



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Señalética para la Casa de Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez”

TESINA

Que para obtener el título de  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA:

Cinthya Carolina González Delgado

DIRECTOR DE TESIS

Licenciada Ruth López Pérez

México, D.F., 2011



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,  
a mis padres, hermanos, familia, amigos y  
maestros que me brindaron su apoyo.

<b>Introducción</b>	3
<b>CAPÍTULO 1 Planteamiento, Objetivos e Investigación</b>	4
1.1. Planteamiento del problema	5
1.2. Objetivos	6
1.3. Antecedentes y servicios	6
1.4. Público y usuarios	12
1.5. Organización estructural	13
<b>CAPÍTULO 2 Análisis de la Información</b>	15
2.1. Semiótica	19
2.1.1. Tipos de signo	21
2.2. Lenguaje visual	23
2.3. Diseño de información	24
2.4. Señalética	26
2.4.1. Lenguaje señalético	28
2.4.1.1. Tipografía	29
2.4.1.2. Pictograma	32
2.4.1.3. Color	33
2.4.1.4. Antropometría	36
2.5. Diferencia entre señalización y señalética	37
2.5.1. Tipos de señales	41

<b>CAPÍTULO 3 Desarrollo del plan señalético para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez</b>	<b>43</b>
3.1. Modelo de Joan Costa para el plan señalético de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez	44
3.1.1. Contacto	47
3.1.2. Información	47
3.1.2.1. Planos y tomas fotográficas	49
3.2. Organización de la información	54
3.3. Desarrollo gráfico	57
3.3.1. Diseño de pictogramas	57
3.3.2. Elección tipográfica	65
3.3.3. Retícula y bocetaje	68
3.4. Propuesta a color	72
3.4.1.1. Implementación del plan señalético	80
<b>Conclusiones</b>	<b>82</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>83</b>

## **Introducción.**

En una sociedad caótica y con gran movimiento encontramos que la realidad se construye y se percibe de una manera cada vez más visual. Es por esta sociedad que se encuentra en constante movimiento, que se acentúa la importancia de hacer los espacios culturales y de uso común más eficiente.

De ahí que aumenta la importancia de las ciencias de la comunicación visual, en este caso la "Señalética", que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos, ayudando a la gente que requiera de información para moverse en un determinado lugar de manera instantánea.

Con base a esta relación del espacio con los individuos es que se ha decidido implementar un sistema de señales que facilite la información y orientación dentro de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, de los usuarios que así lo requieran.

# **1. Planteamiento, Objetivos e Investigación**

# Plantamiento Objetivos e Investigación

## 1.1. Grafica didáctica y diseño.

Se llama didáctica a la gran variedad de situaciones, de emisores y receptores. La posición de la didáctica es una posición muy general de la vida. Es habitual que el hombre reaccione a estímulos y situaciones de dos maneras distintas, la primera es a través de rutinas y la segunda es opuesta, pues es imprevista, ya que en esta el individuo debe reaccionar por la creación de una táctica (uso de recursos presentes en lo inmediato, en este caso cuando el individuo se encuentra en un espacio más o menos conocido, pero requiere llegar a un lugar específico dentro de este espacio y hace uso de la señalética con la que cuenta).

La finalidad didáctica, como menciona Moles (1991, p.204) "es la de construir la evocación del receptor, la memorización de un mensaje determinado y el dominio de este mensaje por el receptor de forma tal que sea utilizable".

La didáctica consiste en proveer (o proveerse de) un catálogo mental de rutinas y datos que puedan ser aplicados con el mínimo de adaptación en una respuesta concreta del individuo, y seguir sin movilizar demasiado la capacidad del campo de conciencia para realizarlo. Como mencionó un filósofo prestigioso, Whitehead, la

Disciplina del Diseño Gráfico	Señalético
<b>Producciones</b>	Paneles y Circuitos especiales de información
<b>Códigos</b>	Pictogramas Ideogramas Formas Colores Textos
<b>Estrategias</b>	Instantaneidad perceptiva Señalización del espacio de acción y de elementos físicos
<b>Efectos Sociales</b>	Orientación en el espacio de acción para uso de los individuos itinerantes

Disciplina del diseño Gráfico y sus características

civilización se desarrolla no con el hábito de pensar en lo que hacemos, sino con el uso sistemático de rutinas bien preparadas que permiten a nuestra mente dominar el entorno y a nosotros mismos, preservando a nuestra mente para situaciones desconocidas, dónde es tarea nuestra inventar una situación rara. Todo esto subraya el papel de una didáctica generalizada que incluye mucho más de lo que se llama tradicionalmente "la enseñanza".

