del mismo dividido en planta baja y alta; así como las fotografías de cada uno de los espacios a señalar.



**explanada principal.**

**Tuneles y jardín en el exterior del inmueble .**



### 1.3 Estructura Administrativa

El centro cultural FARO de Oriente depende directamente de la Secretaría de Cultura de la ciudad de México. La cual se encarga de diseñar y normar las políticas, programas y acciones de investigación, formación, difusión, promoción y preservación del arte y la cultura en el Distrito Federal, así como impulsar, desarrollar, coordinar y ejecutar todo tipo de actividades culturales. Esta secretaría tiene como Directora General a Raquel Sosa y a su cargo están diversas coordinaciones y direcciones para facilitar el funcionamiento de la misma, entre éstas, la que tiene relación directa con el FARO es la coordinación de Difusión Cultural, la función de ésta y las otras coordinaciones se describirán a continuación:

**Coordinación Interinstitucional.** Comandada por el Lic. Alejandro González Durán. El objetivo de esta área es apoyar al Secretario de Cultura, en la estructuración de las actividades de las direcciones internas y en la planeación de actividades culturales y artísticas, además promover la operación de los recintos culturales, escuelas de música y danza y del proyecto de galería abierta en las rejas de Chapultepec.

**Dirección de Patrimonio Cultural y Participación Ciudadana,** a cargo de la Lic. María Angelina Barona del Valle. El objetivo de esta área es organizar y coordinar las acciones para promover el conocimiento de la historia, la geografía, las tradiciones de los mexicanos; además organiza y desarrolla programas que permitan rendir homenajes a nuestros símbolos patrios, héroes nacionales y gestas heroicas.

#### **Dirección de Programación Artística.**

Encabezada por el Lic. Francisco Arquero. La Dirección de Programación Artística (DPA) está conformada por dos subdirecciones: la Subdirección de Programación Cultural y La Subdirección de Logística y Equipamiento, la primera se encarga de programar las actividades artísticas, carpetas informativas, presentación de casos ante el Subcomité de Adquisiciones, coordinación y supervisión de los eventos, trámites de pagos, contratos, etc.

**La Subdirección de Logística y Equipamiento** tiene bajo su cargo la infraestructura material y humana para otorgar apoyos logísticos y de producción.

**La Dirección de Vinculación Cultural.** Regida por la Lic. Ma. Ángeles Comesaña y Concheiro. Esta cuenta entre sus actividades principales el realizar, junto con otras instituciones culturales, actividades tales como: festivales, coloquios, mesas redondas, seminarios y encuentros que permitan una mayor y mejor difusión del arte teatral, dancístico, escénico, literario, musical, plástico y audiovisual.

Esta dirección se encuentra conformada por las siguientes subdirecciones:

- I. Subdirección de Literatura
- II. Subdirección de Artes Escénicas
- III. Subdirección de Artes Visuales y Música
- IV. Subdirección de Círculos Culturales
- V. Subdirección del Centro Cultural FARO de Oriente

# Capítulo 1

---

Dentro del FARO de Oriente se encuentra en su dirección Benjamín González, éste tiene a su cargo las diversas coordinaciones dentro del FARO, que son las siguientes:

**Unidad Administrativa**, comandada por Nancy Luna. En esta unidad se llevan a cabo las actividades administrativas, permisos para conciertos y otras actividades, costos, ingresos de personal, cambios de secciones, etc.

**Coordinación de Eventos Culturales**, a cargo de Agustín Estrada Ortiz, quien supervisa la biblioteca y la galería. La primera está en manos de María Teresa Pérez y la segunda en las de Ma. De Jesús Torres.

**Coordinación de Difusión**, regida por Cristian Jardon; en ésta se encargan de la publicación y desarrollo de la publicidad para conciertos y demás actividades que se realizan **Servicios Generales**, el encargado de esta área es Vicente Cruz, quien tiene

como labor el mantener en buenas condiciones las instalaciones y proporcionar, pintado, ensamblado de escenarios, telones, luz, agua y demás factores necesarios para llevar a cabo en buenas condiciones las actividades a realizarse dentro del FARO.

**Ludoteca** al mando de Mirella Hernández.

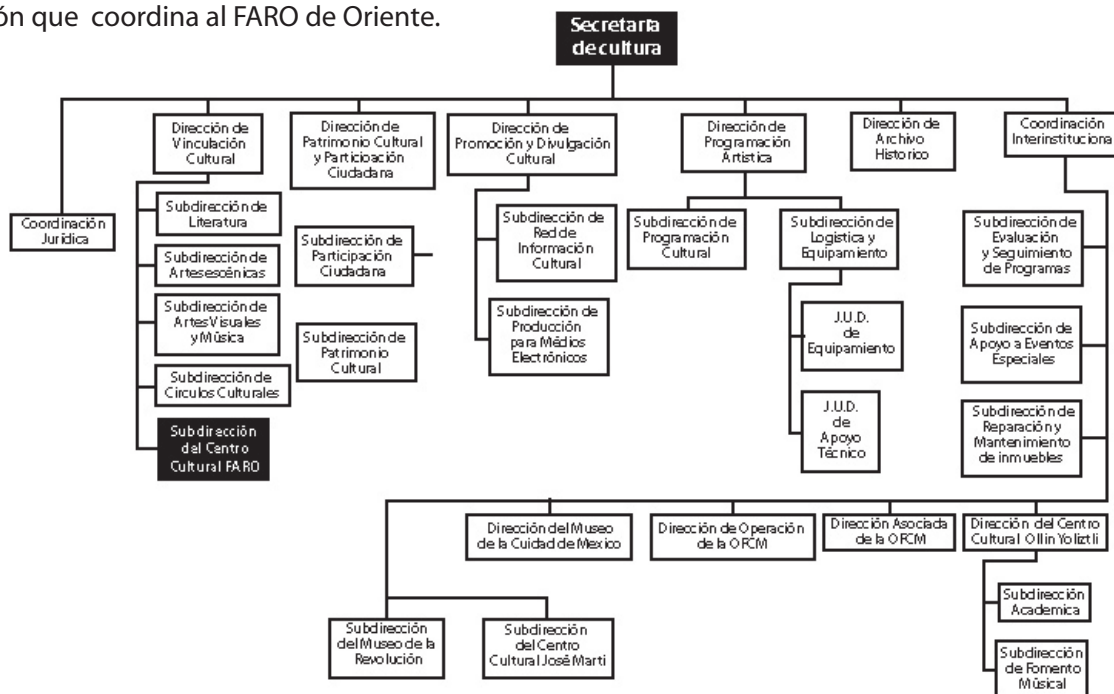
Por último la **Coordinación de Talleres** está dirigida por Argel Gómez, quien organiza, planea, estructura y atiende las necesidades de éstos.

De esta coordinación se subdivide la **Coordinación de talleres infantiles y servicios a la comunidad** que se encuentra a cargo de Martín González.

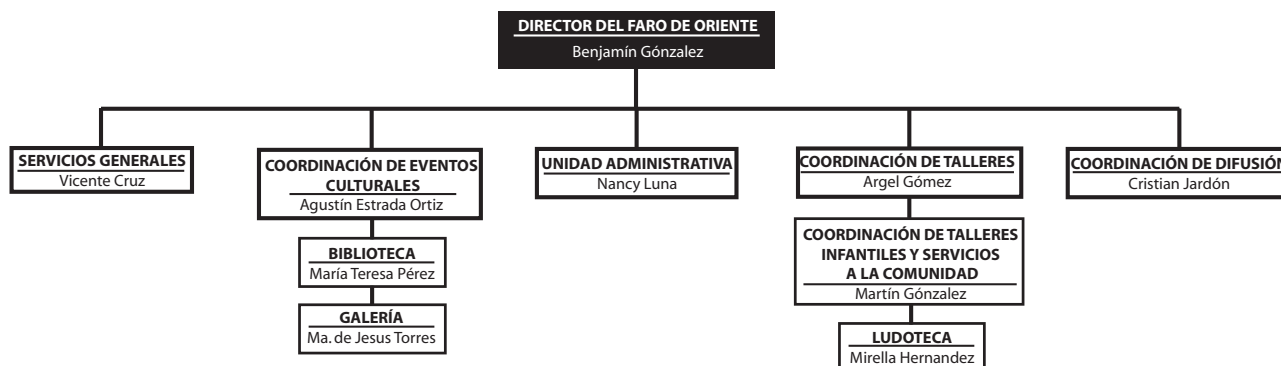


### 1.3.1 Organigrama

A continuación expongo el organigrama que muestra la Secretaría de Cultura en su página web [www.secretariadecultura.com.mx](http://www.secretariadecultura.com.mx); con la finalidad de tener una visión completa de dónde surge y cuál es la dirección que coordina al FARO de Oriente.



Dentro del organigrama general del centro cultural FARO de Oriente, se encuentra el grupo directivo comandado por Benjamín González y las diversas coordinaciones. A continuación se presenta la división de los talleres y oficios: artes plásticas, artes escénicas, música, escultura, comunicación y medios, oficios, talleres de medio ambiente y talleres de desarrollo humano. El siguiente organigrama fue obtenido por parte del propio centro cultural.



# Capítulo 1

## 1.3.2 Público

El FARO se encuentra en la delegación Iztapalapa y colinda al oriente con el Estado de México, la población de esta zona es marginada, con un alto índice de violencia, pobreza y analfabetismo; abunda el pandillerismo y la delincuencia. El crecimiento demográfico de la delegación Iztapalapa es muy alto, y la delegación ha cumplido una importante función en la redistribución de la población, alojando una proporción muy significativa de personas de bajos recursos con la construcción de nueva vivienda, estas personas emigran de los pueblos o de otras entidades del distrito federal, y unas de sus aspiraciones son el tener una casa propia y un trabajo seguro para ganarse la comida que se llevan a la boca y dejan en segundo lugar el estudiar una carrera, ya que es más importante para ellos comer y tener un techo dónde vivir.

Según una encuesta realizada al público usuario mostró que la mayoría de las personas que asisten a éste son grupos de hombres y mujeres entre 16 a 30 años de edad y un grupo menor de adultos mayores de 45 a 60 años, abarcando aproximadamente un 55% hombres y un 45% mujeres. Además se clasifican como clase baja, la mayoría de ellos son jóvenes que cursan nivel bachillerato y otros tantos licenciatura, éstos habitan las zonas cercanas al centro cultural, la mayor parte residen en la delegación Iztapalapa, el municipio de Nezahualcóyotl y el municipio de La Paz.

El usuario del FARO busca en el arte una forma de salir adelante, ocupando su tiempo dentro en un medio productivo, aprendiendo un oficio para subsistir o en otro caso una alternativa para alejarse de las drogas y el pandillerismo que abunda en la zona o simplemente una alternativa para adentrarse al arte y a la cultura. En este espacio encuentran un punto de reunión con personas con aficiones en común, todos orientados hacia el camino de las artes y oficios, buscando la manera de aprender una actividad para poder comenzar a trabajar de manera independiente.

Características de la comunidad FARO de Oriente			
<b>Sexo</b>	<b>Masc.</b> 55%		<b>Fem.</b> 45%
<b>Edad</b>	<b>16 a 30</b> 75%	<b>30 a 46</b> 5%	<b>46 a 60</b> 20%
<b>Nivel de estudios</b>	<b>Prim./sec.</b> 10%	<b>Bach.</b> 70%	<b>Lic.</b> 20%
<b>¿Porque asiste al FARO?</b>	<b>Laboral</b> 70%	<b>Gusto</b> 20%	<b>Otra</b> 10%
<b>Trabaja actualmente</b>	<b>Si</b> 30%	<b>No</b> 25%	<b>Esporadicamente</b> 45%
<b>Del. o municipio donde habita</b>	<b>Iztapalapa</b> 30%	<b>Neza</b> 30%	<b>Chimalhuacan</b> 10%
	<b>Tlahuac</b> 10%	<b>Mun.lapaz</b> 10%	<b>Otras</b> 10%

Resultados de la encuesta realizada a la comunidad del FARO de oriente





#### 1.4 Alcances y limitaciones

Por el tipo de trabajo que se realiza en los talleres, la comunidad del FARO, es decir los talleristas y alumnos, podrían emplearse como productores del programa señalético, aportando la mano de obra con el apoyo de sus profesores; generando el soporte para las señales de dicho programa señalético.

Considero que los talleres que serían de gran ayuda en la generación de soporte, serían soldadura y escultura en metal.

Así la propia comunidad del FARO aportaría la mano de obra con la asistencia de profesores y alumnos. Con esto se ayudaría a bajar el presupuesto en cuanto a los costos de producción y reproducción del mismo. En el FARO los alumnos son los que aportan los materiales para la realización de sus trabajos, pero en este caso, se hablaría con el director para saber de dónde o con quién se podrían obtener los materiales para la elaboración del programa señalético y en todo caso cuántos y cuáles serían estos materiales y saber así el costo total del proyecto.

#### 1.5 Identidad gráfica del FARO

En la actualidad el FARO cuenta con una identidad gráfica que lo define entre la comunidad, ésta fue elaborada por el mismo arquitecto que reorganizó las instalaciones del inmueble para el FARO, el arquitecto Alberto Kalach.

Según información obtenida por el mismo director del FARO, Benjamín González, no existe un informe de elaboración, por lo tanto, no presento un informe metodológico, proceso de diseño, color, estructura, dimensiones u aplicaciones de éste.

La identidad gráfica es la siguiente :



# Capítulo 2

## Diseño y comunicación visual

**A**quí describo el proceso de comunicación y específicamente la comunicación visual, para comprender como ésta y el diseño grafico intervienen en el individuo, así como la retroalimentación entre el emisor y receptor en un mensaje gráfico.

Fábrica de Artes y Oficios de Oriente

---

**El Faro**



# Capítulo 2

## 2.1 El proceso de comunicación

La comunicación humana es una relación dinámica que existe entre dos o más personas que interactúan por medio de la transmisión de mensajes, mediante un código en común entre éstos. Toda comunicación se produce ante la necesidad del hombre por intercambiar información acerca de sus necesidades o deseos.

La comunicación tiene dos fases principales: transmitir y recibir información por medio de mensajes; éstos deben ser comprendidos y recordados, ya que “para comunicar no basta con haber transmitido lo que deseamos, la comunicación real queda establecida en el momento en el que el receptor o destinatario nos haya entendido, y logremos de él la respuesta que esperamos”.<sup>2</sup>

La comunicación tiene el objetivo de persuadir al receptor por medio del mensaje que el emisor expresa, con la intención de dar a conocer necesidades o deseos que éste pudiera tener o que quisiera expresar.

En el proceso de comunicación<sup>3</sup> entran en juego por lo menos cinco elementos: un emisor que produce un mensaje y un código para descifrar dicho mensaje, que se transmite a través de un canal o medio para que llegue a un receptor.

En este proceso comunicativo, los papeles del emisor y el receptor no son fijos, ya que se van intercambiando conforme acontece el intercambio comunicativo entre ellos, es por eso que el emisor puede convertirse en receptor en unos segundos y viceversa, es así como ambos pueden participar en los papeles de emisor y receptor.

Cuando se transmite un mensaje, se espera provocar una respuesta adecuada en el receptor, cuyo resultado se manifiesta por medio de actos expresivos; el intercambio de éstos conforma el comportamiento de las personas y surge, generalmente, por medio de la palabra, pero puede llevarse a cabo mediante representaciones verbales o no verbales. Las respuestas que emiten el emisor y receptor ante el mensaje expresado es conocido como retroalimentación.

**Emisor:** Es el que da origen al mensaje, el que lo genera y lo ubica en un código para que pueda ser transmitido al receptor. El emisor cuenta con diversas características que tendrán un valor determinado al momento de la transmisión del mensaje: sus habilidades comunicativas, sus actitudes, su nivel de conocimientos, el contexto, así como su posición dentro del sistema sociocultural.

**Mensaje:** Es el producto físico real del emisor, es lo que se transmite al receptor. Para que pueda ser transmitido debe establecerse dentro de un código reconocido y descifrado por el receptor. Por lo tanto, para transmitir un mensaje debemos seleccionar el código a utilizar, los elementos del mismo y la forma en que se estructurarán los componentes, para que sea fácil de utilizar y de transmitir.

**Código:** Es un sistema de señales (signos, contraseñas, letras, colores, olores, etc.), que tiene un significado para alguien, debe estar previamente convenido para poderse entender y está constituido por todos los signos utilizados para la confección del mensaje (idioma, notas musicales, imágenes, etc.).

**Canal o medio:** Es todo aquel conducto por el cual se puede enviar o transmitir un mensaje, es un vehículo de comunicación, un instrumento de manifestación portador del mensaje que hace posible el desplazamiento de emisor a receptor. Éste puede ser voz, escritura, teléfono, radio y televisor.

2. Fernández Gastón. La comunicación

3. González Radio Vicente. Usos y efectos de la comunicación audiovisual. Edit. Sertrica



**Receptor:** Es aquel que recibe el mensaje que el emisor emite y debe estar a la altura del emisor, es decir, contar con los instrumentos de recepción adecuados para entender el mensaje, así como el nivel sociocultural, sus conocimientos y más características que faciliten la retroalimentación comunicacional entre ellos.

**Retroalimentación:** Es una respuesta a un estímulo (el mensaje enviado). La retroalimentación se genera en el intercambio de información y también en la certificación de que el mensaje original fue bien recibido y bien interpretado. Debe llevar una cantidad de información limitada a la capacidad de asimilación del receptor, ya que cuando hay exceso de información se distrae la atención de lo esencial del mensaje, por eso debe ser dosificada. La retroalimentación debe ser emitida en el momento y lugar oportuno para que sea asimilada y digerida. Es el elemento básico que diferencia la comunicación de información.

**Información:** Es el mensaje que no espera una respuesta, en ella se deja al receptor en el papel de espectador, sin la posibilidad de participar en el asunto del cual se informa. La información sólo proporciona conocimiento sobre algo.

El hombre ha logrado la interacción comunicativa gracias a que cuenta con instrumentos de comunicación, que le sirven para producir y captar señales, dichos instrumentos se dividen en órganos biológicos o tecnológicos. Los primeros pueden ser la voz, las miradas, los gestos; en cuanto a los segundos son el teléfono, el correo, la televisión o el Internet.

La señal o mensaje es la materia que el emisor utiliza para comunicarse. En este sentido, Manuel Martín Serrano en su libro *Teoría de la Comunicación*, la llama sustancia expresiva: "La destreza que tenga cada emisor para comunicarse dependerá de su capacidad para producir la señal por medio de actos expresivos y modificar esa sustancia o materia para crear la señal idónea"<sup>4</sup>

4. Serrano Manuel. *Teoría de la comunicación*.

5 Munari Bruno. *Diseño y comunicación visual*.  
Edit. GG

Cuando el emisor produce la señal debe de estar conciente de los órganos biológicos con que cuenta el receptor para recibir o captar las señales, para que el mensaje expresado pueda ser recibido tal y como el emisor desea.

## 2.2 Comunicación visual

La comunicación visual es un proceso para transmitir mensajes por medio de imágenes visuales que normalmente están en una superficie plana, éstas podrían ser ilustraciones (fotografías, pinturas y dibujos) y/o signos visuales (letras, números, etc.).

El receptor de un mensaje visual debe comprenderlo y extraer la información a partir de las imágenes, sin ser necesario utilizar las palabras, ya que pasan a un segundo plano y pueden servir simplemente como complemento.

La comunicación visual se conforma por medio de un código, que es todo lo que ven nuestros ojos y cada uno con un valor distinto, "este tipo de comunicación puede ser intencional o causal, la comunicación causal puede ser interpretada libremente por el receptor, mientras que la comunicación intencional, lleva consigo un mensaje emitido que tiene como fin la recepción plena y clara del mensaje comunicado"<sup>5</sup>

La evolución de la comunicación visual tiene enlazada a la tecnología como principal medio de transmisión de códigos visuales; la transformación que hace el hombre con el paso del tiempo desde que tiene conciencia de su entorno, primero con las pinturas rupestres, la escritura cuneiforme, los sellos; pero el verdadero cambio lo hizo la imprenta, solucionando el problema de la transmisión del mensaje a un mayor número de personas, todo esto, gracias a la gran difusión de las publicaciones.

# Capítulo 2

Este tipo de comunicación está enfocada a persuadir a los individuos para actuar de un modo determinado dentro de la comunicación de masas, utilizando instrumentos tecnológicos para difundir un contenido simbólico a audiencias amplias y dispersas.

Tanto la comunicación, como la comunicación visual cuentan con los elementos básicos que son emisor, mensaje, código, canal o medio, receptor y retroalimentación. Cada uno con sus características específicas dependiendo del tipo de comunicación. En la comunicación visual podemos destacar las siguientes:

**Emisor:** En la comunicación visual, el emisor es el diseñador gráfico, que tiene como misión resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, elaborando un mensaje de acuerdo a una convención de elementos elegidos y dispuestos con sumo cuidado que posteriormente serán interpretados por el receptor.

**Mensaje:** Es producto de un proceso de elaboración (metodología). El mensaje gráfico está compuesto de una selección y confección de elementos que estimulan al receptor a una reacción como respuesta.

**Código:** Es un conjunto de elementos gráficos que llevan consigo un significado expresado en un mensaje. Los mensajes publicitarios están basados en códigos que expresan el significado que se deriva de los colores, las distribuciones de los objetos, la tipografía, posturas y gestos de los personajes, y demás elementos.

**Canal o medio:** Es el medio de comunicación por el cual el mensaje transmitido llega al receptor; ejemplos de éstos son la revista, el folleto, la televisión, los programas señaléticos, el periódico, etc. El mensaje será concebido de manera distinta según el canal en el se va a presentar al receptor.

**Receptor:** Es una colectividad que tiene en común ciertas experiencias, recuerdos, tradiciones y condiciones de vida. El receptor se encontrará siempre en estado pasivo, la audiencia siempre es destinataria, su papel se limita a recibir mensajes.

**Retroalimentación:** Se produce al momento en que el receptor obtuvo la información necesaria por medio del mensaje expresado, a través del canal o medio; y éste genera una respuesta ante este estímulo, pudiendo ser de aceptación o negación del mensaje anunciado.

## 2.3 Diseño y comunicación visual

El diseño y la comunicación visual constituyen la obtención y difusión de mensajes visuales generados mediante un proceso de creación, donde intervienen actos reflexivos y de formalización material; dentro de los cuales se generan composiciones a través de una selección de elementos específicos; pudiendo ser: tipografía, signos, símbolos, señales, color, tamaño; entre otros. Éstos elementos deberán estar integrados y relacionados adecuadamente dentro de una estructura que ayuda a organizar cada uno de los componentes del mensaje visual.

La finalidad del mensaje es transmitir una idea que cumpla con funciones específicas de comunicación, información o clasificación; su propósito es llegar al receptor en forma efectiva mediante su difusión a través de los diversos medios de comunicación, transmitiéndose y distribuyéndose ante la sociedad.

El diseñar implica creatividad y sensibilidad por parte del diseñador para captar el mundo exterior e interior de manera gráfica. "El diseño sólo existe como tal para aquellos que lo practican, los diseñadores". Cubre con exigencias prácticas y lleva un mensaje determinado, este mensaje debe ser comprendido y aceptado por el receptor

6. Costa Joan. Diseño comunicación y cultura. Edit. FUNDESCO, España. Pág. 180.

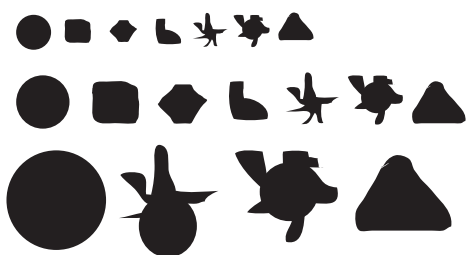


## 2.4 Elementos básicos del diseño y la comunicación visual

El diseño gráfico y la comunicación visual se fundamentan en un lenguaje visual que consta de una organización de elementos que determinan el contenido del mensaje gráfico, el cual se presenta expuesto ante los ojos del receptor.

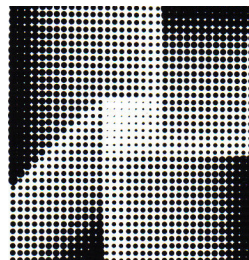
Esencialmente esos elementos son palabras, fotografías, ilustraciones e imágenes gráficas; las propiedades visuales más básicas de estos elementos son el punto, la línea y el contorno; dichos elementos son relacionados y manipulados por el diseñador para llegar a la generación de una solución requerida dentro del mensaje. Las composiciones generadas mediante la convención de elementos se establecen con base en una estructura que guía las relaciones existentes entre cada elemento dentro del plano.

**Punto.** Elemento simple y primario de la comunicación visual, no tiene largo ni ancho, indica una posición y tiene gran poder de atracción visual; se podría decir que es la intersección exacta entre dos líneas. La representación más común de un punto es la de un círculo simple, pero también puede ser un cuadrado, un triángulo o cualquier figura irregular; es compacto y su tamaño puede variar pudiendo ser muy pequeño con respecto al plano que lo contiene, o tener un tamaño mayor o igual al de su plano de ubicación.



Ejemplos de figuras y tamaños puntuales

Si se encontraran una gran cantidad de puntos y algunos de éstos yuxtapuestos, se crearía la ilusión de tono o color. Una serie de puntos, cuando se encuentran próximos entre sí, pueden guiar el ojo, hacia una dirección, o crear una figura ante nuestros ojos.



Ejemplo de textura y dirección mediante puntos .Wong Wucius.Principios del diseño en color. pag 28

La ubicación de un punto en un plano determinado establece diversas interpretaciones por parte del receptor, como seguridad, miedo, tranquilidad, indiferencia, dinamismo, etc.



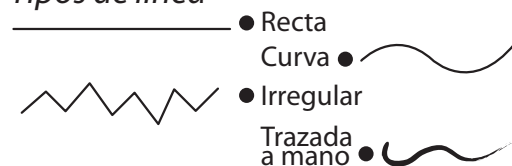
**Línea.** Cuando se encuentran juntos y alineados una infinita cantidad de puntos, la sensación de dirección aumenta y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual. El ancho de la línea es extremadamente estrecho, transmite la sensación de delgadez y puede ser descrita como recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano; es direccional ya que expresa una dirección, consta de bordes lisos o dentados, extremos rectos, redondeados o en punta, y un cuerpo sólido o texturizado.

Dentro de las líneas rectas se encuentran tres tipos: horizontal, vertical y diagonal.

### Extremos



### Tipos de línea



# Capítulo 2

La línea horizontal corresponde a la percepción que el hombre tiene del plano sobre el que se desplaza, pudiendo representar movimiento de derecha a izquierda y viceversa.

La línea vertical representa la altura y también puede representar movimiento de abajo hacia arriba y de arriba hacia abajo.

La línea diagonal simboliza el movimiento infinito, dando la impresión de que algo baja o sube.

La línea tiene un propósito, se dirige a un lugar, nunca es estática, "es un instrumento esencial en la previsualización, el medio de presentar en forma palpable aquello que todavía existe solamente en la imaginación".<sup>7</sup>

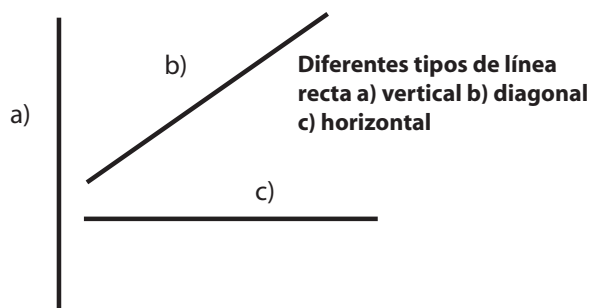
La línea genera energía, divide, penetra, encierra y define espacios y figuras, da estabilidad, movimiento, acción y dirección.

La línea recta horizontal expresa estabilidad, calma, equilibrio e incita al reposo se identifica con la rigidez, fuerza y firmeza.

La línea recta vertical sugiere movimiento ascendente, apoyo, sostén y actividad.

La línea inclinada o diagonal expresa inestabilidad, desequilibrio y tensión, ya que da la impresión de que cae.

La línea curva sugiere un movimiento definido, expresa libertad y dinamismo.



El contorno es descrito por el trazo de una línea que se une en un mismo punto; delimitando dos zonas una acotada y otra infinita, es decir, el interior del contorno y el fondo en el cual se encuentra situado, las cualidades gráficas de un contorno son definidas por las líneas que los componen y las propiedades de éstas.

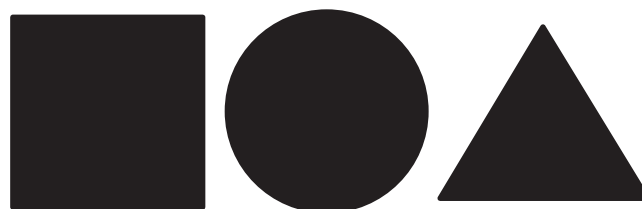
Según Andrea Dondis en su libro La sintaxis de la imagen existen tres contornos básicos, el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero cada uno con sus características, connotaciones y rasgos específicos.

Al cuadrado se le asocia con la estabilidad, permanencia, limpieza, equilibrio, honestidad y rectitud.

El círculo como contorno es asociado con el movimiento, la infinitud, calidez, protección, suavidad y feminidad.

Al triángulo se le asocia la acción, el conflicto y la tensión.

En el capítulo tres de esta investigación se describen las características formales de estas figuras geométricas.



7. Dondis Andrea. La sintaxis de la imagen. Editorial GG. España 1976. Pág. 57



El plano es la superficie donde se establece el contenido del mensaje y generalmente está delimitado por dos líneas horizontales y dos verticales, las cuales contienen fuerzas de atracción hacia cada uno de los puntos de este plano, pudiendo ser estos arriba, abajo, centrado, derecha e izquierda, teniendo la opción de jugar con los pesos visuales de los elementos a utilizar en la composición, colocando elementos pesados abajo o arriba según la intención que se desea dar al mensaje. "Toda forma de cierta pesadez gana un peso al situarse en la parte superior del plano. La nota de lo pesado adquiere un sonido más fuerte."<sup>8</sup>

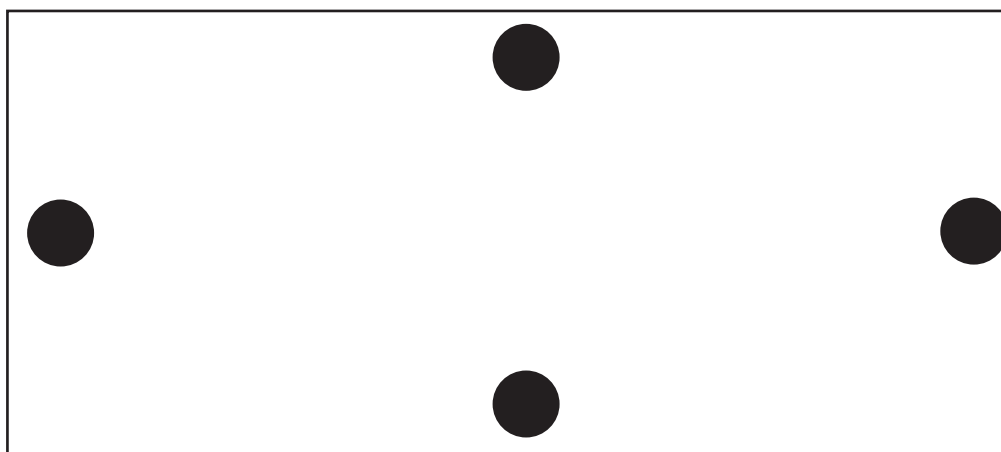
En cuanto a las fuerzas horizontales del plano, el lado izquierdo da la apariencia de libertad, soltura y sensación de ligereza, sin embargo, arriba a la izquierda la libertad es más restringida.

El movimiento hacia la derecha es un retorno hacia la casa, dicho movimiento se asocia a cierto cansancio y su finalidad es el reposo.

Kandinsky en su libro Punto y línea sobre el plano expresa cuatro fronteras del plano, éstas son.

- Arriba = hacia el cielo.
- Izquierda = hacia la distancia.
- Derecha = hacia la casa.
- Abajo = hacia la tierra.

Sin embargo, aclara que estas relaciones no deben ser tomadas al pie de la letra, ni condicionar las ideas de composición, ya que simplemente sirven para presentar las tensiones en el plano.



posición del punto en el plano.

8. Kandinsky. Punto y línea sobre el plano. Editorial Barral. Barcelona 1970. pag130



# Capítulo 2

Estructura es un sistema de organización de la comunicación visual, basada en un sistema proporcional, armónico y matemático donde se establecen, ordenan, colocan, distribuyen y alinean los elementos compositivos de un mensaje gráfico, relacionando unos con otros, permitiendo la concepción de las soluciones visuales; la estructura guía la posición de los componentes en un diseño, imponiendo un orden y determinando las relaciones internas de cada elemento, logrando una conexión de los elementos que la integran, "la estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis"<sup>9</sup>

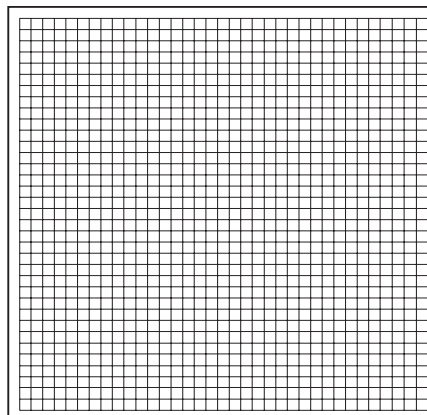
Se pueden definir diferentes y muy variados tipos de estructuras entre las cuales se encuentran: Red, retícula y trama.

**Red.** Está constituida por una secuencia ordenada y repetitiva de módulos idénticos, enlazados unos con otros por uno de sus lados de manera tangencial.

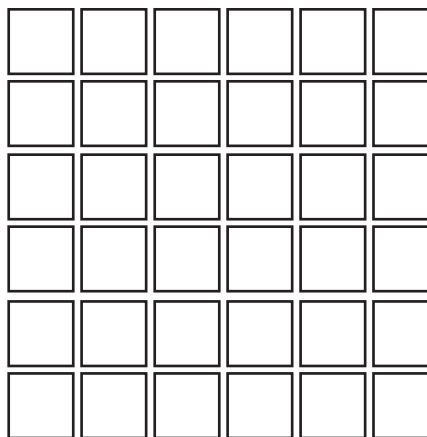
**Retícula.** Compuesta igualmente por un módulo repetido e idéntico, la diferencia de ésta es que cada módulo se encuentra separado uno de otro por un espacio invariable.

**Trama.** Integrada por un ritmo progresivo y gradual del módulo compositivo; pudiendo ser ascendente o descendente, vertical u horizontal, con un orden lógico y coherente.

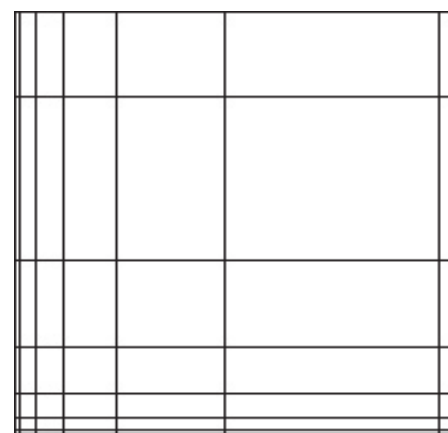
<sup>9</sup> Dondis Andrea. *La sintaxis de la imagen*. Editorial GG. España 1976. pag53



Ejemplo de red



Ejemplo de retícula



Ejemplo de trama



## 2.5 Composición

Una composición gráfica consiste en la disposición de distintos elementos ordenados dentro de una estructura específica, de tal forma que en conjunto creen un mensaje que aporte un significado claro al receptor.

El diseñador debe considerar aspectos psicológicos de la percepción humana, así como los significantes culturales de ciertos elementos, todo esto para lograr una clara comprensión del mensaje a crear.

El proceso de composición es el paso más importante en la solución del problema visual, el resultado de dicho proceso establecerá que el mensaje que reciba el receptor sea claro, preciso y contenga una efectividad comunicativa.

La efectividad comunicativa del mensaje dependerá de la percepción que el receptor tenga de éste, es decir, de la interpretación significativa de las sensaciones que experimente al momento de observar el mensaje.

Cuando una composición es expuesta ante la vista de un receptor, éste primero da un vistazo general, posteriormente comienza a seleccionar los elementos o elemento visual que se distingue del resto de la composición, para que después el ojo haga un recorrido del centro de lo que ve hacia la periferia para finalmente regresar al centro.

Esta acción ocurre al instante y se lleva a cabo con la finalidad de encontrar el significado de ese mensaje.

Dentro del proceso creativo se determina qué elementos estarán presentes en dicha composición, la distribución de estos dentro de la estructura establecida, las medidas totales del formato gráfico y el color o colores a utilizar.

## 2.6 Leyes de la Gestalt

La teoría de la Gestalt se aplica a los estudios de la percepción, por ello se concentra a poner más atención en quién percibe dichos mensajes.

Los gestalistas afirmaron que en la percepción la totalidad es más que la suma de las partes. Para ellos la organización de los elementos es una totalidad. La Gestalt dice que cualquier elemento es percibido de una manera diferente según el contexto en el que se sitúa.

Los principios fundamentales de esta escuela son:

- El todo domina las partes y constituye la realidad primaria.
- El todo no es la suma, ni el producto, ni una simple función de sus partes, sino un campo cuyo carácter depende principalmente de sí mismo.

A continuación enumeraré cada una de estas leyes:

1. Ley de la totalidad: El todo es diferente y es más que la suma de sus partes.
2. Ley estructural: Una forma es percibida como un todo, con independencia de la naturaleza las partes que la constituyen.
3. Ley dialéctica: Toda forma se desprende del fondo sobre el que está establecida, la mirada decide cuál elemento pertenece alternativamente a la figura o al fondo.

# Capítulo 2

4. Ley del contraste: Una forma es mejor percibida en la medida en que se establece un mejor contraste entre ella y su fondo.

5. Ley de cierre: Una forma será mejor en la medida en que su contorno esté mejor cerrado.

6. Ley de completación: si un contorno no está completamente cerrado, la mente tiende a completar o continuar dicho contorno.

7. Noción de pregnancia: es la fuerza de la forma es la autoridad que la forma ejerce sobre el movimiento ocular y su capacidad para imponerse en la mente y en el recuerdo.

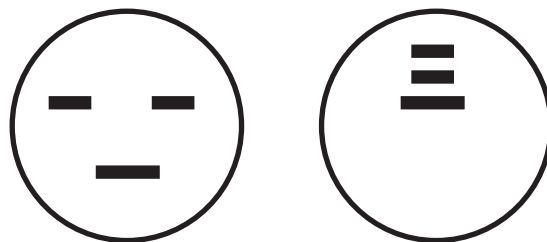
8. Ley de simplicidad: Mientras más simple sea una forma, contiene mayor pregnancia.

9. Principio de invariancia topológica: Una forma resiste a la deformación en la que se le hace incurrir. Esta resistencia se da en la medida en que la forma es más pregnante.

10. Principio de enmascaramiento: Una forma resiste a las diferentes perturbaciones a las que está sometida, ya sean texturas o modificaciones de la forma, para proporcionar un estilo diferente.



Tendencia al cierre



La totalidad es más que la suma de sus partes.



11. Principio de Birkhoff: Una forma será más pregnante en la medida en que contenga un mayor número de ejes de simetría, ya que es más fácil re- tener en la memoria a figuras regulares y constantes en su forma.

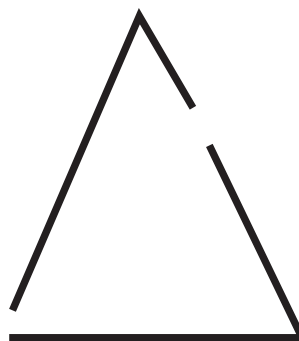
12. Principio de proximidad: Los elementos del campo perceptivo que están aislados, pero que son vecinos, tienden a ser considerados como grupos o formas globales.

13. Principio de memoria: Las formas son mejor perci- bidas cuando son presentadas con mayor frecuencia al individuo.

14. Principio de jerarquización: Una forma será más pregnante cuando sus partes estén mejor jerarquiza- das.



Fondo y figura



Ley de completación

# Capítulo

# 3

## Señalización y señalética

**E**n este capítulo abordaré lo concerniente a la señalización y su diferencia con la señalética, ya que son los elementos básicos de esta investigación; de igual modo hablaré de las señales y sus elementos compositivos, para poder determinar los parámetros a seguir en la elaboración del programa señalético para el FARO de Oriente y lograr un resultado satisfactorio para el cliente y para los usuarios del mismo.

Fábrica de Artes y Oficios de Oriente

---

**El Faro**



# Capítulo 3

## 3.1 Señalización

La señalización tiene la función de guiar a los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior, es decir, en carreteras, avenidas, estacionamientos, aeropuertos internacionales y demás vías donde intervengan los flujos peatonales y de vehículos. "Está compuesta de un conjunto de indicaciones gráficas y/o tipográficas que se utilizan como guía para seguir ciertas rutas o lugares específicos"<sup>10</sup>

Es un sistema preciso de mandos que establece las conductas de los individuos, su código de lectura es conocido para el común de la sociedad; se basa en la utilidad pública, en la movilización social, específicamente hacia el individuo de la sociedad, colocada en mensajes fijos para receptores en movimiento; como consecuencia requiere una alta velocidad de lectura por parte del receptor móvil, ya que los signos manejados deben ser, forzosamente, eficaces, visibles y reconocibles.

Dentro del campo de la señalización, aparece un campo indicativo, expresado a base de signos, símbolos e íconos, éstos dos últimos son dependientes de las cualidades indicativas del signo señalizador, y por eso son llamados iconos indicativos o símbolos indicativos.

Desde la antigüedad, el hombre muestra a la señalización como una necesidad, ya que por medio de la intuición, los individuos podían colocar señales para guiarse donde todavía no existían los caminos. La señalización tiene un fundamento empírico, con la observación de los hechos diarios, la experimentación y la práctica. Los signos de señalización han sido aprendidos y memorizados por los usuarios, formando parte de la cultura visual de nuestro medio ambiente.



Ejemplo de pictograma en señalización



Ejemplos de Señalización



“La señalización no altera la configuración del entorno, no necesita de un estudio anterior para su colocación, porque está creada y percibida como un complemento necesario y justificado.”<sup>11</sup> En la señalización urbana o vial se reúnen elementos y características que crean un efecto de uniformidad basados en la imagen de cada ciudad.

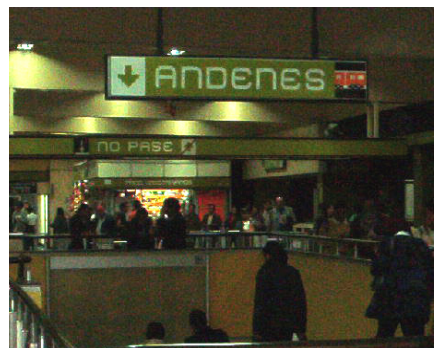
Lo que sí altera la señalización son los flujos peatonales y de vehículos: regulando los cruces, ayudando a disminuir la velocidad para advertir de algún peligro (vuelta, retorno, curva, etc); localiza los puntos clave en un espacio real y aplica el elemento señalizador que le corresponde.

La señalización brinda una apariencia de uniformidad al lugar señalizado, ofreciendo un contraste en relación con otras zonas. Cada país cuenta con sus propias normas de señalización vial. En México, la norma oficial que rige los materiales, métodos de fabricación, los sistemas de iluminación, color de seguridad, símbolo, figuras geométricas, tipografía y dimensión, es la Norma Oficial Mexicana nom-026-stps-1998, “Colores y señales de seguridad e higiene”.

Las señales que componen esta norma se encuentran ya establecidas para el común de la sociedad. La industria ha desarrollado una serie de productos en forma de letras transferibles, rótulos adhesivos que reproducen las señales más utilizadas de la señalización como es el caso de: “no fumar”, “no estacionarse”, “baño de hombres”, “baño de mujeres”, “teléfono”, “extintor” y “salida de emergencia”. De los cuales su uso es obligatorio por protección civil, encontrándose a la venta en tiendas de autoservicio, papelerías o tlapalerías. Estos elementos de señalización ya están previamente construidos y disponibles para su utilización e instalación.

11. Costa Joan. Señalética.

12. Pág. Web  
www.stps.gob.mx.



Ejemplos de Señalización y Señalética



Dentro de la señalización vial, se encuentran las variables del entorno, éstas son topológicas, urbanísticas y organizacionales.

Variables topológicas. Estas reúnen a las autopistas con sus salidas laterales, sus retornos, sus zonas de estacionamiento; las carreteras, con sus cruces y sus pasos por las poblaciones, así como las carreteras secundarias y sus caminos.

Variables urbanísticas. En este apartado se encuentra la distribución de las avenidas, plazas y calles.

Variables organizacionales. Son las de dirección obligatoria, dirección prohibida, para ceder el paso o paso preferente, para no estacionarse o estacionamiento, entre otras. <sup>12</sup>

### 3.2 Señalética

Es una ciencia que tiene sus orígenes en la señalización, la cual evolucionó a partir del crecimiento urbano, de la individualización de las empresas y de la necesidad de comunicación, orientación e información dentro de espacios amplios cerrados e independientes del medio ambiente.

# Capítulo 3

Su función nace y se justifica con la complejidad del entorno y la movilidad social adaptándose a problemas de información dentro de un lugar específico; integrada al igual que la señalización por un sistema que transmite información gráfica, simplificada y condensada en códigos que puedan orientar a uno o varios receptores dentro de espacios determinados.

A diferencia de la señalización, la señalética cuenta con señales que no han sido establecidas para el común de la sociedad, y al mismo tiempo puede contener signos, símbolos e iconos de la señalización integrados a la estructura establecida para dicho programa señalético.

Para la elaboración y proyección de la señalética, se deben analizar aspectos de visibilidad, imagen gráfica empresarial, colores empresariales, entorno y ambiente a señalar, tomando en cuenta las actividades que se realizan dentro del inmueble, el rubro que maneja, el tipo de público que asiste a este lugar, su estructura arquitectónica, el estilo ambiental, la iluminación natural y artificial con la que cuenta la construcción; analizando si la construcción es grande o pequeña, moderna o clásica, si es simple o si su construcción es morfológicamente compleja, todos estos aspectos deben estudiarse para poder determinar como se integrará la información señalética a un entorno arquitectónico determinado.