La realidad auténtica del aprendizaje de la situación en el mundo es un resultado de tomar en cuenta un conjunto de signos, de imágenes, de palabras, de esquemas y rutinas.

El diseño tiene que comprender muy bien su rol como comunicador de mensajes didácticos, que se sitúan en el flujo de la vida cotidiana, como el grafista Luc Janiszewski, quien trata uno de los recursos de la inmediatez expresiva del lenguaje gráfico: el esbozo. Con base a lo anterior se planteó el problema de la falta de una señalética para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez.

### **1.2. Planteamiento del problema.**

El gran problema de Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, es que no cuenta con un modulo de información o un sistema señalético que permita a sus usuarios saber cuáles son las actividades que se imparten, así como ubicar los salones en donde se imparten las diferentes actividades.



Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez

Siendo este el principal problema de Casa de la Cultura, se habló con el directivo, quien confirmo que a falta de señalamientos, el personal encargado de la seguridad es quien debe informar a las personas de las actividades que se imparten así como la ubicación de dichos salones.

Otro punto por el cual el sistema señalético es importante para esta Casa de la Cultura, es que dentro del mismo espacio se encuentran dos servicios adicionales, los cuáles no están bajo la dirección de la Casa de la Cultura, que son la Biblioteca y el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA), los cuales confunde a los usuarios ya que en la gran mayoría estos servicios están por separado, siendo este motivo, un factor relevante para el plan señalético para que los usuarios de este espacio cultural y ubiquen todos los servicios con los que cuenta.

### 1.3. Objetivos.

El principal objetivo es diseñar un sistema señalético que le permita al usuario de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez ubicar los espacios en los que se proporcionan los diversos servicios y que sean de interés para el público.

Para conseguir que el objetivo se logre es necesario saber la historia de la Casa de la Cultura, los objetivos principales de ésta, para que con ello sea posible llegar a una propuesta gráfica de señalamientos.

### 1.4. Antecedentes y servicios.

Para conocer la fundación de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez es preciso entender cómo y por qué surgen estos espacios para la cultura (las casas de cultura) en el Distrito Federal, qué son las Casas de la Cultura y cuáles son los



Polivalente de Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez



Entrada a la Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez

principales objetivos que estas instituciones buscan. Aunque actualmente no se tiene una fecha exacta, de cuando comenzaron a crearse las Casas de la Cultura en el Distrito Federal; se contempla que a partir de la década de los años 80 por medio de un decreto del entonces presidente José López Portillo (1981, p.234) en el cual mediante el programa de Desarrollo Cívico y Cultural se pide la construcción de instalaciones educativas y culturales necesarias para la estimulación y desarrollo de los habitantes de dicha entidad.

Es en ese momento que en las Delegaciones del Distrito Federal, se comienza la construcción de Casas de la Cultura, se expropiaron y se donaron algunos terrenos con el propósito de mejorar la vida de los habitantes por medio de la cultura.

Las Casas de la Cultura son espacios que tienen como objetivo promover la cultura dentro de una comunidad en sus distintas manifestaciones artísticas, logrando con ello un aprovechamiento del espacio, convirtiéndolo en el principal centro de promoción cultural de la comunidad por medio de talleres, sin olvidar los usos, costumbres y tradiciones de los barrios, colonias o las mismas comunidades.

Logrando con lo anterior fomentar el gusto por el arte, ayudando además a las vocaciones artísticas de los usuarios, ofreciendo con ello diversas alternativas para el desarrollo de los individuos que harán uso de las diferentes disciplinas y talleres.

**Objetivos de las Casas de la Cultura:**

1. Promover la integración de la comunidad a las distintas manifestaciones culturales, a través de la participación activa de todos los sectores, contribuyendo así al aprovechamiento del tiempo libre de acuerdo con los intereses comunitarios, edades y preferencias.



Entrada a la Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez



Costado de la Casa de Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez

2. Servir como núcleo coordinador para respaldar y conjugar los esfuerzos de otras organizaciones existentes en la comunidad que están relacionadas con el área cultural y apoyar los nuevos valores artísticos mediante estímulos y acciones concretas.
3. Propiciar entre la comunidad la preparación de un público potencial capaz de reconocer y apreciar los diversos elementos que conforman las manifestaciones artísticas.

### **Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez.**

El caso particular que nos lleva a ésta Casa de la Cultura comienza a principios de los años 80 cuando el maestro Enrique Ramírez y Ramírez otorga el terreno ubicado actualmente en la Av. Vidal Alcocer # 280 col. Morelos, Delegación Venustiano Carranza. Enrique Ramírez y Ramírez (1997, p.244) nace en México D.F. en 1915; se inicia como periodista a los 14 años y de ahí incursiona en la política como militante de varios partidos políticos, sin dejar su profesión de periodista, fue fundador del periódico El Día, miembro del consejo directivo de la Universidad Obrera de México; gracias a toda su formación como periodista y maestro es que decide donar un terreno baldío para que se construyera la Casa de la Cultura que ahora lleva su nombre, inaugurándose en Marzo de 1981, logrando con ello un nivel de vida más cultura para los habitantes del lugar.

Como ya se ha mencionado este espacio cultural se encuentra en la colonia Morelos, ubicada en la delegación Venustiano Carranza, la cual por ser una zona comercial y cosmopolita ha sido catalogada como riesgosa, dicha demarcación fue creada el 1º de enero de 1971, tomando en homenaje a uno de los revolucionarios defensores del constitucionalismo. Esta delegación política esta situada en la parte



Primer Piso Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez



Primer Piso Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez

central del Distrito Federal; salvo la parte colindante con la delegación Cuauhtémoc que pertenece al Centro Histórico.

En este conglomerado urbano coexisten zonas cargadas de historias y leyendas de las diversas fases en que se forjó nuestro país, como el Deportivo Venustiano Carranza, el antiguo mercado de La Merced o el Palacio de Lecumberri (centro penitenciario) habilitado ahora como el Archivo General de la Nación, donde se resguarda la inmensa memoria de nuestro país, como se marca en el compendio de Imagen de la Gran Ciudad (2005, p.223-310). Además de contar con varias opciones para acrecentar su colección cultural, cuenta con el Centro Social y Cultural Heberto Castillo, además de espacios abiertos como el Parque de las Paloma, el de Ícaro, o el de los periodistas y las Casas de la Cultura "Venustiano Carranza" y "Enrique Ramírez y Ramírez".

Esta Casa de la Cultura tiene como objetivo difundir las actividades artísticas; ya que éste es un espacio abierto a cualquier persona que desee crecer artísticamente; sin importar sus recursos económicos, ideología religiosa, ideología política, estilo de vida, nivel social, etc.

Para lo cual ofrece diversos eventos gratuitos, talleres de calidad y servicios de ayuda social de alto interés para el público, contemplando la cultura como parte fundamental de la sociedad.

#### **Ofreciendo las siguientes actividades:**

**Aeróbics.-** es un tipo de deporte eficaz que se realiza al son de la música. Además de aumentar la energía, se entrena la fuerza, la flexibilidad, la coordinación, y



Polivalente de la Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez



Jardín de la Casa de la Cultura  
Enrique Ramírez y Ramírez

el tacto. El ritmo de las sesiones aeróbicas varían en función de la edad del público que lo practica; las canciones utilizadas en cada sesión marcan la intensidad en cada momento de la clase.

**Artes plásticas.-** se diferencian de todas aquellas en su forma de expresión, ya que utilizan materias flexibles o sólidas, moldeadas, dispuestas o modificadas de cualquier otra forma a voluntad por el artista.

Dentro de ellas existe la arquitectura, pintura y escultura, como el grabado (se habla entonces de artes gráficas), y algunas artes decorativas y artes industriales, como la cerámica, la fotografía, la alta costura o la joyería. En este taller se trata de sensibilizar a la persona, para que por medio del trabajo logre interpretar el concepto que se le ha dado, haciendo uso de las diversas técnicas.

**Ballet clásico infantil.-** es una forma concreta de danza y técnica. El ballet está considerado como una de las Artes Escénicas. La técnica de esta danza tiene una dificultad importante, ya que requiere una concentración para dominar todo el cuerpo, añadiendo además un entrenamiento en flexibilidad, coordinación y ritmo musical. En este curso se imparte todos los pasos básicos del ballet para que el niño logre desarrollar su habilidad desde una etapa pequeña.

**Corte y confección.-** en este taller se aprenderá lo más práctico, fácil y efectivo, que permitirá diseñar, trazar, cortar y confeccionar sus prendas de vestir de una manera creativa, sencilla y muy económica.



Grupo de Ballet clásico infantil



Salón de Artes plásticas

**Cultura de belleza.-** en este curso aprenderás y te enterarás cómo crece tu cabello, qué hay que hacer para desarrollar una manicura, pedicura, una mascarilla, un tinte, y hacer de este aprendizaje un medio de trabajo.