Para la señalética, el espacio ambiental arquitectónico es de gran importancia, tomando en cuenta la abundancia de información que debe asimilar el usuario con respecto a su ubicación y acceso a cada una de las secciones encontradas dentro de dicho inmueble; esta información varía entre el conocimiento de escaleras, ascensores, pasillos, puertas, entradas y salidas, accesos restringidos; todos éstas son direcciones que debe seguir el usuario para llegar a un destino específico; una vez ya estudiado el ambiente arquitectónico se busca adaptar el programa señalético a diseñar.

Cada programa señalético es independiente uno de otro, confeccionado específicamente para un inmueble en particular, contando así con características propias e individuales, cargado de información empresarial de la cual forma parte y estableciendo sus normas de utilización y reproducción en un manual que será la base para futuras reproducciones.

“La señalética forma parte de la ciencia de la comunicación visual y estudia las relaciones entre los signos de orientación en un espacio específico, así como el comportamiento de los individuos dentro de un espacio cerrado.”<sup>13</sup>

La señalética ayuda a las personas a ubicar su localización en un espacio arquitectónico, obteniendo una mejor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y alcanzando mayor seguridad en los desplazamientos y acciones de los individuos itinerantes en un medio ambiente arquitectónico.



Ejemplo de Señalética



Cuando un individuo se encuentra dentro de un espacio cerrado, su disposición psicológica para encontrar un servicio o lugar específico cambia, en comparación a si se encontrara en un espacio libre; el individuo se ve obligado a pedir ayuda o información acerca de su ubicación y la ruta a seguir para llegar al lugar que desea ingresar. Puede que el usuario busque un mapa, maqueta o señalamientos para obtener las indicaciones convenientes para conocer la estructura general del inmueble y ubicar el lugar a donde quiere ir. Con la asistencia del programa señalético, el usuario llega finalmente a su destino dentro del espacio arquitectónico.

### 3.3 Similitudes y diferencias entre señalización y señalética

La señalética surge gracias a una evolución generada dentro de la señalización, por lo tanto, existen similitudes entre estas dos vertientes del diseño gráfico ambiental.

Al igual que la señalización, la señalética tiene una labor instantánea y automática de la información por señales; la reacción que generan en el observador es de carácter mecánico, ya que ambas funcionan sin ser dirigidas por la voluntad del individuo, aunque tenga la opción de utilizar o no las señales; sus mensajes son optativos al interés de los transeúntes y después de que esté utiliza esas señales, éstas desaparecen del campo de conciencia y se borran inmediatamente de la memoria.

Tanto la señalización como la señalética no exigen esfuerzos de localización, atención o comprensión, no pretenden persuadir, convencer, inducir o influir, simplemente sirve para orientar a los individuos, y tienen como finalidad resolver las necesidades informativas y orientativas de los usuarios. La simplificación de las imágenes es una de sus características, la cantidad de detalles utilizados

en las señales deben ser mínimos; eliminando rasgos que no son importantes para hacer la señal más nítida, directa y comprensible, ya que éstas se ubican en lugares ajetreados y confusos donde la nitidez juega un papel muy importante.

La señalización difiere de la señalética porque sus señales ya están creadas y establecidas con anterioridad, sus normas de utilización deben acatarse tal como lo se estipula la norma oficial, la cual da a conocer las señales existentes dentro de la señalización; para hacerlas útiles basta con colocarlas en los lugares necesarios para su utilización; su uso ya está condicionado, así como las señales que lo componen, los colores, las formas, las medidas y la colocación de cada una. Se pueden adquirir en centros comerciales o papelerías.

En cambio, la señalética se encarga de la orientación del individuo dentro de un lugar arquitectónico específico, ya sea un almacén, un edificio, una empresa, una escuela, un centro cultural, entre muchos casos más. Ayuda a guiar a los usuarios por las distintas secciones que el lugar posea, su creación está determinada por el diseñador que establece los componentes de las señales, con base en una estructura específica dentro de la cual se organizan características específicas, logrando la individualidad



Ejemplo de Señalización



Ejemplo de Señalética

# Capítulo 3

del lugar. Por este medio se institucionaliza el programa señalético y llega a formar parte del ambiente empresarial y compositivo tanto del espacio arquitectónico como de la institución o empresa.

La señalética y la señalización nunca se oponen, se pueden complementar una a la otra, siempre para brindar al usuario, automovilista, transeúnte o peatón una ayuda para hacer más fácil sus recorridos por las diversas rutas por donde se traslada para llegar a un lugar determinado.



Ejemplo de Pictograma



Ejemplo de Señal

## 3.4 Elementos compositivos de las señales

Tanto la señalización como la señalética deben ser captadas y comprendidas automáticamente por los individuos, quienes perciben e interpretan los elementos que conforman una señal, dando una respuesta de acción ante las señales. Cada elemento compositivo tiene su importancia muy particular, siempre tratando de lograr una unidad, es decir, que los elementos se integren para conformar una señal clara y concisa, relacionándolos de tal forma que cada uno de ellos mantenga una correspondencia con el resto de las señales, acorde a la estructura establecida para cada programa. Estos elementos son: pictograma, tipografía, figuras geométricas, color, flecha, dimensión, ubicación en el espacio, visibilidad e iluminación, los cuales abordaré más adelante.

### 3.4.1 Pictograma (Señal, signo, símbolo e icono)

En general se denomina pictograma a las imágenes que están presentes en las señales de un programa señalético, son abstractas y con características específicas; los pictogramas se basan en dibujos que pueden simbolizar objetos, acciones, nombres o verbos y pueden estar conformados por una señal, un signo o un símbolo teniendo la función de representar conceptos definidos, que a su vez ayudarán a especificar cada una de las secciones dentro del inmueble; se pueden encontrar con o sin un texto identificativo.

Una señal es un signo que posee la función de comunicar e informar, transmitiendo una idea e indicando una orden, sugerencia, advertencia, prohibición o instrucción; tiene un carácter convocador y recae sobre él una acción inmediata por parte del observador; su finalidad es causar, modificar o detener cierta acción, apareciendo de forma ocasional en el entorno del sujeto. El término señal sirve para designar una unidad de información señalética: "La señal se introduce en el campo de visión del individuo casi en contra de la voluntad de éste".<sup>14</sup>

El signo es una representación específica y determinada de cualquier cosa de la naturaleza, pudiendo ser un objeto o un evento, teniendo una interpretación establecida e inalterable para las personas que lo utilizan; es un estímulo cargado de comunicación, una herramienta que el hombre utiliza para expresarse a través de la escritura, los gestos, los sonidos del habla y las señales. Para que un signo sea comprendido debe establecerse con base a un acuerdo entre un grupo de personas, siendo reconocible y teniendo un significado específico. El signo es percibido por el hombre a través de los sentidos, interviene en procesos comunicativos, representando o constituyendo a un ente de la naturaleza y es utilizado para percibir, conservar, transformar y retransmitir una información.

14. frutiger Adrián. Signos, símbolos, marcas y señales. Editorial GG. Barcelona 1981. Pág. 270.



Los signos se dividen en signos naturales y signos artificiales. En los signos naturales no existe la participación directa del hombre para su creación, son los que se asocian o encuentran en la naturaleza; por ejemplo si el cielo se nubla es un signo de que probablemente lloverá. Mientras que los signos artificiales son creados por el hombre, como el + en una suma, o los signos tipográficos como las letras, números y signos de puntuación. Los signos naturales también reciben el nombre de indicaciones o índices.

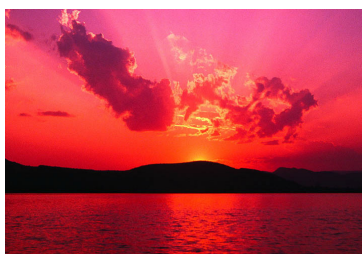
El símbolo se puede definir como la representación de una noción abstracta y puede ser una idea, entidad o sentimiento, mediante la simplificación y geometrización. Se genera un símbolo que contiene el mínimo de características de la cosa real que representa; funcionan por ejemplificación, alegoría o metáfora y van dirigidos a los sentidos. Su interpretación se da entre el acuerdo de un conjunto de personas que lo emplean, y se dan a conocer de generación en generación.



**Ejemplo de** iconos en pintura y fotografía

El signo icónico reproduce al objeto que representa, ya que debe ser igual o muy similar de aquello a lo que significa, guardando semejanza con las propiedades específicas del objeto, reproduciendo las características esenciales. Algunos ejemplos son una fotografía, una pintura o un dibujo.

abc 123 @?!



**Ejemplo de Signos naturales "atardecer" y signos artificiales "tipográficos".**



**Ejemplo de Símbolos.**

### 3.4.2 Tipografía

Es el arte de diseñar letras y textos, con la finalidad de que puedan leerse de un modo fácil, eficaz y agradable. La tipografía comprende un conjunto limitado de elementos básicos, los cuales son letras, números y signos de puntuación.

La función principal de los tipos es el comunicar y esa comunicación se fundamenta en la estructura de las letras y su forma, debiendo ser clara, concisa y no estar recargada de detalles, dicha comunicación es objetiva.

# Capítulo 3

Existe un variado grupo de estilos tipográficos para crear una distinción según la utilidad que se le dé a cada familia tipográfica, pudiendo crear contrastes visuales que tendrán un impacto en el receptor. Por lo tanto, se hace necesaria una elección de estilo tipográfico dependiendo de la función para la cual se requiera, así cuando cambian los objetivos de la comunicación, puede hacerlo también la tipografía. La elección adecuada del tipo de letra depende de criterios diversos, según el contexto y la aplicación que tendrá en el mensaje gráfico; estos criterios pueden ser estéticos, de legibilidad y funcionales.

Los criterios de legibilidad exigen que se preste atención especial a las letras específicas del tipo en cuestión. "Los tipos que parecen más legibles comparten entre sí algunas características como la armonía, la sencillez y la dignidad, cualidades que no son fáciles de identificar ni cuantificar".<sup>15</sup>

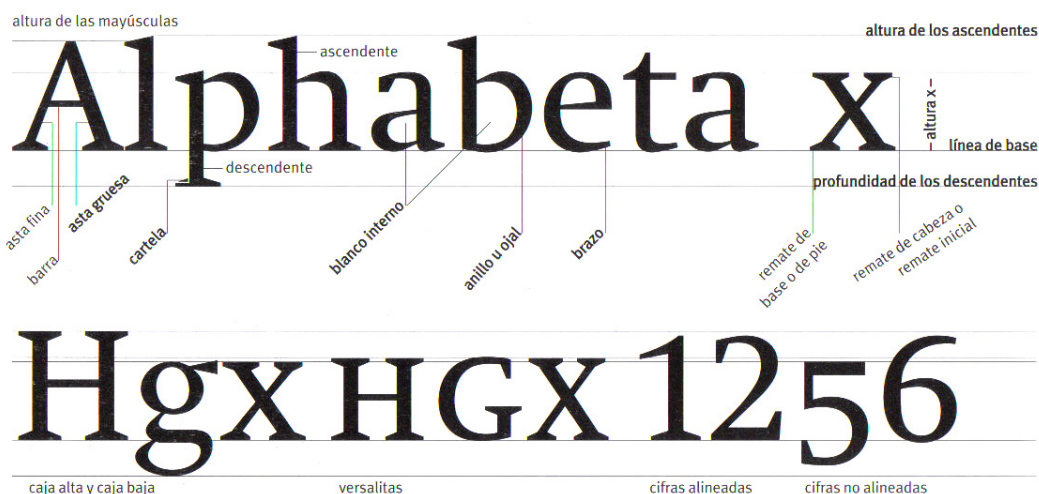
Un tipo se evalúa en función de la forma y la contraforma de sus letras, sus combinaciones en diversas palabras y el tamaño relativo de sus cajas bajas y altas.

Para poder comparar y evaluar cada familia tipográfica es necesario conocer las partes que integran una letra, así como la anchura de carácter, grueso del tipo, la originalidad y el estilo.

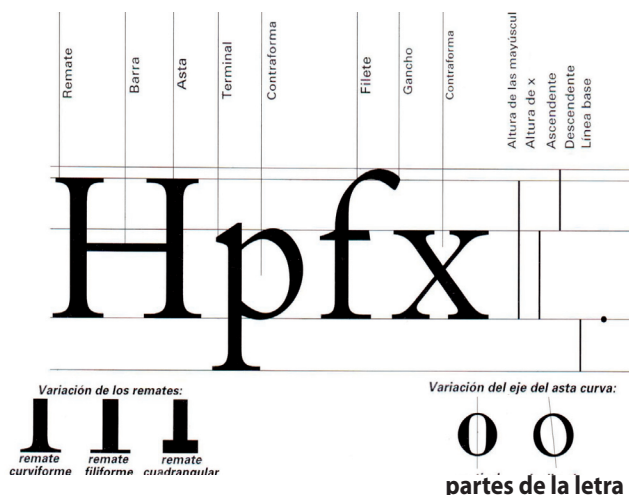
Las partes de la letra son: remate, barra, asta, terminal, contraforma, filete, gancho y contraforma, pudiéndose encontrar variaciones en remates, variación del eje del asta curva, tal y como se muestra en el siguiente esquema.

Para poder comparar y evaluar cada familia tipográfica es necesario conocer las partes que integran una letra, así como la anchura de carácter, grueso del tipo, la originalidad y el estilo. Las partes de la letra son: remate, barra, asta, terminal, contraforma, filete, gancho y contraforma, pudiéndose encontrar variaciones en remates, variación del eje del asta curva, tal y como se muestra en el siguiente esquema.

Las letras capitales o mayúsculas están construidas entre dos líneas paralelas, la línea de base y la altura de las mayúsculas; las letras minúsculas tienen tres proporciones verticales, la altura x es la altura de la minúscula, la parte que sobresale de la altura x se denomina ascendente y la parte que queda por debajo lleva el nombre de descendente. Es importante conocer estos datos; ya que cada estilo tipográfico cuenta con características y variaciones específicas, repercutiendo en la legibilidad expresada por cada familia tipográfica.



Partes de la letra. Baines Phil. Tipografía Función forma y diseño.pag 38



Los estilos en tipografía varían: romana, egipcia, palo seco y de fantasía o display. El grosor de éstas puede variar en bold, médium y light. También el signo tipográfico puede ser recto o tener una inclinación, es decir, ser redondo o cursivo.

Romana. Modulación de curvas que pueden ser moderadas y otras muy marcadas, remates curviformes y filiformes, terminaciones ascendentes inclinadas o ascendentes horizontales y eje del asta curva inclinado o vertical.

Egipcia. Modulación de curva sutil, remates gruesos, cuadrangulares o rectangulares, terminaciones ascendentes horizontales, el eje del asta en curva vertical.

Palo seco. Modulación de curva sutil, el eje del asta en curva vertical y sin remate.

Fantasía o display. Este tipo de estilo está concebido para títulos o unas cuantas palabras debido a la libertad en su composición, ya que tiene más exigencia que la legibilidad del texto compuesto.

Al tamaño del signo tipográfico se le da el nombre de cuerpo y define la porción del carácter y está calculado en puntos tipográficos. Un punto corresponde a 0.351 Mm.



Variaciones de estilo tipográfico  
Willi Kunz. *Tipografía macro y micro estética*. Pág.20

# Capítulo 3

Dentro de la señalética, la familia tipográfica a utilizar juega un papel importante, ya que no siempre se puede crear un signo o símbolo para señalar una idea o actividad, ya que existen conceptos que son difícilmente expresables por medio de signos gráficos. En estos casos se puede utilizar la palabra que nombra la acción o lugar a señalar, excluyendo o acompañando al signo gráfico, reforzando así el concepto señalizador.

De este modo, la tipografía sirve como un apoyo muy importante en la composición de la señal en cuestión; por lo tanto esta familia tipográfica debe ser legible a distancia, de forma simple, clara y sencilla, es decir que no afecte la visibilidad; debe contener trazos limpios. Puede ser de palo seco o sans serif, donde el trazo es siempre uniforme; para evitar que la tipografía compita con los demás elementos compositivos es conveniente que la tipografía esté compuesta de bajas y altas para ayudar a la comprensión del texto. El grosor normal, extendido o condensado; así como la inclinación recta o itálica dependerá de un estudio realizado en conjunto con el signo al que estará acompañando la familia tipográfica elegida. Es recomendable utilizar palabras cortas y no usar abreviaturas, porque puede hacer caer al receptor en un error y un mal uso de la señal, mientras más

comunes sean las palabras a utilizar, más fácil será la identificación de cada señal. La tipografía junto con el signo, deben componer un todo, no deben verse como elementos independientes sino como un único diseño, por ello debe de jerarquizarse el tamaño, el grosor y la fuente .

Para definir el tamaño de la fuente tipográfica deben tomarse en cuenta las dimensiones del formato donde se situarán los elementos compositivos, estableciendo un marco de referencia, tomando en cuenta distancias de legibilidad para facilitar la lectura que realizará el usuario. Se recomienda que la tipografía tenga una pulgada por cada diez metros de distancia a la vista del espectador, ya que ésta es la distancia normal del espectador que impone la AIGA (American Institute of Graphics Arts).



### 3.4.3 Figuras geométricas

Los contornos geométricos de las señales sirven para distinguir señales de diferente tipo, basados en la percepción del observador y antecedentes psicológicos de cada uno de éstos, los contornos básicos son círculo, triángulo equilátero, cuadrado y rectángulo.

**Círculo.** Es el contorno que más destaca a la vista del espectador, ya que es la menos apreciada en el entorno urbano y por ello sobresale ante los demás contornos.

Es un contorno continuamente curvo, generado por un conjunto de puntos equidistantes de otro llamado centro. La distancia entre cualquier punto de la circunferencia al centro del círculo, es denominada radio. Esta figura es utilizada en señales de obligación para describir una acción determinada; esta circunferencia al estar atravesada por una línea diagonal de  $45^\circ$  en relación con la horizontal, se convierte en una señal prohibitiva.

**Triángulo equilátero.** Comunica la impresión de estabilidad y firmeza. Esta figura es utilizada en señales preventivas donde se advierte de algún peligro, generalmente la vemos representada ocasionalmente en nuestro entorno urbano, se

genera mediante tres líneas rectas de una misma dimensión, una de éstas en forma horizontal, las otras dos en diagonal; la línea horizontal en cada uno de sus extremos está unida a una diagonal y estas diagonales están unidas por un extremo.

**Cuadrado.** Es un contorno cerrado, es la expresión más primitiva de lo concreto y de lo material, es generado por cuatro líneas rectas de igual longitud, invita al receptor a mirar hacia su centro y proyecta un recorrido espiral entorno a ese punto.

Asume diferentes cualidades visuales en función de su orientación, con su base horizontal y dos lados verticales es estable, pero si se hace girar entre 0 y 45 grados da la apariencia de inestabilidad. Esta figura al igual que el rectángulo son utilizadas en señales de tipo informativas, proporcionando información en general y en casos de emergencia.

**Rectángulo.** Es un contorno generado por dos líneas rectas horizontales y dos líneas rectas verticales, debiendo tener menor longitud una de sus dimensiones, ya sea la horizontal o la vertical; unidas todas ellas por cada uno de sus vértices.



figuras geométricas círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo.

# Capítulo 3

## 3.4.4 Color

El color es una de las formas como el hombre aprecia su entorno, teniendo un valor específico para cada cultura. El color comunica, informa, distingue, identifica, designa, expresa, estimula y delimita, pudiendo provocar emociones en el receptor como alegría, calma, estrés, tristeza, enojo, angustia, etc. Por lo tanto, afecta el comportamiento del individuo, pudiendo obtener una respuesta positiva o negativa de éste, constituyendo una fuente importante de comunicación visual, produciendo estímulos y significados específicos. Su principal misión es llamar la atención del espectador, atrayéndolo y conservando su curiosidad, formando un código fácil de entender y asimilar.

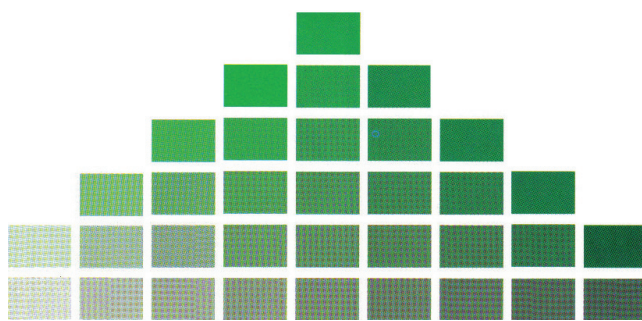
Fisiológicamente, el hombre es capaz de percibir el color, ya que cuenta con un sistema nervioso óptico que le permite captar diferentes intensidades de luz que posteriormente el cerebro interpretará como color, todo lo que vemos a nuestro alrededor es consecuencia de la luz. "El color es luz, energía radiante visible, constituida por varias longitudes de onda".<sup>16</sup> Se produce ante nuestros ojos, cuando los rayos de luz se reflejan en un cuerpo, el color que percibimos es el resultado de la luz que refleja y ésta reacciona ante la retina. La percepción de la luz es un proceso neurofisiológico asociado con diferentes longitudes de onda de la zona que vemos.

El color se clasifica en color luz y color pigmento. El primero es el que reflejan los objetos, el que percibimos en nuestro entorno como el color del cielo, las plantas, los animales, etc. Éste es inmaterial y proviene de luz natural o artificial. Por otra parte, el color pigmento está compuesto por pigmentos artificiales; pueden ser acrílicos, óleos, esmaltes, etc. Este tipo de color es material, porque lo podemos palpar con nuestras manos, mezclarlo y darle el color que deseamos a las superficies.

El color en las señales, es un aspecto muy importante en el diseño de programas señaléticos, puede usarse para llamar la atención o para crear una atmósfera; su finalidad es indicar la presencia de peligro, proporcionar información, prohibir o indicar una acción a seguir. Utilizando la interpretación psicológica de los individuos, ya que carga con un significado simbólico, que se puede utilizar para representar ideas. También puede emplearse como codificación informativa o direccional. Los colores cuentan con propiedades inherentes que les permite distinguirse de otros, haciendo variar su aspecto y definen su apariencia final como el matiz, valor e intensidad.

El matiz. Es el color tal cual; es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregados se podría determinar como sinónimo de color; permitiendo distinguir un color de otro. Se refiere al recorrido que hace un tono hacia uno u otro lado del círculo cromático; por medio de él se clasifican los colores en amarillo, verde, azul, etcétera.

Los colores primarios (pigmento) son el amarillo, rojo y azul, éstos representan los tres matices primarios; de su combinación surgen los colores secundarios (pigmento) que son el violeta, el anaranjado y el verde. De la mezcla de éstos surge la gran diversidad de matices, por lo que el verde amarillento y el verde azulado serán diferentes del verde.



**Ejemplo de valor e intensidad**  
Wucius Wong. Principios del diseño en color pag.90

16. Vidales Giovannetti Ma. Dolores.  
*El mundo del envase.* Edit. GG. México  
1995. Pág. 110





El valor o tono. Se refiere a la claridad u oscuridad de un matiz, cuánto más saturada es la coloración de un objeto visual, tiene más expresión y emoción, observamos un objeto gracias a la presencia o ausencia relativa de luz. El valor se mide con respecto al gris ya que ayuda a aclarar u oscurecer un matiz; dependiendo de la cantidad contenida de este matiz se obtendrán diversos valores de un mismo matiz o color (variaciones tonales), estas variaciones se derivan del matiz de los objetos.

Tonos o contrastes. Son la base para la percepción de la figura. Cuando se habla de tonalidad en la naturaleza se refiere a la luz que reflejan los objetos y de la oscuridad o claridad que provocan los diversos tonos de los objetos, colocándolos cerca o lejos de la fuente de luz, ya sea el sol, un foco, una vela o lámpara.