**Danza folklórica.-** es un término utilizado para describir a un gran número de danzantes, en su mayoría de origen europeo, que tienden a compartir los atributos similares; la danza folklórica tradicionalmente se realizan durante los acontecimientos sociales entre las personas.

**Inglés.-** en este curso se imparte el idioma inglés desde lo básico que es el verbo "to be", partiendo de esto la persona logre durante este curso aprender a nombrar las cosas más básicas.

**Jazz.-** es un género musical nacido a finales del siglo XIX en Estados Unidos que se expandió de forma global a lo largo de todo el siglo XX; se caracteriza por eludir la ejecución de las interpretaciones a partir de la lectura fiel de una partitura. La base de la interpretación y el estilo jazzístico es la improvisación. En este curso se aprenderá a bailar este tipo de música, logrando con ello mantenerse en forma.

**Música.-** en este taller se aprenderá el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo. Como toda manifestación artística, es un producto cultural; la música es un estímulo que afecta el campo perceptivo del individuo; puede cumplir con variadas funciones (entretenimiento, comunicación, ambientación, etc.).



Grupo de Zumba infantil



Grupo de Zumba infantil

**Tae-Kwon-Do.-** es un arte marcial de origen coreano. Destaca la variedad y espectacularidad de sus técnicas de patada, y actualmente es una de las artes marciales más conocidas. Es un arte marcial moderno, con poco más de 50 años de antigüedad, aunque se basó en artes coreanas mucho más antiguas: el taek ky on y el karate-do. En este taller se aprenderá los movimientos básicos de este arte marcial

**Teatro.-** es la rama del arte escénico relacionada con la actuación, que representa historias frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo. Es también el género literario que comprende las obras concebidas para un escenario, ante un público diverso.

**Zumba.-** es un programa de ejercicios de danza creada, que ofrece beneficios porque sus rutinas son intervalos de ritmos rápidos y lentos, logrando resistencia, que va a tonificar y esculpir el cuerpo mientras quema grasa. La música es el ingrediente clave para las clases de zumba.

El puntaje, creado con ritmos específicos y cambios de tiempo, las transiciones del entrenamiento de un tono, el fortalecimiento o cardio. El de Zumba mezcla ritmos latinos y diversos estilos de danza para lograr con ello un mejor rendimiento físico.

### 1.5. Público y usuarios.

En la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, a pesar de no ser tan extensa ofrece actividades acordes para la gente que habita en los alrededores, ya que no sólo cuenta con los salones para las actividades artísticas, culturales y deportivas también con un espacio exclusivo de la biblioteca que lleva el mismo nombre y el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA), el cual dispone con un espacio para clases y el área de cómputo, un auditorio circular y un espacio de áreas verdes, que funciona los fines de semana como centro de baile para las personas mayores.

Lo antes dicho logra crear un grupo extenso, ya que no se limita a un solo conjunto de gente de la misma edad, sino que por su afán de instruir y enriquecerse así misma orienta sus actividades para las personas que estén dispuestas a aprender cualquiera de las actividades y cursos que se imparten. En cuanto a los centros de ayuda social, que se encuentran en sus alrededores como el de alcohólicos anónimos, neuróticos anónimos, etc.

Se pretende brindar una opción sana de desfogue, entretenimiento y crecimiento físico y mental; por medio de las actividades de la Casa de la Cultura. También cuenta con pinturas murales de la corriente artística "Tepito Arte Aquí", al igual que el mural central conocido como "el Montuy", realizado por el muralista tabasqueño Daniel Ponce Montuy, el cual lleva el nombre de "La Noche del Jaguar".

Este mural plasma una fusión entre lo sobrenatural, lo literal y lo simbólico, al igual que se mezcla lo animal, lo humano, la razón, lo mítico y lo ritual de los dioses con los demonios, encontrándose siempre en un continuo enfrentamiento.



Mural "La noche del Jaguar" o "el Montuy"  
de Daniel Ponce Montuy

Cuando se le preguntó al pintor "Montuy", ¿cuáles habían sido sus bases para realizar este mural?, respondió: "creo que tengo el derecho no de tergiversar, sino a expresarme para crear no una nueva civilización o un nuevo arte, sino a dar individualidad histórica, artística, a lo que soy. Yo no reproduzco el arte maya, no reproduzco el arte azteca; yo soy maya y azteca, aunque no lo sea étnicamente pero sí como producto de una sociedad que tiene su origen en esos pueblos ancestrales".