La intensidad. Se refiere a la fuerza, al grado de pureza de un color específico y la viveza o palidez del mismo. Los colores puros están completamente saturados, un color intenso es muy vivo, la intensidad puede ser definida por la cantidad de gris que contiene un color; mientras más gris o más neutro, será menos brillante o menos "saturado". El color posee una alta capacidad de expresión, enunciando un significado y provocando una reacción ante quien lo percibe.

A continuación expondré lo que experimenta el receptor, dentro de la cultura occidental, al ser expuesto a cierto color.

Blanco. Paz y pureza, es frío, da la sensación de infinito. Se utiliza para incrementar el tono de cualquier otro color con el que se relacione.

Rojo. Es un color cálido y masculino, que tiene energía, fuerza y vivacidad, es un color que atrae la atención. Pudiendo significar dinamismo.

Negro. Símbolo de muerte; negativo, pero también de elegancia, expresa rigidez y seriedad. Puede utilizarse para contrarrestar algunos colores llamativos, como el amarillo, y para hacer más evidente una tipografía en contraste con otro color de fondo.

Verde. Se asocia con la esperanza, calma positiva y descanso, los verdes-azulados; tienen un carácter tranquilo, sedante e indiferente, evocando frescura y vegetación; en cambio los verdes-amarillentos, son luminosos, activos, fuertes y llamativos.

Azul. Color profundo y femenino, expresa madurez y remite a la espiritualidad, al cielo. Es tranquilo, fresco, limpio e higiénico, especialmente acompañado de blanco. El azul lo vemos no porque se abalance hacia nosotros, sino porque nos atrae hacia él.

Naranja. Obtiene la luminosidad del amarillo y la fuerza del rojo, conteniendo una fuerza activa, radiante y expansiva.



**Ejemplo del color y sus diferentes representaciones en la cultura occidental**

# Capítulo 3

## 3.4.5 Flecha

Es el signo más usado desde el hombre primitivo hasta nuestros días, relacionado con la supervivencia gracias a la caza de animales, la flecha es relacionada como arma y como indicativo de dirección y señalizador, es un elemento importante en la comunicación señalética y señalización, ya que es de gran ayuda.

Las partes de la flecha son cabeza y cuerpo; la cabeza puede ser delgada, abierta y en forma de triángulo equilátero; según la forma de la cabeza puede variar su expresión y significando, pudiendo clasificarse en:

### Flecha tipo

Acotación: Con cabeza delgada.

Movimiento: Con cabeza abierta.

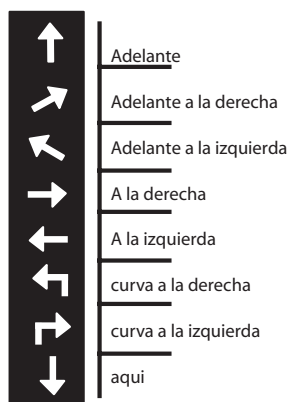
Velocidad: Cabeza formada por la silueta de un triángulo equilátero.

Acción o efecto: Cabeza formada por la silueta de un triángulo equilátero.

Flujo de sustancias: Representada por un perfil que encierra un espacio vacío.

Dirección de funcionamiento: Marca el flujo de sustancia rellena.

La flecha es uno de los elementos compositivos más utilizados en el diseño de señalización y en programas señaléticos por su función primaria de señalizador de dirección específica.



**Ejemplo de señales direccionales con flecha**

## 3.4.6 Tamaño, ubicación espacial y visibilidad

El tamaño de la señal debe ser apropiado para la función que realizará, así como de las características del entorno en que vaya a estar situada. Para determinar el tamaño de una señal, deben de tomarse en cuenta diversos aspectos como el espacio arquitectónico, la ubicación de las señales, la distancia del observador y la iluminación arquitectónica (ya sea natural o artificial), así como el campo de visión normal de una persona, ya que las áreas que quedan fuera de este ángulo son menos visibles y pierden detalles al momento de ser observadas."Dentro de un sistema de señalización general, la constancia de la altura a que están situadas las señales aumenta la posibilidad de que sean percibidas y proporciona un aspecto visual uniforme y agradable que sugiere eficiencia organizativa"<sup>17</sup>

Dentro de un programa señalético, cada una de las señales que lo componen deben estar integradas por una coherencia general en la composición y presentación de éstas, que incluye el signo, el tipo de las letras de acompañamiento, la estructura, las flechas direccionales y los colores, todos estos factores dependerán y variarán según el contexto y el ambiente visual a señalar, cambiando los estilos y las condiciones culturales, ambientales y arquitectónicas en cada caso. Existe cierta libertad de aplicación, siempre y cuando se cumpla con ciertos objetivos como la legibilidad, la simplificación, iluminación, la relación establecida entre tamaño y distancia y al igual que una ubicación correcta de cada señal dentro del espacio arquitectónico a señalar; obteniendo de esto que las señales puedan ser vistas y comprendidas según las condiciones del ambiente arquitectónico y el usuario que ahí transita.

17. Sims Mitzi. Grafica del entorno. Pág. 50

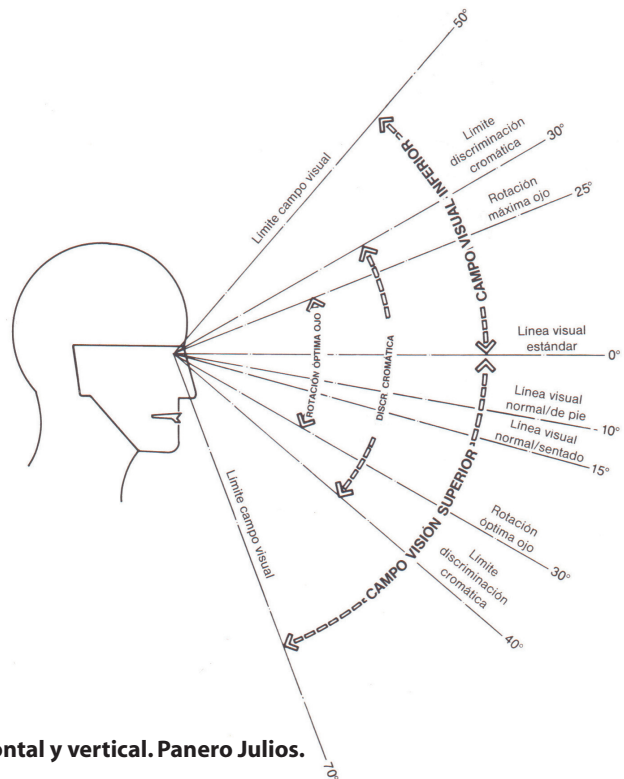
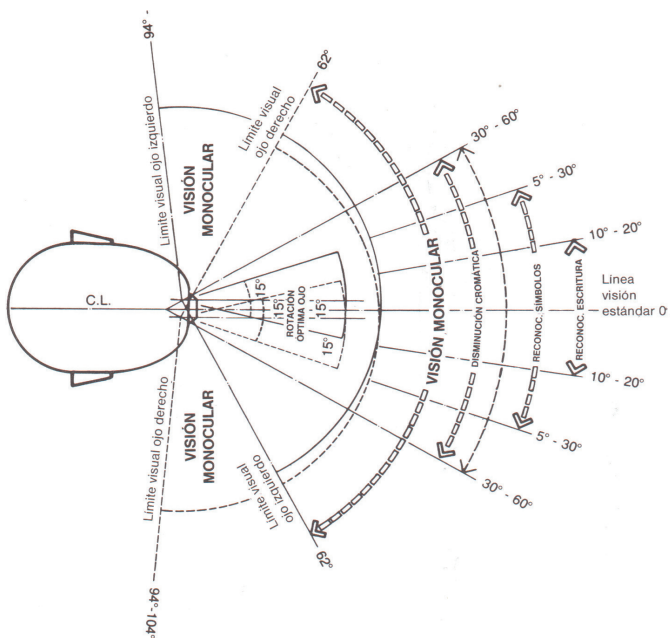


Para que una señal pueda ser observada correctamente por el usuario, debe situarse dentro del campo de visión humana, determinada por la porción de espacio y medirla en grados para ser percibida por un individuo. Cuando se toma en cuenta la visión de un solo ojo se llama visión monocular y si se toman en cuenta los dos ojos se denomina campo binocular o campo central; tiene una amplitud de 600° en cada dirección. En el campo monocular se reconocen palabras y símbolos, esto se da a partir de 10° y 200° a partir de la línea visual y de 5° a 300° en el binocular, el ángulo de mejor enfoque se extiende a 10° de uno y otro lado de la línea visual.

La distancia entre la señal y el ojo humano debe tener una oscilación máxima de 71.1 a 73.7 cm. Esta se determina principalmente por el tamaño de los caracteres e iluminación, "la distancia habitual

de lectura para material impreso es aproximadamente de 45.8 cm. Como regla general para una perfecta visión, la línea visual desde el ojo a la parte inferior de la pantalla debe formar un ángulo con la visual horizontal media que no exceda de 300°"<sup>18</sup>

La ubicación será mejor cuando se acerque más a la línea natural de la visión humana. Esto equivale a un ángulo de 10° frente a nuestros ojos. Debe determinarse el tipo de letra requerido y el tamaño del símbolo, los símbolos pueden exceder el tamaño, pero no distinguirse menos que la letra a menos que esto sea inevitable. El tamaño de la letra se puede calcular por medio de una pulgada de altura para las letras por cada 50 pies de distancia para la visión es decir 2.54 cm.x cada 15 m. aproximadamente. "Cada programa debe de utilizar sólo un estilo de letras y es importante utilizar una retícula para establecer ciertas proporciones básicas"<sup>19</sup>



Ejemplos de campo de visión horizontal y vertical. Panero Julios.

18. Panero Julios. Las dimensiones humanas en los espacios interiores.

Edit. GG. México 1993. Pág. 290

19 Sims Mitzi. Grafica del entorno. Pág. 50

México 1991 Edit. GG.

# Capítulo 3

El siguiente cuadro ofrece medidas del hombre aplicables en señalética

	hombre	mujer	niño 8 años
altura	178cm	163cm	130cm
brazos extendidos hacia arriba	227cm	204cm	160cm
línea de visión horizontal	170cm	150cm	120cm

De igual modo deben considerarse las diversas posibilidades que ofrece el cono de visión humana con el que se determinará la medida de cada una de las señales (altura, anchura y profundidad), la situación de la señal en el inmueble y la distancia del espectador con respecto a la señal.

El cono de visión humana describe una abertura máxima ideal de 54° que corresponden a 27° por encima de la línea de visión horizontal y 27° por debajo de la misma línea; la apertura final del cono está directamente relacionada con la distancia del espectador respecto a la señal a contemplar: a mayor distancia, mayor será la apertura del ángulo de visión.

La buena visión de la señal dependerá de la conjunción de varios elementos, como la distancia y la situación con respecto del espectador. El ángulo del cono de visión no variará de 54°, pero sí lo harán el punto máximo y mínimo de altura en relación con el suelo; el punto máximo debe señalar el borde superior de la señal, el mínimo el borde inferior o límite de la señal, obteniendo así las siguientes distancias adecuadas:

A 70 cm. del espectador, una señal de 35 cm. de altura; a 1.40 m. del espectador para una señal de 70 cm; a 2.10 m para una señal de 105 cm; 2.80 m. del espectador para una señal de 140, y finalmente 3.50 m. para una que mida 338 cm.

Las alturas totales desde el suelo hasta el borde superior de las señales serán las siguientes: 1.54, 1.72, 1.89, 2.10 y 2.24 m

Es importante determinar el lugar adecuado en que se instalaran las señales, para que el receptor pueda tener una buena y clara visión del programa señalético.

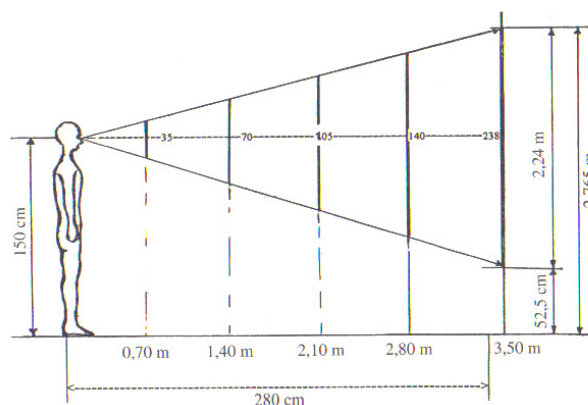
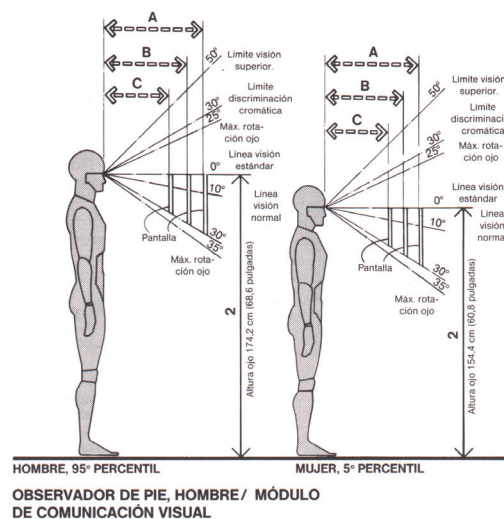


FIGURA 26. Esquema gráfico del cono de visión y distancias.



**Distancias de percepción visual "visibilidad" en el hombre/ Panero Julios. Las dimensiones humanas en los espacios interiores Edit .GG. pag.\***

La iluminación ambiental del entorno es un factor de gran importancia, ya que de ello dependerá en gran medida la visibilidad y legibilidad de la señal, cuando la luz ambiental es escasa debe de aumentarse el contraste entre el texto y el fondo de cada señal, generando un conjunto de pruebas y eligiendo la más idónea según sea el ambiente a señalar.

La iluminación no es algún accesorio, sino una condición esencial para percibir eficazmente las señales del programa señalético. Existen dos tipos de luz: Natural y artificial.

La luz natural es la que produce el sol, es decir la luz del día y puede ayudar a estimular la concentración, mantener vivo el interés y disminuir la fatiga visual. La luz artificial es producida por algún tipo de lámpara o luminaria encendida mediante electricidad, este tipo de luz ofrece un mayor control sobre la iluminación. Lo ideal en un ambiente arquitectónico es contar con ambos tipos de luz, tanto natural como artificial.

Con relación a las fuentes de luz deben de tomarse en cuenta varios conceptos como:

**Flujo luminoso.** Es la cantidad de luz que emite un foco proveniente de una fuente luminosa, se expresa en lúmenes (lm).

**La iluminancia.** Es el grado de intensidad de la luz; se expresa en unidades llamadas lux (lx) y se refiere a la iluminación de una superficie en  $m^2$  por un flujo luminoso de un lm.

**La temperatura del color** se define como la apariencia de la fuente de luz y se mide en grados kelvin.

**Índice de reproducción cromática.** Es la capacidad de la lámpara para producir la apariencia de un color.

**La emisión de radiación UV.** Es el tipo de radiación de rayos ultravioleta, es la más dañina ya que puede afectar seriamente a la conservación de los objetos; el contenido de la radiación UV varía de una fuente a otra.

**La eficacia luminosa.** Es el producto de dividir el flujo luminoso por el consumo de energía eléctrica (w), es un punto importante al momento de elegir las lámparas ya que el consumo tiene una relación directa con el presupuesto de los proyectos.

### **Tipos de lámparas:**

**Lámparas incandescentes.** Producen una luz muy blanca, operan a una temperatura muy elevada por lo que la bombilla debe ser de cuarzo, sus ventajas están asociadas a la calidad de luz que emiten y a la flexibilidad de diseño que ofrecen, pero tienen una alta emisión de radiación infrarroja y UV .

**Lámparas Fluorescentes.** Estas tienen una alta eficacia luminosa y bajo consumo, se fabrican en una gran gama de temperaturas del color, con las que se consiguen efectos distintos, este tipo de lámparas son también buenas para iluminar objetos bidimensionales.

**Lámparas halógenas.** Ofrecen un alto rendimiento luminoso y bajo consumo, pero tienen un bajo índice de reproducción cromática.





**Fibra óptica.** La luz proveniente de éstas tiene una cualidad brillante, sin radiaciones UV e infrarroja, es un sistema flexible y muy versátil.

# Capítulo 3






## Diferentes tipos de lámparas y equipo de iluminación

### TIPOS DE LÁMPARAS



#### Lámparas incandescentes

Estándar (A)	Cabeza espejeada (D-CS, A-CS)	Reflectora (R)	Reflectora parabólica (PAR)	
				








#### Lámparas halógenas

Reflectora parabólica de vidrio prensado (PAR)	Halógena incandescente (QT)	Halógena incandescente (QT-DE)	Halógena de bajo voltaje (QT)	Reflectora de bajo voltaje (QR)
				

#### Lámparas fluorescentes

Estándar (T)	Compacta (TC TC-EL)			
				

#### Lámparas de descarga de alta presión

Vapor de mercurio (HME)	Reflectora vapor de mercurio (HMR)	Halogenuros metálicos (HIE)	Halogenuros metálicos (HIT)	Halogenuros metálicos (SN)
				
Vapor de sodio (HSE)	Vapor de sodio (HST)			
				



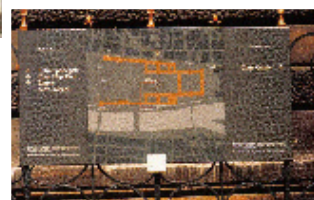
### 3.5 Tipos de señales

Dentro de la señalización y la señalética; se encuentran las señales orientadoras, direccionales (informativas), identificativas, reguladoras (restrictivas y prohibitivas) y preventivas.

Señales orientadoras. Estas señales tienen la función de situar a los usuarios en un entorno, su composición está integrada por mapas, maquetas, visitas esquemáticas, planos en los puntos de entrada y en puntos específicos. Son de gran ayuda en lugares poco habituales complejos o muy amplios que ponen al usuario en una constante disyuntiva.

Señales direccionales. Son instrumentos ubicados dentro de la circulación del usuario, formando parte de un programa de señalización, estos elementos son esenciales para la utilización segura y eficaz de las instalaciones por parte de los usuarios. Deben ser claras y estar bien localizadas en las entradas principales y puntos cruciales, ayudan a impedir confusiones y a evitar que el usuario haga preguntas al personal que labora dentro del inmueble.

Estas señales sirven para delimitar y establecer las diversas rutas a seguir por un usuario dentro del inmueble, éstas deben indicar si éste debe subir bajar, ir a la izquierda, ir a la derecha o seguir recto; es muy común que vayan acompañadas de flechas direccionales que ayudan a identificar al usuario hacia dónde debe de dirigirse para llegar a su destino. Tienen por objeto informar sobre el nombre y la ubicación de cada uno de los destinos que se presentan a lo largo de su recorrido. Su aplicación es primordial en las intersecciones en donde se debe elegir la ruta a seguir según el destino seleccionado o requerido.



**Ejemplo de señales orientadoras**  
**1.folleto de Fabrica"**  
**2.Mitzi.Grafica del entorno**  
**3.\*Zoologico "parque del pueblo"**



**Ejemplo de señales direccionales**  
**1.folleto de Fabrica"**  
**2.Mitzi.Grafica del entorno**



# Capítulo 3

Señales identificativas. Estas señales son de tipo informativa/identificativa, ya que juegan los dos papeles al mismo tiempo, tanto informa como identifica; se utilizan para reafirmar destinos o establecer reconocimiento de una ubicación específica dentro del inmueble, pueden usarse para señalar una actividad y al mismo tiempo personalizar la propiedad o inmueble a través de señales identificativas. En el caso de señalética sirve para identificar fácilmente el inmueble o el entorno, si el edificio ya es muy característico, las señales de identificación pueden llegar a ser casi redundantes.

Señales reguladoras. Estas señales tienen la labor de conducción o prohibición de ciertas actividades, su misión es proteger al usuario contra algún peligro. Este tipo de señales le indican al usuario qué hacer, bloqueando cualquier sistema de reflexión y exigen una reacción inmediata a la vista de la correspondiente señalización o señalética, son señales que deben ser acatadas para no caer en ningún tipo de infracción, tienen por objeto indicar la existencia de limitaciones físicas o prohibiciones reglamentarias que regulan los flujos viales y peatonales.

Señales preventivas. Tienen como objetivo prevenir a los usuarios de la existencia de algún peligro en el camino y su naturaleza. Estos mensajes pueden tomarse en consideración o ignorarse, todo depende del individuo al que va dirigida dicha señal. Para hacer más evidente este tipo de señales se puede acompañar con formas geométricas triangulares o romboides, fondo en color amarillo, banda de contorno y símbolo en color negro.



**Ejemplo de señales identificativas en señalética**  
1. Metro de la Cd. de México”  
2. “Fachada de tienda” página web rotulación y direccionales di”



**Ejemplo de señales reguladoras en señalética**  
1. señal de prohibido fumar.  
2. “zoologico parque del pueblo”



**Ejemplo de señales preventiva en señalética “zoologico parque del pueblo”.**





### 3.6 Materiales

Existe una gran variedad de materiales para la fabricación del soporte físico de señales y los factores determinantes entre la utilización de uno u otro material varían entre ciertas características de éstos, como podrían ser la durabilidad, el costo, el aspecto, la resistencia al vandalismo, el mantenimiento que se le debe de dar al material, la demanda, etc. Éstas son sólo algunas características para tomar en cuenta al momento de elegir el material para el programa señalético, estas características de los materiales deben ser usadas como ventajas y desventajas y su utilización dependerá del uso, el lugar a donde se colocará el soporte físico de cada señal y los costos de cada uno de éstos.

El material más utilizado en la fabricación del soporte físico de las señales son los plásticos, ya que resisten las inclemencias atmosféricas, como la lluvia, el sol, el viento y la nieve; es un material estable, fácil de fabricar y de conseguir y cuenta con una diversidad de colores y se puede conseguir opaco, transparente o translúcido, así como brillante o mate. Los mensajes se pueden aplicar al plástico mediante la serigrafía, impresión offset o vinil adherible.

Los metales más usados en la fabricación de soporte para señales son el acero y el aluminio, el acero es utilizado por su resistencia y menor precio, mientras que el aluminio es muy utilizado por su resistencia, ligereza y durabilidad es resistente a la corrosión, es fácilmente manipulable, una de sus desventajas es que presenta dificultad al unirse con si mismo, así que debe de emplearse con este fin remaches o tornillos.

La madera es uno de los materiales más nobles, ya que puede ser trabajada y ensamblada con facilidad, es un material que se puede encontrar en diversos colores ya sea natural o teñida, es rígida, ligera, posee un olor y calor específico a cada clase o tipo de madera; su aspecto final depende del tipo de madera y del estado en que se encuentre, ya que se puede grabar, pintar; darle un acabado rustico o liso.



**Ejemplo de señalética en plástico**  
**1. "Metro de la Cd. de México"**  
**2. página web rotulación y direccionales di"**



**Ejemplo de señalética en metal**  
**1. Página web rotulación y direccionales di"**



**Ejemplo de señalética en madera.**  
**\*pagina web rotulación y direccionales di"**

**Ejemplo de señalética en vidrio**  
**web rotulación y direccionales di"**



# Capítulo 3

El vidrio es utilizado usualmente para proteger, aunque también se puede usar como soporte aunque se tendría que hacer un estudio del ambiente, ya que el vidrio presenta problemas como los reflejos o la visión a través de un fondo no deseado, debe de tomarse en cuenta el vandalismo en caso de que la señal se coloque al aire libre, así como el sol, ya que algunos vidrios tienden a agrietarse y resquebrajarse si están expuestos directamente a los rayos de sol.

## 3.7 Sistemas de reproducción

Un sistema de reproducción es un procedimiento que nos permite reproducir de una a muchas veces un diseño grafico, generalmente sobre papel, y hoy en día puede ser generado más rápida y fácilmente en la computadora. Puede ser un cartel, una revista, un libro, un volante, una señal de un programa señalético, etc. Para elegir que sistema de reproducción debe tomarse en cuenta diversas características entre las que se encuentran el costo, el material de soporte de las señales, el ambiente, la iluminación, etc.

Entre los muchos y muy variados sistemas de reproducción se encuentra la serigrafía, el recorte de vinil y la impresión por inyección de tinta, los cuales describiré a continuación.

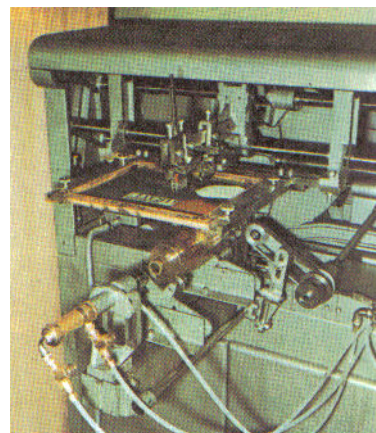
Serigrafía es una técnica de reproducción e impresión que puede ser aplicada a una gran variedad de materiales como papel, madera, plástico, vidrio, cerámica, metales y tejidos; su aplicación es posible gracias a la transferencia de tinta a través de una gasa o malla, antiguamente ésta era de seda, permitiendo el paso de la tinta a través de ella y bloqueando áreas donde no habrá de imprimirse, esto mediante una emulsión fotosensible o barniz y dejando zonas libres y expuestas, permitiendo la transferencia de tinta sobre el material a imprimir mediante un rasero, rasqueta o espátula, generalmente de caucho. Para no dañar la malla se extiende, distribuye y filtra la tinta, ubicada en una malla sujeta a un bastidor

que puede ser de madera o metal, logrando así imprimir una gran cantidad de copias en el material elegido.

La serigrafía permite la impresión manual, la impresión semiautomática y la impresión completamente automatizada, es utilizada generalmente en piezas ya terminadas, aplicando cada tinta por separado, dejando secar la tinta entre la aplicación de un color y otro, la tinta para serigrafía tiene una consistencia muy viscosa, permitiendo aplicar colores claros sobre colores oscuros. La desventaja es que es un sistema de reproducción en serie, por lo tanto, se necesitaría un negativo por cada señal del programa señalético y esto aumentaría considerablemente el costo final de reproducción.



**Ejemplos de serigrafía semiautomática y manual**



**Ejemplo de Serigrafía automática**

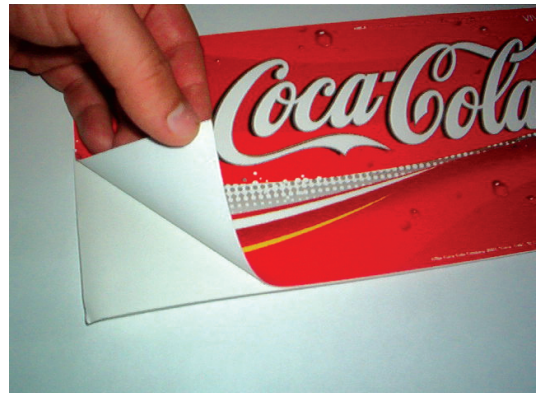


Vinil adherible. Por medio de esta técnica se puede rotular cualquier superficie, es de bajo costo y fácil de colocar, se puede conseguir en una infinidad de colores los cuales se pueden adquirir por medio de pantone para hacer el trabajo más preciso en cuanto a colores institucionales.

La técnica se desarrolla por medio de un original digital elaborado en un programa de vectores, transferido a un equipo operado por computadora en rollos de vinil autoadherible, en una amplia gama de colores y calidades. La señalización y publicidad son las aplicaciones principales de esta técnica.

Impresión por inyección de tinta: es un sistema computarizado, por lo tanto no requiere de negativos, la señal se puede elaborar en un programa de vectores y por medio de un dispositivo de impresión (plover), conectado a una computadora es impreso en casi cualquier superficie plana, se puede imprimir cualquier imagen y es económico. Es usado en varios campos como el diseño, la ingeniería, la arquitectura, entre otros.

Las dimensiones del plotter varían según la aplicación que se le dé, ya que para trabajos de gráficos profesionales, se emplean plotters de hasta 137 cm. de ancho, mientras que para otras no tan complejas, son de 91 a 111 cm.



**Ejemplo de vinil adherible**



**Ejemplo de impresión por inyección de tinta**

# Capítulo 3

## 3.8 Sistemas de sujeción

Existen diversas formas de sujetar una señal, las más sencillas y comunes son por medio de taladros para remachar o atornillar, adhesivos, el tornillo y la pija, clavos pernos y alcayatas.

**Colgante.** La señal es sujeta por su extremo superior al techo, por medio de extensiones, puede contener la misma información por ambas caras, se utiliza normalmente en corredores amplios.

**Bandera.** La señal esta sujeta por uno de sus extremos laterales directamente a la pared o columna y puede contener información por las dos caras, es utilizada con frecuencia en corredores amplios.

**Adosada al muro.** La señal se encuentra sujeta al muro mostrando solamente una cara.

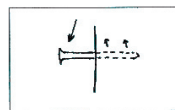
**Autosoportada.** La señal contiene un pie o pedestal que la soporta.

**Panel.** Encontramos este tipo de soporte incrustado al piso, generalmente utilizada en exteriores, donde se ubica la información a una distancia considerable a la vista del observador.

**Directorio.** Muestra diversos servicios que se brindan en el inmueble, se localiza habitualmente colocado en la entrada y puede ser tipo pedestal o endosado al muro.



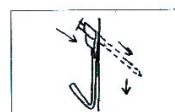
Ejemplo de señal tipo colgante  
"página web"



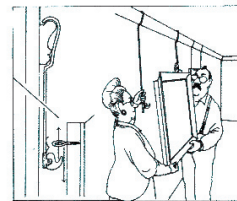
Clavo con cabeza.



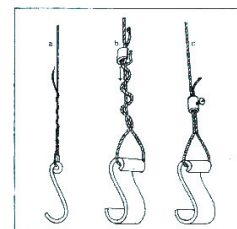
Gancho.



Gancho.



Colgadura de un cuadro con barras.



Ganchos para colgar con cables.

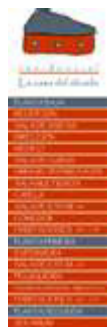
### Elementos de sujeción. Diseño de exposiciones



Ejemplo de señal tipo Bandera  
"Zoologico  
parque del pueblo"



**Ejemplo de señales tipo directorio  
"parque del pueblo y página web"**



**Ejemplo de señal auto  
soportada  
"Cd. Universitaria"**



**Ejemplo de señal adosada al  
muro \*página web rotulación y  
direccionales di"**



**Ejemplo de señal tipo panel.  
"Cd. Universitaria y página  
web"**

# Capítulo

# 4

## Aplicación

**E**n este último capítulo se concentra la información recopilada en los capítulos anteriores, apoyándome en la metodología que presenta Joan Costa en su libro Señalética, y así empezaré el diseño del mismo para el FARO de Oriente, presentando al final de este capítulo el diseño final, su adaptación al medio y los beneficios que trajo para este centro cultural.

Fábrica de Artes y Oficios de Oriente

---

**El Faro**



## 4.1 Metodología para la creación del programa señalético

Una metodología es un proceso que el diseñador lleva a cabo. Son pautas a seguir de una manera ordenada con el fin de generar un mensaje gráfico coherente y eficiente ante la necesidad de diseño que se tiene.

Al diseñar un programa señalético, es importante tener una metodología bien establecida que organice los pasos y procedimientos para la elaboración de dicho programa, así como posibles cambios que podría sufrir la señalética con el paso del tiempo, previniendo la adaptabilidad a necesidades futuras. Dentro de la composición señalética se toman en cuenta tres códigos: tipográfico, icónico y cromático, estos elementos organizados de cierta forma, constituyen significados dentro del espacio gráfico o panel señalético.

Utilicé la metodología que plantea Joan Costa en su libro Señalética, ya que es una de las más importantes, completas y claras investigaciones realizadas sobre este tema.

La poca información recopilada y la comparación de ésta con los estudios que ha hecho dicho autor la hace imprescindible.

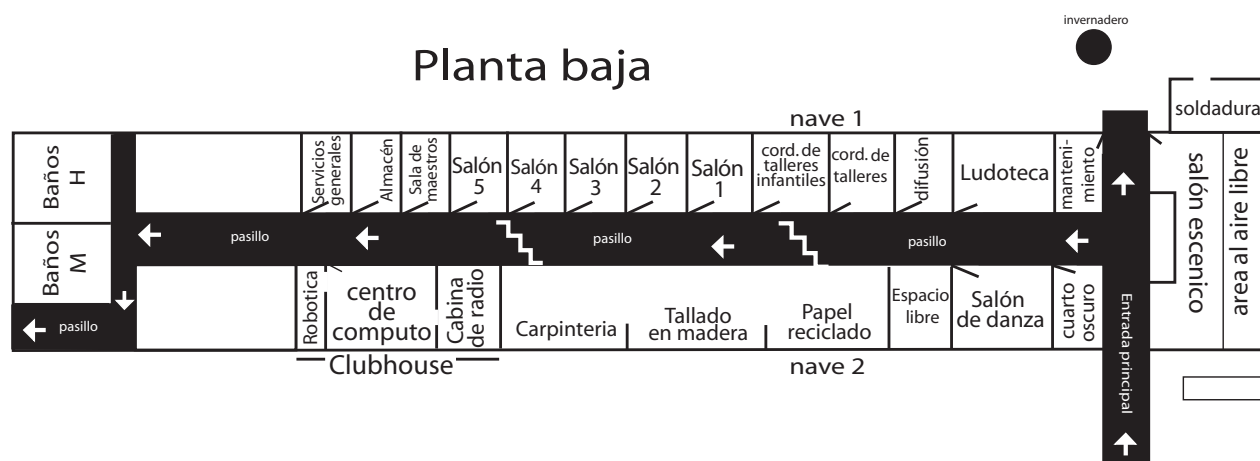
A continuación describiré uno a uno los pasos a seguir en la producción del programa señalético, la metodología se aplicará a lo largo de este capítulo.

Se inicia el programa haciendo contacto real con el lugar, se determina su rubro, su personalidad, las condiciones arquitectónicas, el público y la identidad gráfica del mismo. Todos estos puntos ya fueron cubiertos en el primer capítulo.

En la etapa dos de la metodología se da una descripción exacta de la estructura arquitectónica, ubicación de los servicios y recorridos existentes dentro de las instalaciones.



A continuación presentaré tanto el plano como las fotografías del inmueble de la planta baja. Recuerde que se encuentra dividido en dos naves, es decir, nave 1 y nave 2, unidas por un pasillo principal.



**Entrada principal**



**Salón escénico entrada y escenario en planta baja**



# Capítulo 4



**Mantenimiento en planta baja nave 1**



**Ludoteca en planta baja nave 1**



**Difusión cultural en planta baja nave 1**



**Coordinación de talleres en planta baja nave 1**



**Coordinación de talleres infantiles en planta baja nave 1**



**Salón 1 en planta baja nave 1**



**Salón 2 en planta baja nave 1**





**Salón 3 en planta baja nave 1**

---



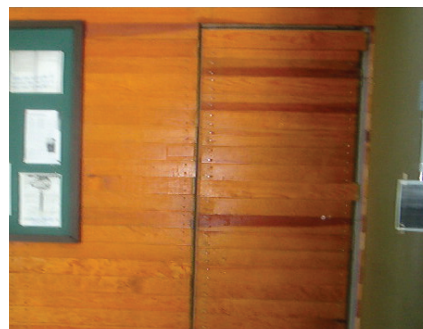
**Sala de maestros en planta baja nave 1**

---



**Salón 4 en planta baja nave 1**

---



**Almacén planta baja nave 1**

---



**Salón 5 en planta baja nave 1**

---



**Servicios generales en planta baja nave 1**

---

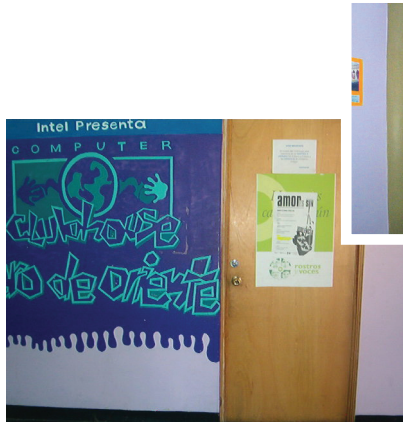
# Capítulo 4



Baños de mujeres y hombres en planta baja al fondo de nave 1 y 2



Papel reciclado en planta baja nave 2



Club house en planta baja nave 2



Danza en planta baja nave 2



Carpintería en planta baja nave 2

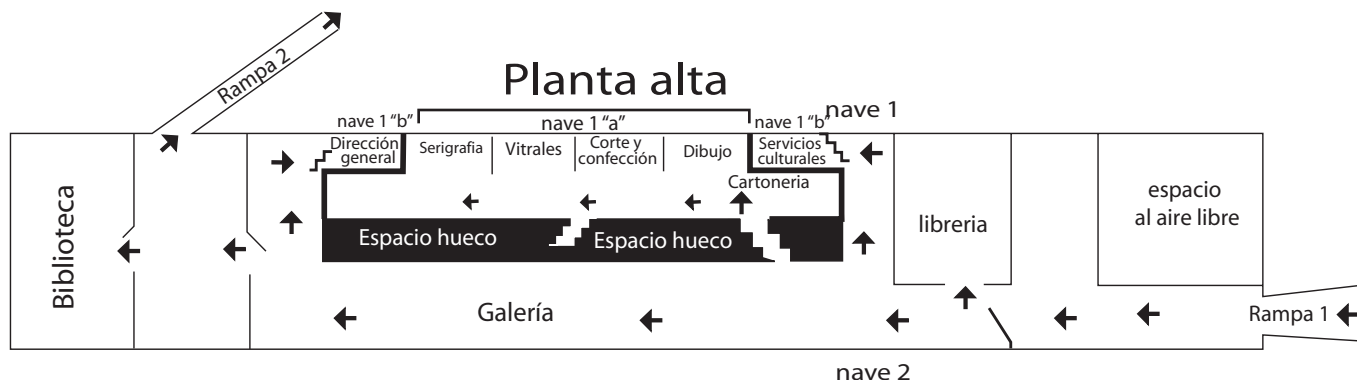


Talla en madera en planta baja nave 2

Cuarto oscuro de fotografía en planta baja nave 2



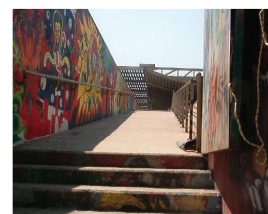
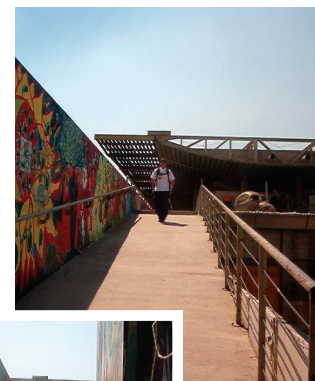
A continuación presentaré las fotografías y el plano de la planta alta del inmueble, dividida en sus dos naves más un subnivel en la nave 1, en el cual se ubican los servicios culturales y la dirección general.



**Librería en planta alta nave 1**

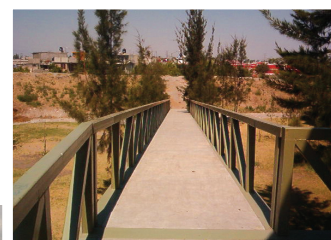


**Rampa 1 en planta alta nave 2**



**Galería en planta alta nave 2**

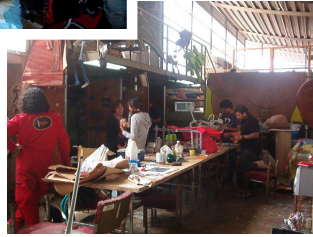
**Rampa 2 en planta alta nave 1**



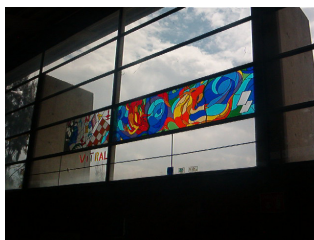
# Capítulo 4



**Alebrijos y cartonería en planta alta nave 1"a"**

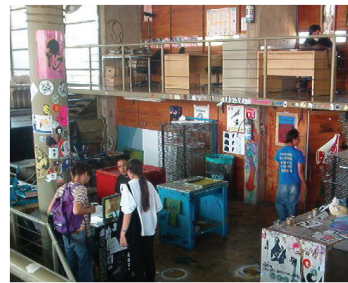


**Corte y confección en planta alta nave 1"a"**



**Vitrales en planta alta nave 1"a"**

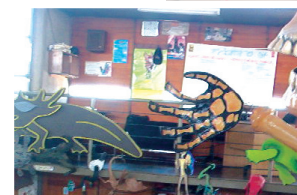
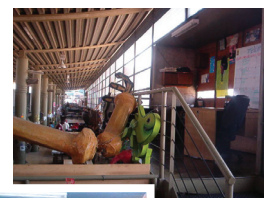
**Serigrafía en planta alta nave 1"a"**



**Dirección gen. en planta alta nave 1"b" arriba de serigrafía**



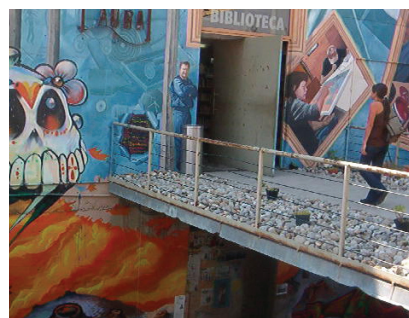
**Servicios culturales en planta alta nave 1"b" arriba de alebrijos.**



**Biblioteca en planta alta nave 1 y 2**



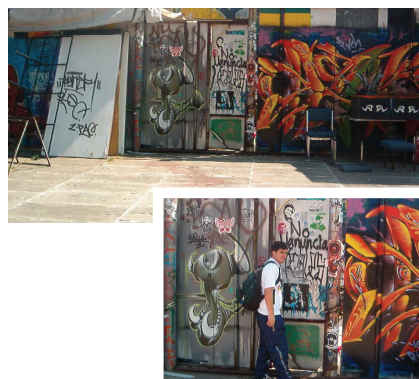
**Puente que conecta biblioteca con nave 1 y 2 en planta alta**



**Biblioteca y baños planta alta y baja al final de nave 1 y 2**



**Herrería en planta baja situada al exterior del inmueble a un costado del salón escénico**



# Capítulo 4

## 4.3 Condicionantes arquitectónicos y ambientales

En este punto hablaré de aquellos condicionantes arquitectónicos que pueden regir el diseño, el tamaño, la ubicación o el tipo de señales existentes en el programa señalético.

Recuerde que el inmueble no fue concebido originalmente para utilizarse como centro cultural, ya que se utilizaría como edificio de gobierno, pero su construcción aún no terminaba, por lo tanto se pudo adecuar de manera inteligente a las actividades que ahí se llevarían a cabo.

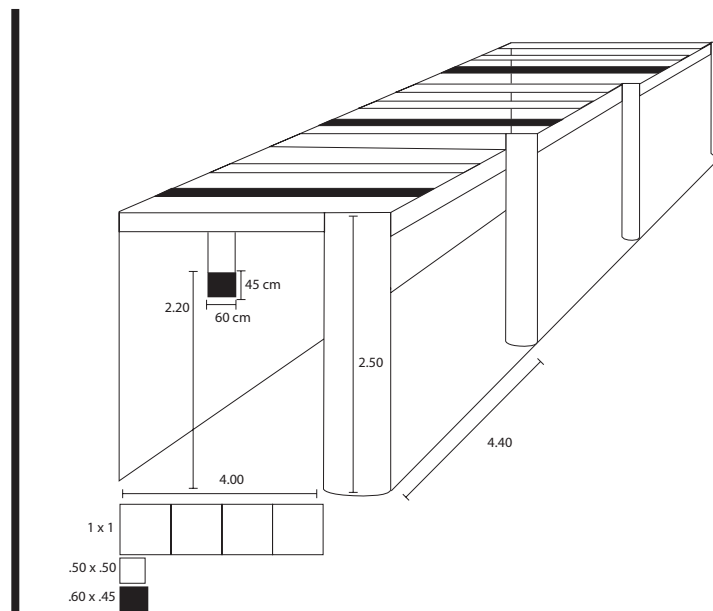
En la nave dos de la planta baja, el espacio donde se encuentran los talleres de papel reciclado, talla en madera y carpintería, cuenta con aproximadamente 27 m. de largo por 4 m de ancho y una altura de 2.50 m.

Este espacio no cuenta con paredes divisorias entre los talleres; por lo que el lugar está separado únicamente por mesas o maquinaria necesaria para la elaboración de las actividades de cada taller.

Este espacio se encuentra dividido del pasillo general por unas columnas a 4.40 m de distancia entre una y otra, en total son seis columnas. De igual modo, el espacio cuenta con 11 travesaños; si contamos éstas de atrás hacia adelante, es decir de carpintería a papel reciclado, cada taller abarca tres travesaños y en las dos restantes se localiza una área libre donde hay mesas y sillas para plena disposición del público.

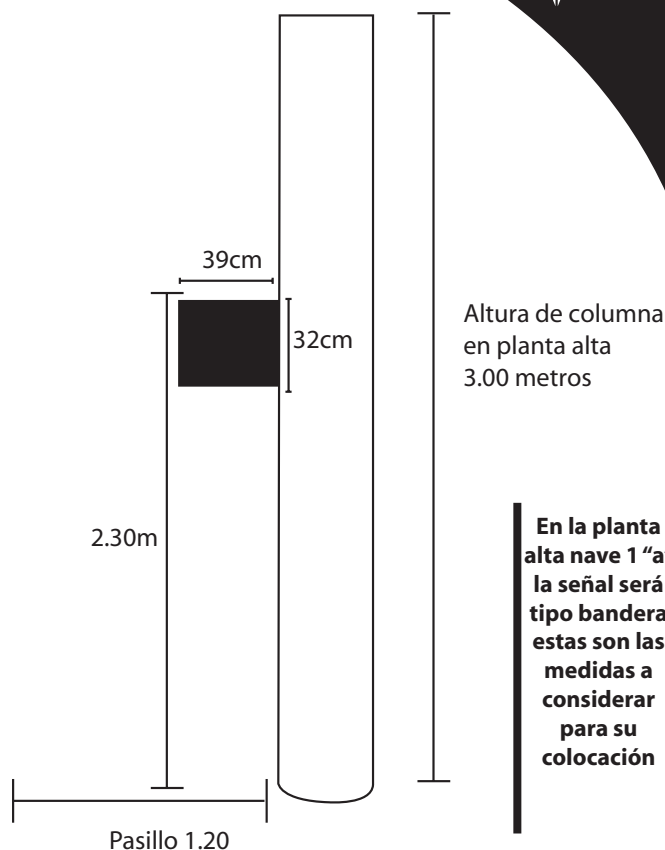
Por lo tanto, llegué a la conclusión de que el tipo de señal idóneo para este lugar es el colgante y que estará centrada a lo ancho de cada tercer travesaño, contando de atrás hacia adelante, debido a que si se coloca de frente en el pasillo principal, al ser este muy angosto (2 m ancho x 37 m de largo), no se podrán apreciar claramente todas las señales desde uno de los extremos; además de que estorbarían visualmente las escaleras ubicadas en el mismo pasillo, por donde circula el público. Las medidas de estas señales serán de 60 cm x 45 cm, y la señal será a dos caras para aprovechar la visibilidad del tipo de señal.

**Este esquema muestra la planta baja nave 2, las medidas entre travesaños y columnas, las alturas y la medida de la señal así como el tipo de señal.**



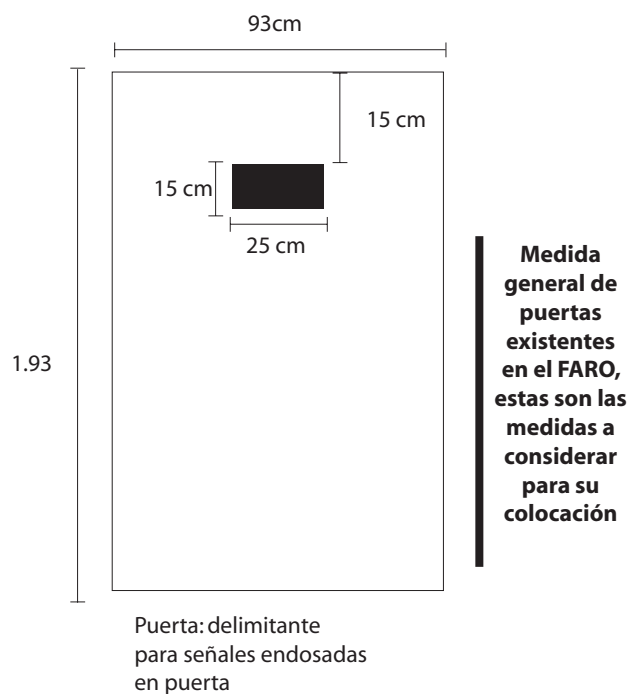
En la planta baja, nave 1, los espacios están delimitados por paredes y puertas lo cual hace más fácil de ubicar y colocar las señales. En estos lugares que cuenten con puertas o muros divisorios, la medida de las señales será de 25 cm. x 15 cm. y estarán endosadas ya sea al muro o a la puerta existente.

En la planta alta nave uno "a", tampoco se cuenta con puertas, ni paredes delimitantes; aquí existen columnas que sostienen el techo, la altura de estas columnas es de 3 m. En este piso no podrían colocarse las señales tipo colgante, ya que sería difícil su colocación, por lo tanto, las señales en esta área serán tipo bandera y estarán colocadas en las columnas de este nivel. El espacio en este nivel es más pequeño y el pasillo es más angosto, por lo tanto, la distancia para observar cada señal será menor en relación de la planta baja nave dos; por lo tanto, estas señales serán mas pequeñas, la medida será de 39 cm x 32 cm.



Respecto a las condiciones de iluminación, por las mañanas no existe ningún problema, ya que el inmueble cuenta con ventanales muy amplios para percibir gran cantidad de luz, por las tardes la luz que entra es menor principalmente en la planta baja donde las escaleras encontradas y la estructura del inmueble hace que la visibilidad baje y sea necesario el uso de iluminación artificial.

A pesar de que el FARO cuenta con una entrada principal, no es el único acceso hacia las instalaciones, ya que cuenta con dos rampas de acceso, una lleva a los jardines y otra a la explanada principal, también existe otra entrada que conecta con las gradas existentes en el exterior del inmueble.





# Capítulo 4

En el FARO se puede apreciar un estilo contemporáneo, juvenil y artístico, casi todas las paredes están sin pintar y sobre sale el color del concreto, que junto con el metal de las columnas y escaleras, dan la impresión de modernidad.

Las paredes que tienen color son muy llamativas y artísticas, ya que están pintadas con graffiti que los propios alumnos y talleristas han contribuido a enriquecer. Al caminar por el pasillo principal en la planta baja se observa un lugar muy poco común: con alebrijes enormes colgando del segundo piso, una pecera llena de grandes axolotes, esculturas en metal, el color del papel reciclado y mucha gente por todas partes; es un lugar dinámico y creativo, en el que te sientes libre de ir y venir por donde te plazca.

## 4.4 Palabras clave y pictogramas

Las palabras clave determinan el nombre del espacio al que se quiere señalar, éstas se dividen dependiendo del uso y ubicación de cada una: direccionales, informativas y de identificación.

Las palabras clave dentro del inmueble del FARO son:

- \*Salón escénico
- \*Taller de herrería
- \*Cuarto de mantenimiento
- \*Ludoteca
- \*Difusión Cultural
- \*Coordinación de talleres
- \*Coordinación de talleres infantiles
- \*Salones del uno al cinco
- \*Sala de maestros
- \*Almacén
- \*Servicios generales

- \*Baños de hombres
- \*Baños de mujeres
- \*Fotografía de revelado
- \*Salón de danza
- \*Taller de papel reciclado
- \*Tallado en madera
- \*Taller de carpintería
- \*Cabina de radio

- \*Centro de cómputo
- \*Librería
- \*Servicios culturales
- \*Taller de cartonería
- \*Taller de corte y confección
- \*Taller de vitrales
- \*Taller de serigrafía
- \*Dirección general
- \*Galería
- \*Biblioteca
- \*Informes

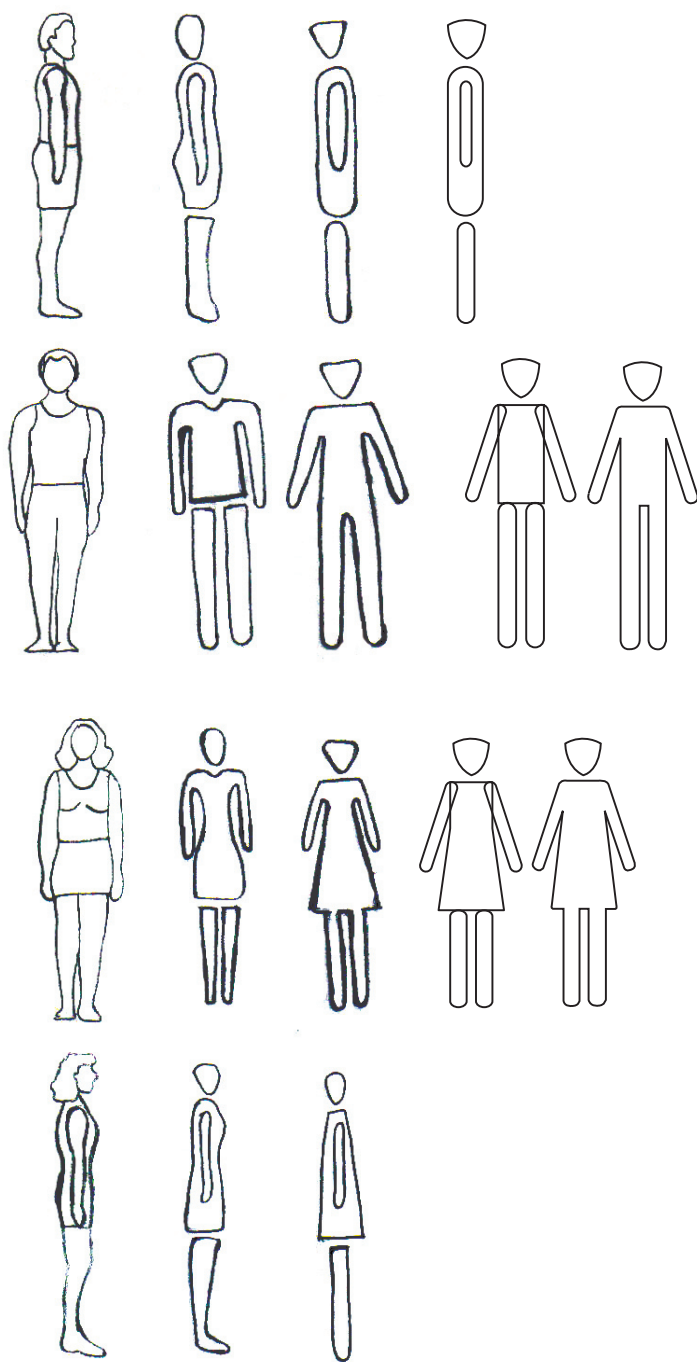


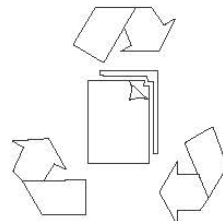
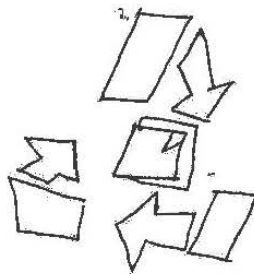
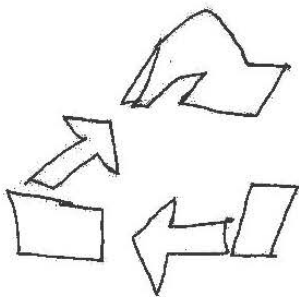
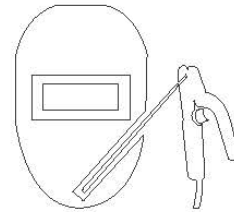
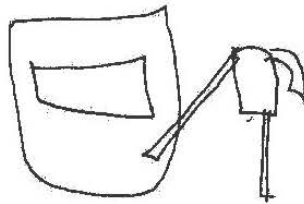
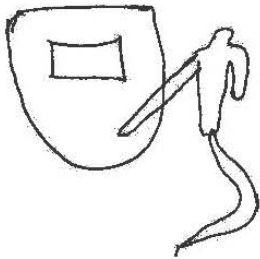
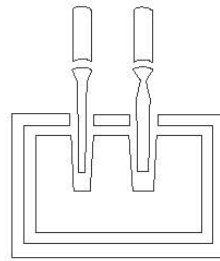
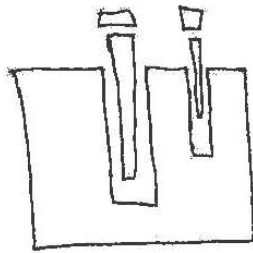
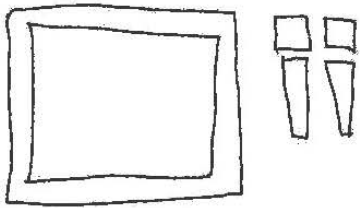
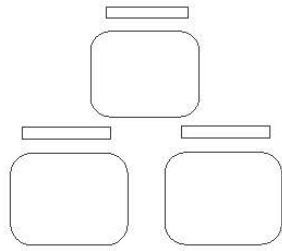
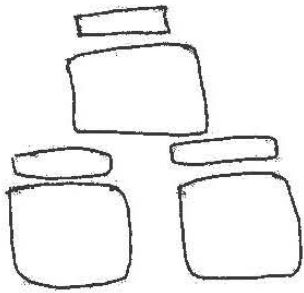
**Cuadro para generar la primera lluvia de ideas, para la realización de los pictogramas de las señales del programa señalético**

SEÑALES	MAQUINAS	UTENSILIOS O HERRAMIENTAS	TEXTO	FRENTE O PERFIL
T. de alebrijes		alebrije	Solo texto	
T. herrería		Careta - pistola - rayo de luz	SI	Frente
T. corte y confección	Maquina de coser	Tijeras-aguja- hilo	SI	Frente
T. Carpintería	Sierra eléctrica	Clavos – cepillo	SI	Frente
T. Papel reciclado		Serrucho martillo	SI	Frente
T. vitrales		Símbolo de reciclado	SI	
T. serigrafía		Hoja de papel vitral, ventana	SI	Frente
T. talla en madera	Sierra eléctrica	Bastidor- rasero	SI	Frente
Cabina de radio		Madera- gubias	SI	Frente
Centro de computo	computadora	Micrófono-audífono	SI	Frente
Ludoteca		Monitor y Mouse	SI	Frente
Almacén		Juguetes- niños	SI	
Informes		Envases – estante - juego de llaves	SI	Frente
Direcc. general		Signo de interrogación	SI	Frente
Serv.culturales			Solo texto	
Mantenimiento		Escoba/recogedor	SI	Frente
Dif. cultural			Solo texto	
Coordinación de talleres			Solo texto	
Coordinación de talleres infantiles			Solo texto	
Fotografía	camara fotografica	Rollo fotográfico-papel fotográfico	SI	Frente
Serv.generales			Solo texto	
librería		Libro -signo de \$	SI	Frente
Biblioteca		Libros y estantes	SI	Frente
Galería		caballete	Solo texto	
Salón de danza		Bailarines/zapato de danza	SI	Frente
Sala de maestros			Solo texto	
Salón escénico		Mascaras de teatro	SI	Frente

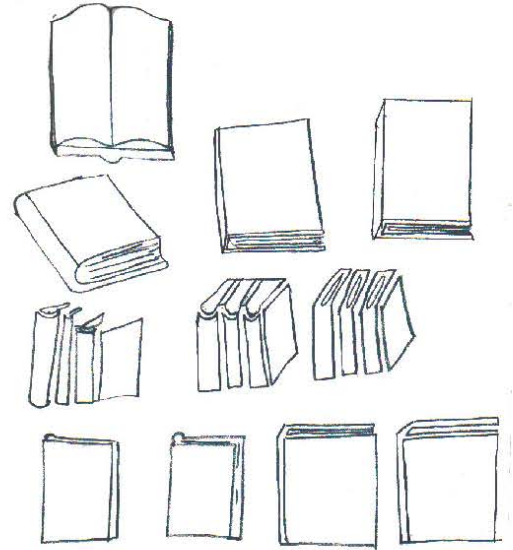
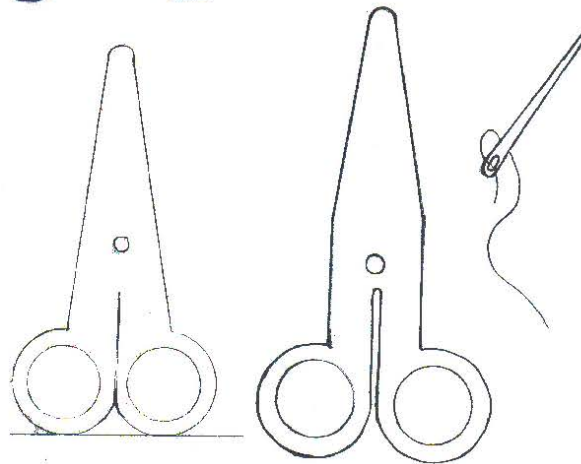
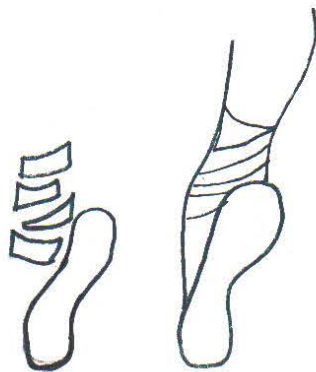
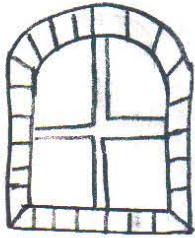
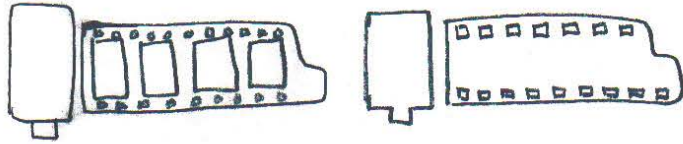
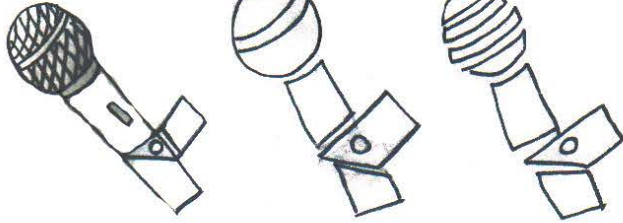
# Capítulo 4

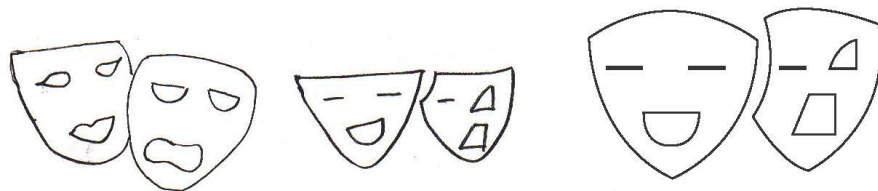
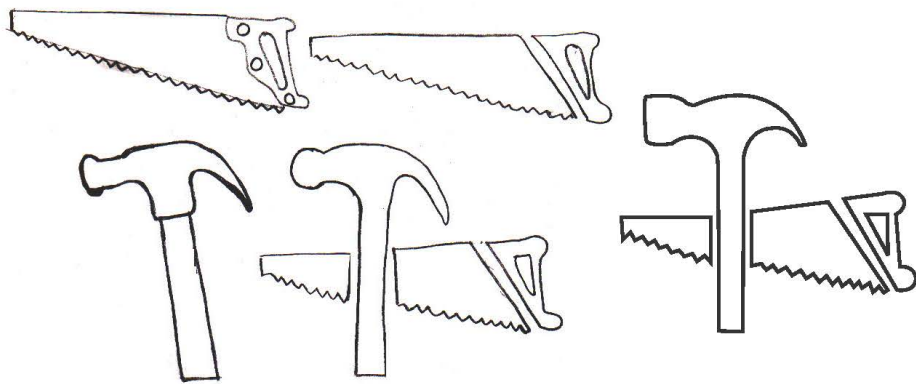
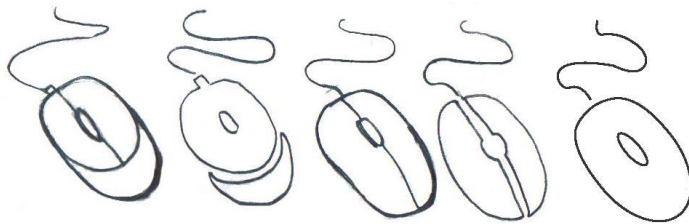
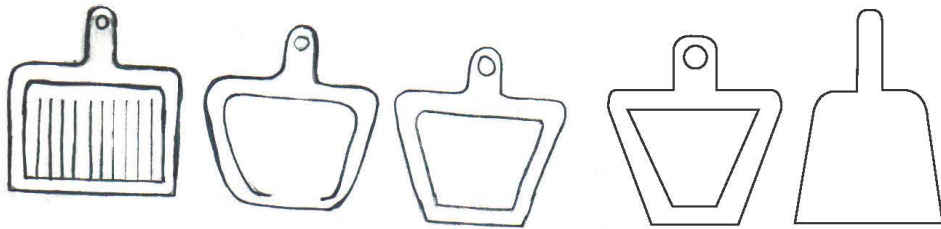
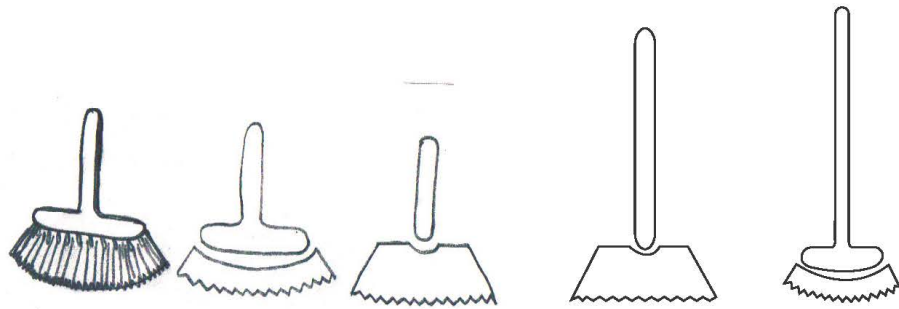
## Primeros bocetos para los pictogramas del programa señalético



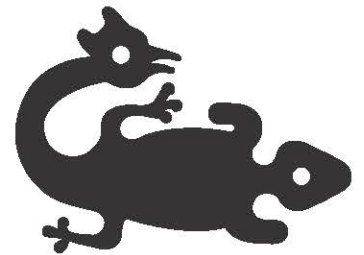
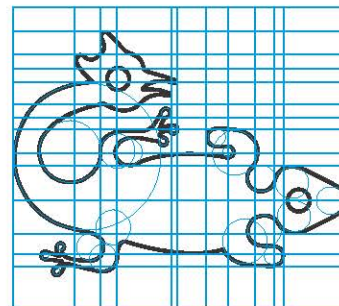
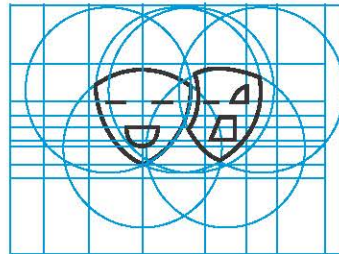
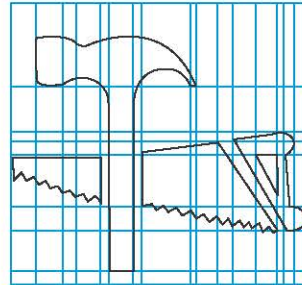
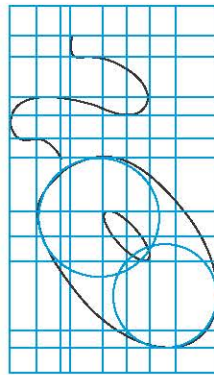
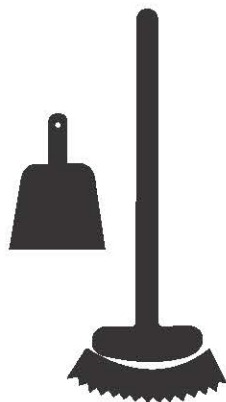
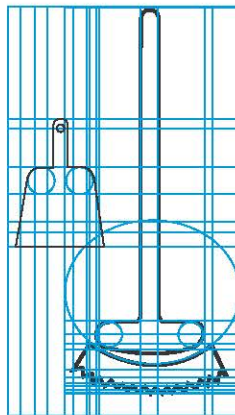
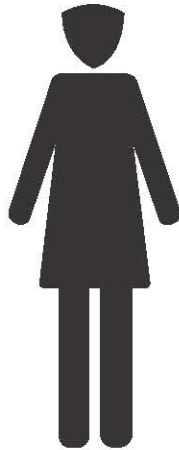
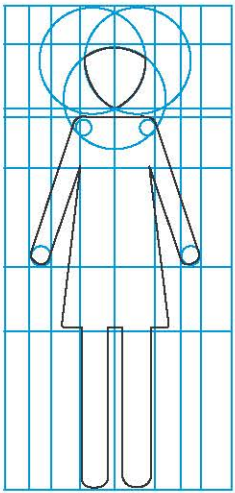
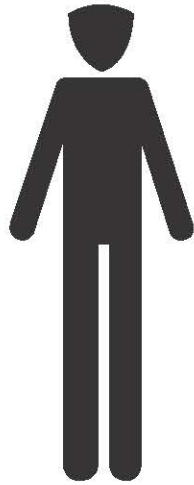
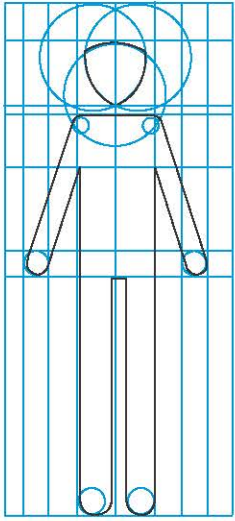


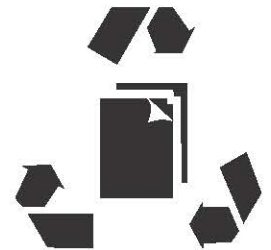
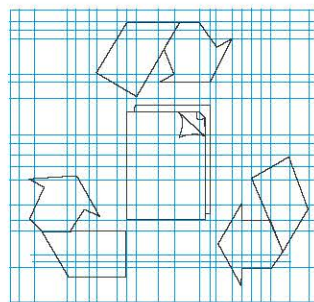
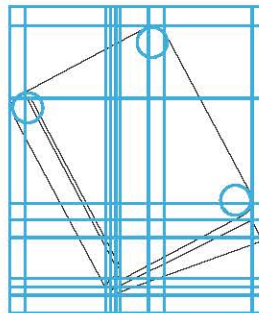
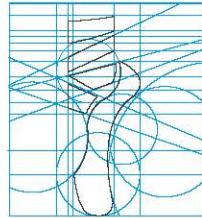
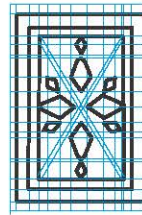
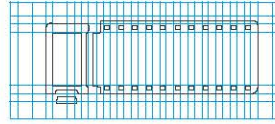
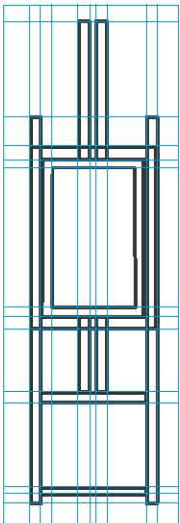
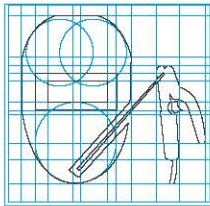
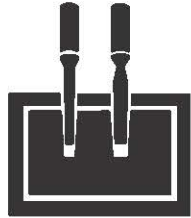
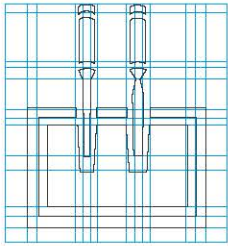
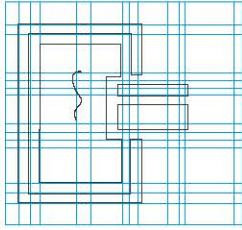
# Capítulo 4





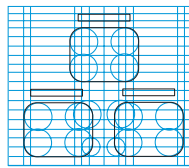
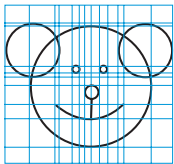
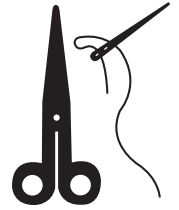
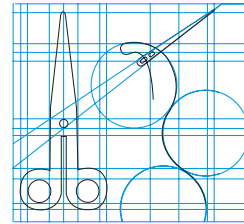
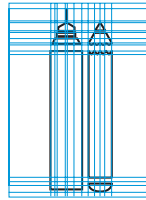
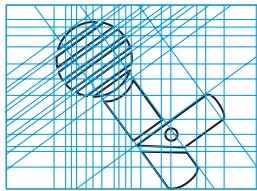
# Capítulo 4



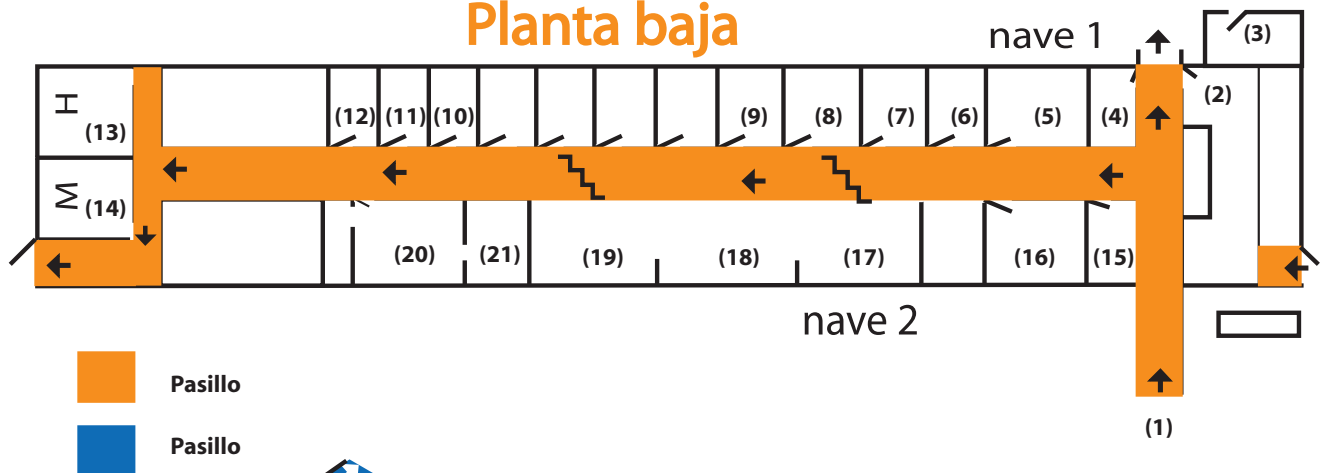




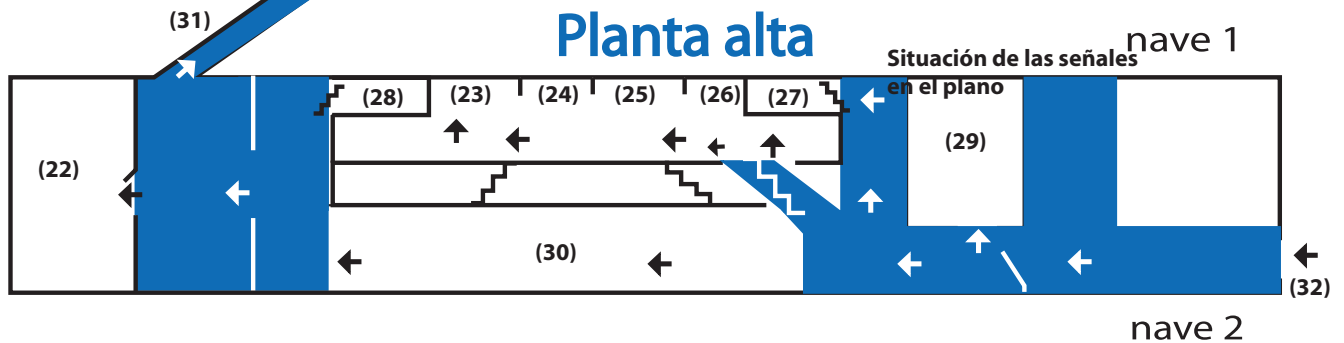
# Capítulo 4



## Planta baja



## Planta alta



## 4.5 Fichas señaléticas

El conjunto de estas fichas constituye todo el sistema señalético, que a continuación deberá desarrollarse.

### Directorio

Clase de señal: Endosado

Texto: Todos

Pictograma: Todos

Situación de la señal en el plano: Colocado en Entrada principal 1

Colores: Naranja, azul, verde, púrpura y negro

Medidas totales: 1.90mX1.40m

( El directorio lo presentaré más adelante)



### Salón escénico

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Salón escénico

Situación de la señal en el plano: 2

Colores: Naranja, blanco y negro

Medidas totales: 25x14 cm.

### Taller de herrería

Pictograma:

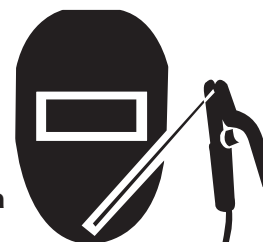
Clase de señal: Banderola

Texto: Herrería

Situación de la señal en el plano: 3

Colores: Naranja, blanco y negro

Medidas totales: 25x14cm.



### Mantenimiento

Pictograma:

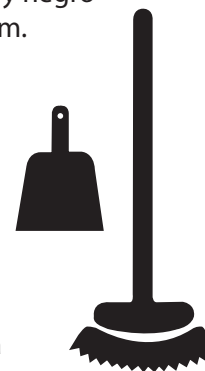
Clase de señal: Endosada

Texto: Mantenimiento

Situación de la señal en el plano: 4

Colores: Naranja, blanco y negro

Medidas totales: 25x14cm.



### Ludoteca

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Ludoteca

Situación de la señal en el plano: 5

Colores: Naranja, blanco y negro

Medidas totales: 25x14 cm.



# Capítulo 4

## Difusión cultural

sin pictograma:  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Difusión cultural.  
Situación de la señal en el plano: 6  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.

## Coordinación de talleres

sin pictograma  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Coordinación de talleres  
Situación de la señal en el plano: 7  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.

## Coordinación de talleres infantiles

sin pictograma  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Coordinación de talleres infantiles  
Situación de la señal en el plano: 8  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.

## Salón 1 a 5

sin pictograma  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Salón 1  
Situación de la señal en el plano: 9  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.

## Sala de maestros

sin pictograma  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Sala de maestros  
Situación de la señal en el plano: 10  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.

## Almacén

Pictograma:  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Almacén  
Situación de la señal en el plano: 11  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.



## Servicios generales

sin pictograma  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Servicios generales  
Situación de la señal en el plano: 12  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.



## Baños hombres

Pictograma:  
Clase de señal: Endosada  
Texto: Sin texto  
Situación de la señal en el plano: 13  
Colores: Naranja, blanco y negro.  
Medidas totales: 25x14 cm.



### Baños mujeres

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Sin texto

Situación de la señal en el plano: 14

Colores: Naranja, blanco y negro.

Medidas totales: 25x14 cm.



### Fotografía

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Fotografía

Situación de la señal en el plano: 15

Colores: Naranja, blanco y negro.

Medidas totales: 25x14 cm.



### Salón de danza

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Danza

Situación de la señal en el plano: 16

Colores: Naranja, blanco y negro.

Medidas totales: 25x14cm.



### Taller de papel reciclado

Pictograma:

Clase de señal: Colgante

Texto: Papel reciclado

Situación de la señal en el plano: 17

Colores: Naranja, blanco y negro

Medidas totales: 60x45 cm.



### Taller de tallado en madera

Pictograma:

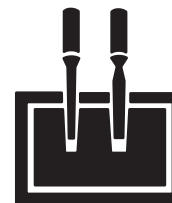
Clase de señal: Colgante

Texto: Tallada en madera

Situación de la señal en el plano: 18

Colores: naranja, blanco y negro

Medidas totales: 60x45 cm.



### Taller de carpintería

Pictograma:

Clase de señal: Colgante

Texto: Carpintería

Situación de la señal en el plano: 19

Colores: Naranja, blanco y negro

Medidas totales: 60x45 cm.



### Centro de cómputo

Pictograma:

Clase de señal: Colgante

Texto: Centro de cómputo

Situación de la señal en el plano: 20

Colores: Naranja, blanco y negro.

Medidas totales: 25x14 cm.



### Cabina de radio

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Cabina de radio

Situación de la señal en el plano: 21

Colores: Naranja, blanco y negro.

Medidas totales: 25x14 cm



# Capítulo 4

## Biblioteca

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Biblioteca

Situación de la señal en el plano: 22

Colores: Azul, blanco y negro.

Medidas totales: 40x25cm.



Taller de serigrafía

Pictograma:

Clase de señal: colgante

Texto: Serigrafía

Situación de la señal en el plano: 23

Colores: Verde, blanco y negro.

Medidas totales: 40x25 cm.



## Vitrales

Pictograma:

Clase de señal: Colgante

Texto: Vitrales

Situación de la señal en el plano: 24

Colores: Verde, blanco y negro.

Medidas totales: 40x25 cm



## Corte y confección

Pictograma:

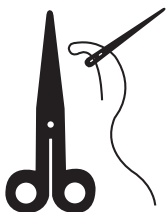
Clase de señal: Colgante

Texto: Corte y confección

Situación de la señal en el plano: 25

Colores: Verde, blanco y negro.

Medidas totales: 40x25 cm



## Alebrijos

Pictograma: Sin pictograma

Clase de señal: Colgante

Texto: Alebrijos

Situación de la señal en el plano: 26

Colores: Verde, blanco y negro.

Medidas totales: 40x25 cm



## Servicios culturales

sin pictograma

Clase de señal: Colgante

Texto: Servicios culturales

Situación de la señal en el plano: 27

Colores: Púrpura, blanco y negro

Medidas totales: 40x25 cm

## Dirección general

sin pictograma

Clase de señal: Colgante

Texto: Dirección general

Situación de la señal en el plano: 28

Colores: Púrpura, blanco y negro.

Medidas totales: 40x25 cm

## Librería

Pictograma:

Clase de señal: Endosada

Texto: Librería

Situación de la señal en el plano: 29

Colores: Azul, blanco y negro

Medidas totales: 25x14 cm.



### Galería

Pictograma:

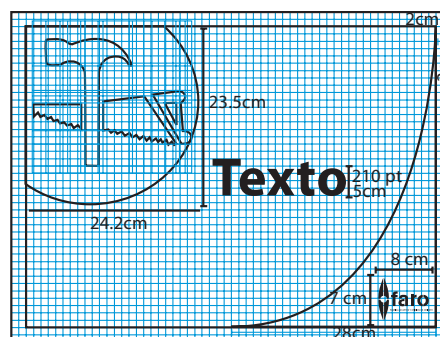
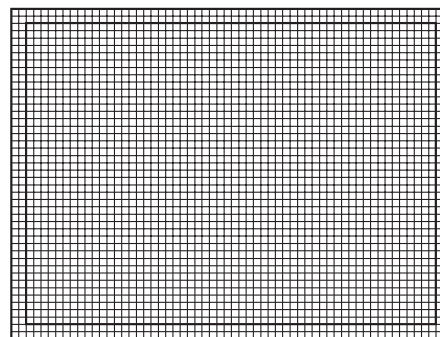
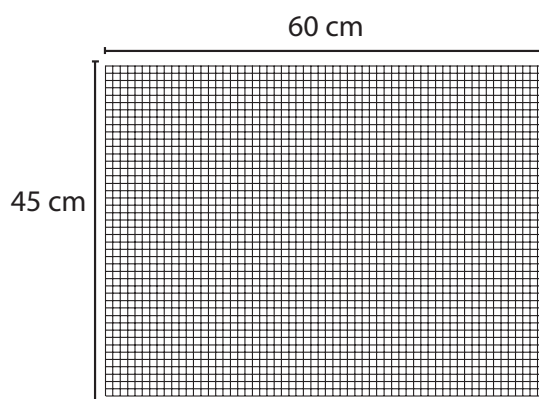
Clase de señal: Colgante

Texto: Galería

Situación de la señal en el plano: 30

Colores: Azul, blanco y negro

Medidas totales: 60x45 cm



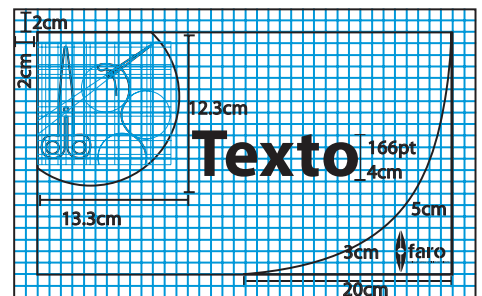
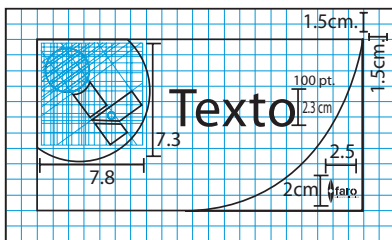
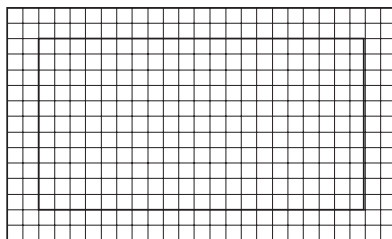
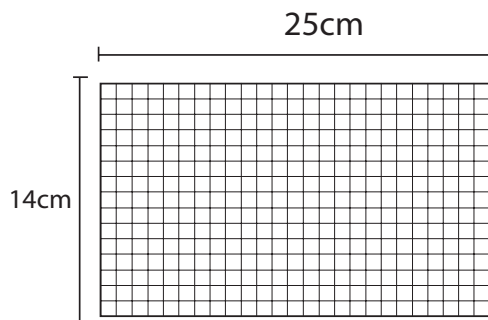
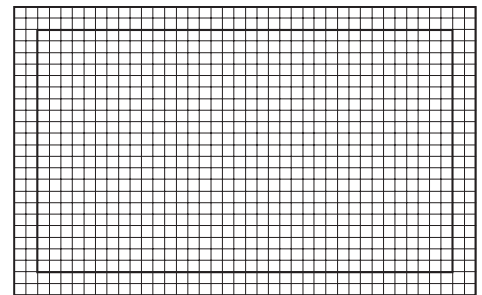
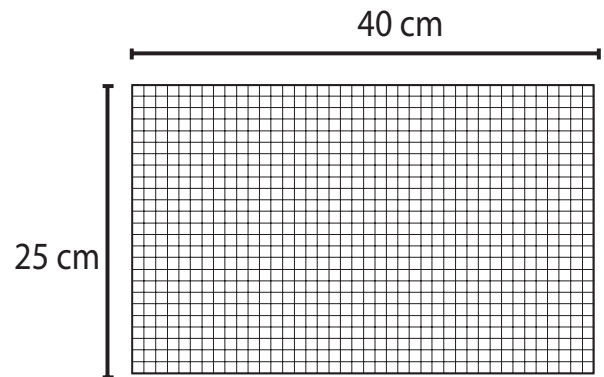
**Este esquema muestra en primer lugar la estructura compositiva de la señal tipo colgante, posteriormente el margen de 2 cm, así como el esquema de la señal con cada una de las medidas de los elementos compositivos y la señal terminada**



# Capítulo 4

En señales tipo bandera la estructura se compondrá por módulos cuadrados de 1 cm x 1 cm, teniendo como medida 36 cm de ancho por 21 cm de alto, más 2 cm de margen, obteniendo una medida final de 40 cm x 25 cm. Este tipo de señales se ubicarán en la planta alta nave 1 "a", colocándose en columnas.

Las señales tipo endosadas se conformarán en una retícula de módulos cuadrados de 1 cm x 1 cm, teniendo como medida 22 cm x 11 cm, más 1.5 cm de margen obtenemos 25 cm x 14 cm. Estas señales se ubicarán endosadas en puertas de acceso.



Estos esquemas muestran:

- La estructura compositiva
- El margen de 2 cm en cada estructura
- Los elementos compositivos de cada señal
- Finalmente la señal como tal.

## 4.7 Tipografía

La familia tipográfica a utilizar para el programa señalético será tipo palo seco, debido a su modulación de curvas sutil, sencillez, eje del asta curva vertical, trazos de grosor uniforme y buena legibilidad. La familia requerida es Myriad, utilizándose tipografía blanca en contraste con fondo negro, naranja, verde y azul rey, según sea el caso.

El arreglo tipográfico será justificado a la derecha en señales que abarquen dos renglones; utilizándose un puntaje de 210 puntos “5 cm de altura” en señales de tipo colgante; específicamente en la planta baja nave dos donde la legibilidad de distancia es de 20 m.

En señales tipo bandera, el puntaje será de 166 puntos “4cm de altura” específicamente en la planta alta nave 1 “a”, para una visibilidad de 15 m de distancia.

En señales endosadas a puerta, el puntaje de la tipografía 100 puntos “2.3 cm de altura” donde la legibilidad de distancia será de 10 m.

El texto se utilizará en la mayoría de las señales del programa señalético, reforzando la identificación de las señales ayudando a que la información llegue de manera clara y precisa al usuario receptor.

# Myriad

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ñopqrstuvwxyz } **Romana**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**ñopqrstuvwxyz** } **Bold**

1234567890 } **Romana**

**1234567890** } **Bold**



63 puntos

Diferentes puntajes a  
utilizar según criterios de  
visibilidad

80 puntos

98 puntos

130 punt

140 punt

150 pun



## 4.8 Código cromático

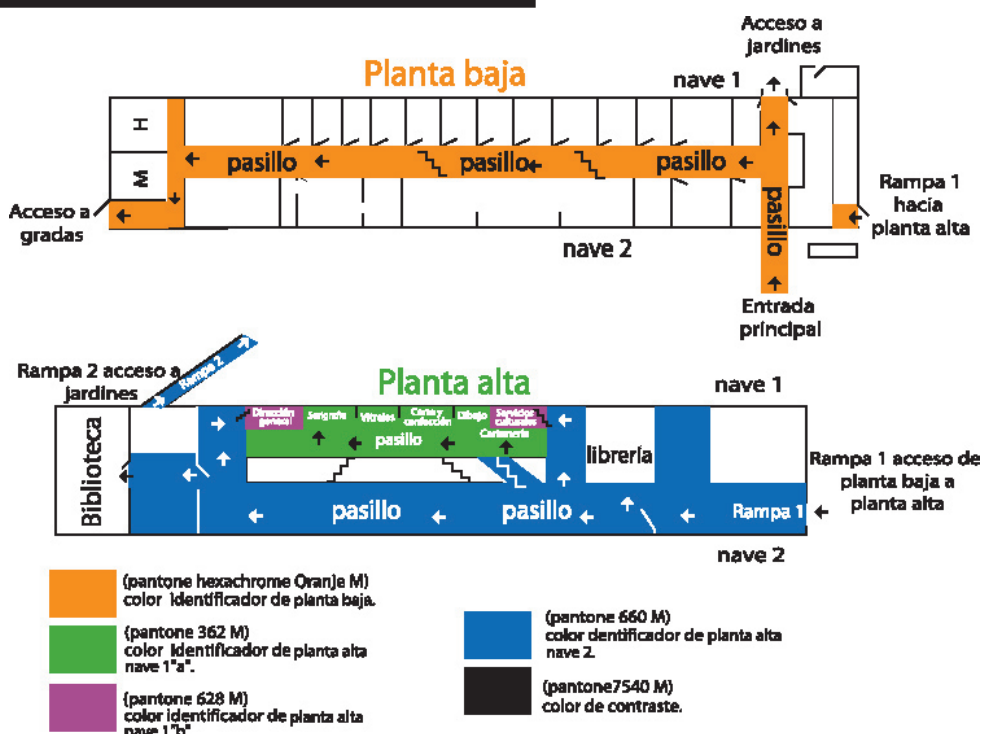
Debido a la escasa luz natural que entra por las tardes en la planta baja y a la complejidad del propio inmueble, se llegó a la solución de utilizar colores que ayuden a identificar cada nivel y subnivel que al mismo tiempo refuercen la visibilidad del programa señalético. Los colores a utilizar son: Naranja, azul, verde, púrpura y negro, debido a que estos son colores llamativos, enlazados perceptivamente con la creatividad, la alegría y el dinamismo, conceptos continuamente presentes en las actividades realizadas dentro del centro cultural FARO de Oriente.

Estos colores servirán como apoyo visual para diferenciar cada uno de los niveles ubicados dentro del inmueble. En la planta baja, la poca iluminación puede provocar problemas de visibilidad por ello, se manejará un color que salte a la vista, sea atrayente y cuente con un nivel lumínico amplio, como lo es el color naranja, provocando psicológicamente algarabía, fuerza, energía, transmitiendo un mensaje de entusiasmo y determinación, en el usuario.

En el segundo nivel no se presenta ningún problema con la iluminación, este nivel cuenta con dos subniveles, en el nivel 2(a) el color será verde, debido a que es un color que se asocia con la vida por eso es apropiado para representar a la juventud, el verde amarillento como es éste el caso; es luminoso, activo, fuerte y llamativo.

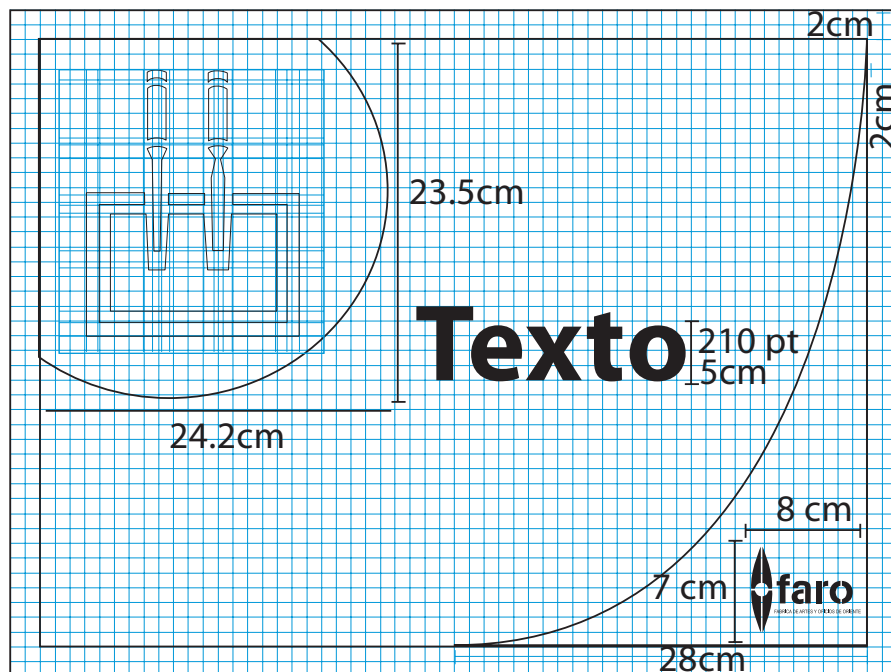
En el nivel 2(b) el color identificador será púrpura; ya que da una impresión de seriedad y rectitud; y por último, en el tercer nivel que abarca en su gran mayoría la galería, el color con será azul, ya que es un color asociado con la sensibilidad y la retrospectión causando un efecto entre excitación y seriedad.

A continuación se especifica cada uno de éstos:



# Capítulo 4

## 4.9 Originales para prototipos



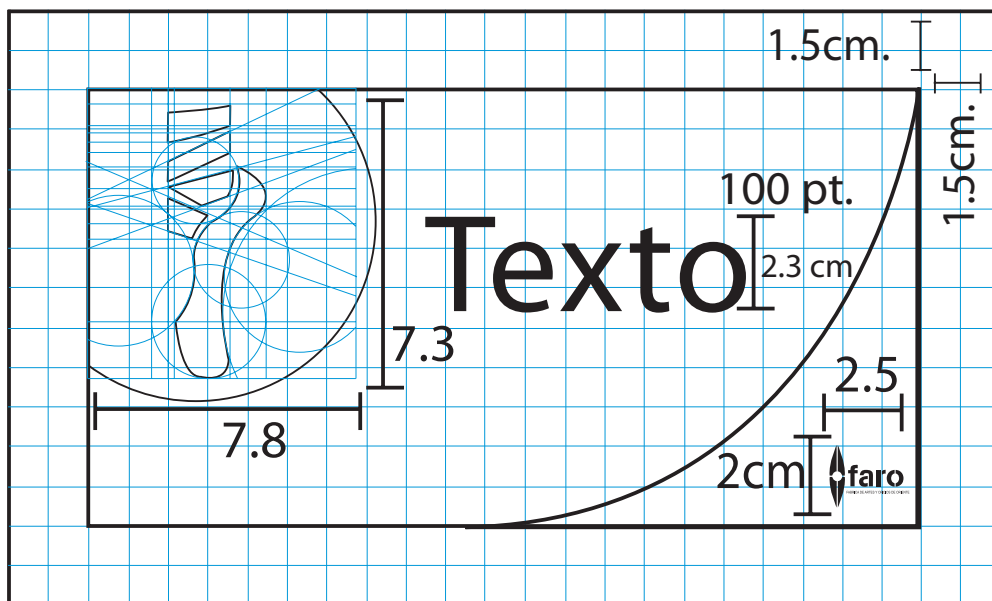
pantone hexa-chrome oranje M  
color identificador  
en planta baja.



pantone 7540 M  
color de contraste.

\*señal tipo  
colgante  
60x45cm  
para colocar en  
planta baja nave2.





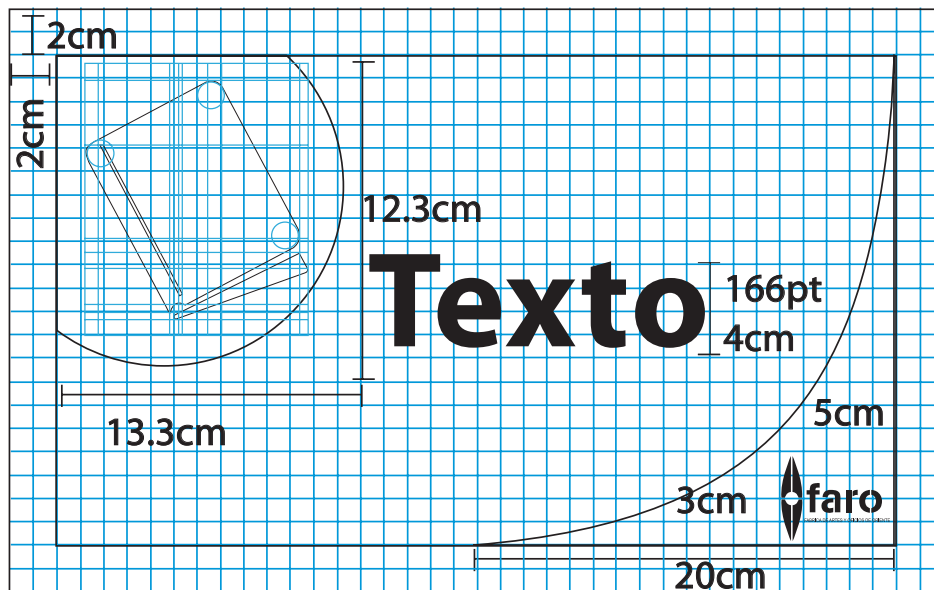
pantone hexa-chrome oranje M  
color identificador  
en planta baja.



pantone 7540 M  
color de contraste.

\*señal tipo  
endosada  
60x45cm  
para colocar en  
planta baja nave1.

# Capítulo 4



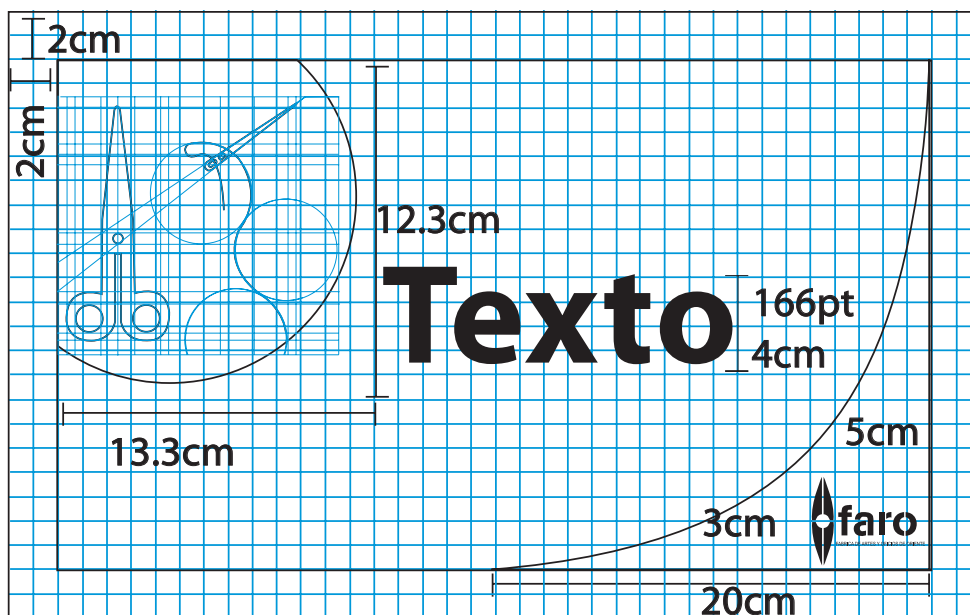
pantone 660M  
color identificador  
en planta alta nave2.



pantone 7540 M  
color de contraste.

\*señal tipo  
colgante  
40x25cm  
para colocarse  
endosada al  
muro.





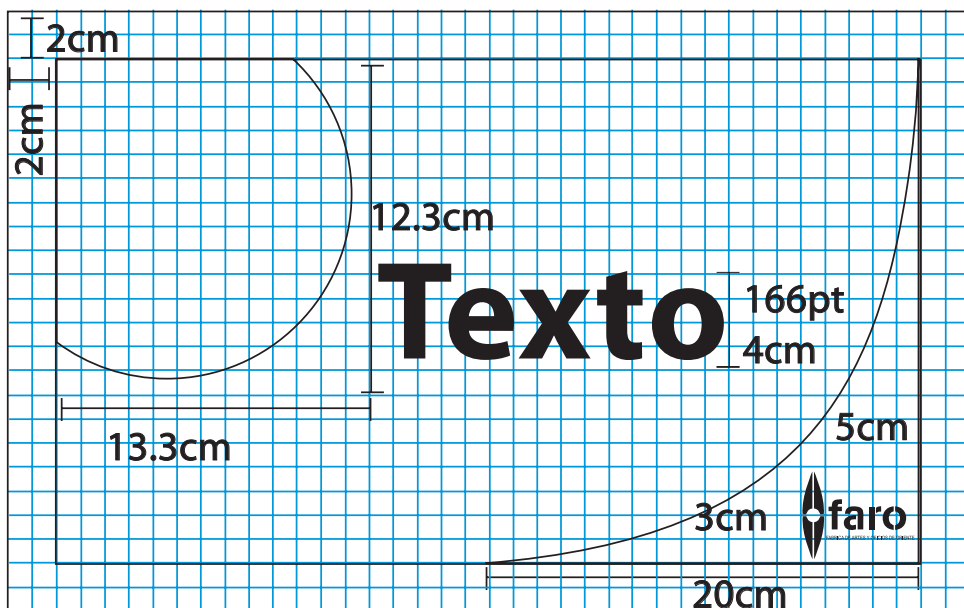
pantone 362 M  
color  
identificador en  
planta alta nave 1" a."



pantone 7540 M  
color de contraste.

\*Señal tipo  
bandera  
40X25cm  
para colocar  
en planta alta  
nave 1" a."

# Capítulo 4


















pantone 628 M  
color identifica-  
dor en planta alta  
nave 1"b".



pantone 7540 M  
color de contraste.

\*señal tipo  
endosada  
40x25cm  
para colocar en  
planta alta  
nave 1"b".



Nivel 1		Nivel 2"a"		Nivel 2"a"	
 Informes.		 Alebrijes.		 Rampa.	
 Limpieza.	 Soldadura.	 Dibujo.		 Librería.	
 Ludoteca.	 Teatro.	 Corte y confección.		 Biblioteca.	
 Difusión cultural.	 Cuarto oscuro.	 Vitrales.		 Galería.	
 Coordinación de talleres.	 Salón de Danza.	 Serigrafía.			
 Coordinación de talleres infantiles.	 Papel reciclado.	Nivel 2"b"			
 Salón 1 a 5.	 Talla en madera.	 Servicios culturales.			
 Sala de maestros.	 Carpintería.	 Dirección general.			
 Almacén.	 Cabina de radio.				
 Servicios generales.	 Centro de computo.				
 Baños de hombres.	 Baños de mujeres.				

Directorio ubicado en la puerta principal del FARO  
 cuenta con todos los pictogramas y colores distintivos de cada nivel, sus medidas totales son:  
 190cm X 140cm



# Capítulo 4



Señal tipo informativa ubicada en planta baja, en la parte superior del pasillo principal, colocada endosada al muro medidas totales 150 x 65.

Señal informativa ubicada en laplanta alta, es tipo pedestal, y tiene de medidas totales 70 x 150.





---

Las señales tipo restrictivas y en caso de incendio, estarán ubicadas en lugares donde sea necesaria su colocación, como es el caso del almacén o en los talleres donde exista material flamable o peligroso, según sea el caso. Estarán endosadas al muro o irán tipo bandera, con medidas totales de 30 x 30.

## 4.10 Selección de materiales

El material más visible en la construcción del inmueble es el concreto, con algunos toques de color de los graffiti existentes principalmente en las paredes exteriores. Tomando esto en cuenta, pretendo acoplar un material que contraste con el gris del cemento y que se lleve bien con el colorido que se pueda encontrar a su alrededor, ya sea serigrafías, carteles, alebrijes, graffiti, esculturas y demás formas artísticas bañadas de color.

El soporte para cada una de las señales será entonces, espumado de PVC, color blanco de 3mm de grosor, debido a que es un material durable, rígido, fácil de manipular y de costo accesible. El material contrastará con el color del concreto y, al mismo tiempo, con los colores llamativos.

Este material se vende por metro cuadrado. El costo por cada metro es de \$ 120.00 pesos y con 2m<sup>2</sup> se elaborarán el total de las señales, para el programa señalético por lo tanto, el costo sería de \$240.00 pesos. Más \$150.00 de 2 sujetadores apriete, \$ 16.00 de anclaje económico std blanco y \$ 24.00 de 6 ganchos dobles para las señales tipo colgante, más \$16.00 de 8 multclip para las señales tipo bandera. Dando un total de \$446.00

La reproducción será en impresión láser por medio de un plotter, por medio de este proceso busco agilizar los tiempos de entrega y bajar los costos; por no necesitar originales mecánicos para dicho asunto. La impresión se realiza directo en el material, en éste caso en el espumado de PVC, haciendo de este un proceso rápido. La tinta utilizada es durable y aún más en interiores, los costos son muy accesibles, la entrega es inmediata y al terminar este proceso, está listo para colocarse.

El costo por la impresión es de \$200.00 por una superficie de 1 m<sup>2</sup>, el costo total de la impresión para el total de las señales del programa señalético sería de \$ 2000.00, dando un total de \$ 2446.00 para la elaboración del programa señalético.

Respecto a la mano de obra se utilizará a los talleristas y al encargado del taller de soldadura del centro cultural para apoyar en la construcción e instalación de las señales de este proyecto.



## Conclusiones

En un espacio con una superficie amplia y una distribución confusa, en el que transitan un número importante de personas, el programa señalético toma una gran importancia para el lugar, ayudando a agilizar los recorridos y permitiendo al usuario cubrir sus necesidades dentro de éste.

Es por eso que dicho programa debe estar dotado de armonía, guardando una relación entre sus elementos y creando así uniformidad en su composición, con la finalidad de alcanzar su función de señalar y guiar al usuario de forma rápida y eficiente, sin olvidar el generar atracción y orden visual para el usuario.

El programa señalético de el FARO de Oriente está basado en la metodología que facilita Joan Costa en su libro Señalética, es por esto que se logró alcanzar un buen resultado.

En la generación del pictograma para cada señal, utilicé herramientas o utensilios que son necesarios para llevar a cabo la acción que representan, ya que es más fácil percibir herramientas o utensilios en comparación con la apreciación de una actividad en particular, como servicios culturales o coordinación de talleres.

El conjunto de pictogramas presente en cada una de las señales posee elementos que los clasifican dentro de un grupo, guardando una relación de grosor de línea y formas redondeadas, lo que los hace componentes de este grupo y no elementos aislados. De igual modo en la composición de las señales se observan elementos que nos remontan a formas circulares, con terminaciones en punta, tal es el caso del envoltorio de cada pictograma y la curva presente en el extremo inferior derecho de cada señal.

Estas formas redondas y terminaciones en punta se observan claramente en la composición de la identidad gráfica de el FARO por lo que el usuario, ya está familiarizado con estas formas y de este modo facilita la aceptación y familiarización con el programa señalético.

## Conclusiones

---

Gracias a estos elementos se logra obtener un punto importante a considerar en la composición de programas señaléticos, el cual es la uniformidad en todo el sistema y la generación de una composición atractiva, sin dejar a un lado su función primordial de señalar y dirigir.

La conjunción de estos elementos representan dinamismo, creatividad y vanguardia que son puntos importantes a desarrollar, para captar la atención del usuario del centro cultural FARO de Oriente y, del mismo modo, esos elementos generan un programa capaz de resistir la moda y los diseños a futuro brindando contemporaneidad al programa.

Todas las señales cuentan con un elemento reforzador en este caso lenguaje tipográfico; la tipografía utilizada en las señales del programa señalético es simple, con curvas suaves, facilitando la legibilidad de lectura y su reproducción. El tamaño de la tipografía fue modificada dependiendo del tamaño final de cada señal y de la distancia a la que sería observada por el espectador.

Con base en estos aspectos concluyo que el programa señalético para el centro cultural FARO de Oriente cumple con los criterios de uniformidad, funcionalidad y visibilidad, establecidos con respecto al espacio arquitectónico para el cual fue requerido y basado en una investigación previa. Del mismo modo, satisface las necesidades y características establecidas como planteamiento del problema, respetando el proceso metodológico establecido para dicho fin.

Con este proyecto he comprobado la importancia que tiene el diseño señalético por encima de una señalización genérica. Asimismo, el conocimiento del usuario del diseño me permitió realizar una propuesta acorde a las necesidades de éste. Considero que he asimilado esta experiencia de forma satisfactoria preparándome para aplicar un método de diseño a proyectos subsecuentes, ya que ahora valoro más el proceso que se debe realizar para poder obtener un buen resultado, ya que es primordial para pulir y alcanzar las expectativas que se tiene de un diseño en particular, pudiendo ser este un cartel, página web, estand, señalética, etc.



**Alebrijes:** El alebrije es una artesanía mexicana hecha de papel maché, y pintada con colores alegres y vibrantes. Generalmente representan a un animal imaginario, conformado por elementos fisionómicos de varios animales diferentes.

**Axolote:** El axolote mal llamado ajolote es una salamandra o sea un anfibio, es un animal carnívoro, de piel muy suave, que tiene cinco dedos en las patas traseras y cuatro en las delanteras, presenta un dimorfismo sexual poco notorio y branquias externas claramente evidentes formando una especie de corona.

**Circulación:** Itinerarios fijados o sugeridos en el diseño del programa señalético, para que el público obtenga un mejor recorrido del inmueble.

**Comunicación:** En programas señaléticos implica transmitir cierta información con el fin de orientar y guiar a un público en un entorno específico.

**Dimensión humana:** Es un aspecto importante a considerar en el diseño de programas señaléticos, considerando el espacio y el punto de vista del observador. Tomando en cuenta distancias espaciales del individuo y ángulos de visión.

**Elementos de sujeción:** La sujeción y el anclaje de las señales en un programa señalético necesita de elementos diversos, dependiendo si se va a sujetar, endosar o colgar. Pudiendo ser estos elementos clavos con cabeza, alcayatas con o sin rosca, gancho, barras en forma de gancho, tornillos de seguridad.

**Graffiti:** Se llama así a varias formas de inscripción o pintura, generalmente sobre propiedades públicas o privadas ajenas (como paredes, vehículos, puertas y mobiliario urbano).

**Instalación:** Es el conjunto de operaciones constructivas, es el colocar en un lugar o inmueble determinado los aparatos o accesorios para un servicio determinado transformando perceptivamente el espacio.

**Interpretación:** Es la actividad de comunicación que se establece entre la significación y representatividad de las señales del programa señalético y el público que asiste al inmueble. Tomando en cuenta aspectos como experiencia, inteligencia y medio cultural donde interactúe el individuo.

**Percepción:** Es apreciar la realidad exterior por medio de los sentidos

**Plooter:** Es un dispositivo de impresión conectado a una computadora, y diseñado específicamente para trazar gráficos vectoriales ó dibujos lineales: Planos, dibujos de piezas, etc. Efectúa con gran precisión impresiones gráficas que una impresora no podría obtener.

**Proxémica:** Disciplina que estudia la percepción y uso del espacio humano trata aspectos de la noción de distancia fuera del campo de la conciencia.

**Público:** Se refiere al visitante, es el destinatario natural de la actividad dentro del inmueble.

**Soportes:** Apoyos o sustentos de las señales para su presentación expositiva ( pedestales, paneles, plataformas, etc.

**Stand:** Espacio dentro de una feria o salón en el que una empresa expone sus productos o servicios, con el que se da a conocer la empresa en él se acoge a los visitantes y se realizan negociaciones comerciales.

# Bibliografía

1. Costa Joan. Señalética. Ediciones Ceac.s.a Barcelona 1987 pág. totales 256.
2. Fornari Tulio. Las funciones de la forma. Tilde editores . México 1989 pág. Totales 127.
3. Dondis Andrea. La sintaxis de la imagen. Editorial GG. España 1976
4. Fernández Gastón. La comunicación escrita. Editorial Playor. España 1998
5. Revista a! Diseño num. 55 junio/julio Año:10
6. Serrano Manuel Martín. Teoría de la Comunicación.
7. Munari Bruno. Diseño y comunicación visual. Editorial GG
8. Muller Brockmann Josef. Sistemas de retículas. ED. GG. Barcelona 1982
9. Costa Joan. Diseño comunicación y cultura. Editorial FUNDESCO, España.
10. Secretaría de cultura del distrito federal. Http: //cultura.df.gob.mx/secretaria/Servicios/pag25.html
11. Sims Mitzi. Grafica del entorno. Editorial GG. Barcelona 1991 Pág. Totales 132
12. Panero Julios y Zelnik Martín. Las dimensiones humanas en los espacios interiores, estándares antropométricos. Novena edición. Editorial GG México 1984 paginas totales 287.
13. Camera F. Símbolos y signos gráficos. Editorial Don Bosco. Barcelona.
14. Frutiger Adrián. Signos, símbolos y señales. Editorial G. Gili Barcelona 1981 3era edición.
15. Morris Charles. Fundamentos de la teoría de los signos. Editorial Paidós Comunicación Barcelona 1era edición 1985
16. González Benjamín. Discurso del segundo aniversario del FARO. Pág. totales 17
17. Sans Juan Carlos. El lenguaje del color.
18. Vilches Lorenzo. La lectura de la imagen. Editorial Paidós. Barcelona. 1991.
19. Wong Wucius. Principios del diseño en color. Ediciones G. Gili Barcelona España 1999
20. Kunz Willi. Tipografía: macro y microestética. Editorial G. Gili. Barcelona 2003.
21. Kandinski Vasily. Punto y línea sobre el plano. Editorial G. Gili. Barcelona 2003.
22. Cohen Jozef. Sensación y percepción visual. Ed. Trillas. novena impresión. México 1991
23. Luis Alfonso e Isabel García. Diseño de exposiciones.