Este mural y los de "Tepito Arte Acá" forman parte del acervo cultural que se aprecia dentro de la Casa de Cultura.

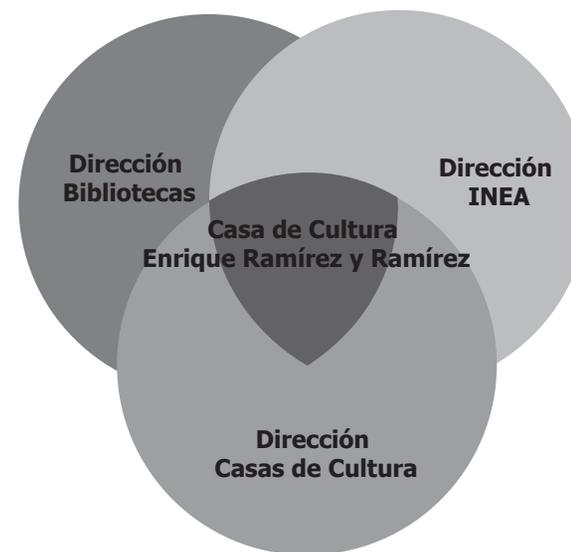
### 1.6. Organización estructural.

La Casa de la Cultura está constituido por tres directores:

- ◇ El directivo de las actividades realizadas, además de los eventos realizados con las Casas de Cultura vecinas.
- ◇ El directivo de la biblioteca que se encarga exclusivamente de las bibliotecas públicas de la delegación en este caso particular Venustiano Carranza.
- ◇ El directivo del Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA), el cual se encarga de ayudar a personas mayores a los 15 años que no pudieron por diversos motivos tener educación básica.

#### **Este espacio contempla tres niveles:**

**Planta Baja:** en la cual se encuentra el acceso a la Casa de la Cultura, la Administración, el Polivalente (que es el espacio de exhibiciones de los cursos que se imparten, además de las actividades que no tienen salón), el salón de Artes plásticas, Vigilancia, dos pequeñas bodegas, el Auditorio, el salón de Cultura de belleza, la



Esquema estructural de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez

cabina de Luz y sonido y los accesos para los dos niveles que se encuentran dentro de este espacio Cultural como lo es el sótano y el primer piso.

**Primer Piso:** en este piso encontramos, la Dirección, Difusión cultural, Biblioteca, Música (el cual cuenta con un piano), INEA (el cual cuenta con un salón de clases y otro de computación), y Danza.

**Sótano:** en este piso encontramos los Baños, a mano izquierda la puerta que conduce al Mantenimiento, el cual a su vez conduce al Jardín y Teatro; a mano derecha se encuentra la puerta que conduce a los Camerinos, a la entrada del Auditorio, Inglés, Yoga, y salida de emergencia.

## **2. Análisis de la Información.**

# Análisis de la Información

En este capítulo se darán diversas definiciones de lo que es el diseño, empezando por la sencilla definición de que es la actividad proyectual que implica un plan mental, idea, propósito o designio, dibujo; adaptación de los medios a los fines.

Menciona Paul Rand, referido por Samara (2008, p.6) "diseño es un sustantivo y una forma verbal. Es el principio, el fin, el proceso y el producto de la imaginación." dando con esta definición que el diseño lo es todo no sólo una parte del proceso, ya que sin la idea principal, en este caso el concepto no se tendría una imagen gráfica y pasaría a ser el final de la idea.

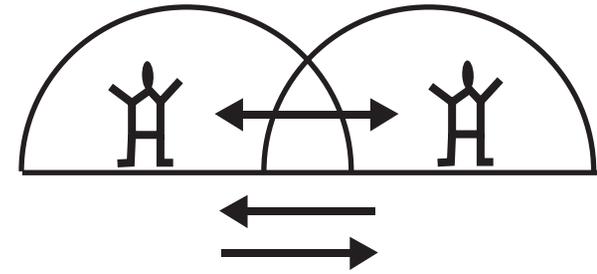
Reforzando lo anterior tenemos a Shakespeare (2003, p.112) el cual nos dice que "el diseño es una metodología intelectual para producir soluciones ante una necesidad cierta. Plan mental.", es un proceso de carácter secuencial, el cual no surge de manera espontánea o de un sueño creativo, como muchas veces se cree cuando se está aprendiendo de la profesión, sino que surge del conocimiento de las personas, del análisis y estudio del contexto en el cual se realizará el trabajo, así como la necesidad de tener una conciencia clara acerca de sus efectos sociales y económicos.

Al igual que los autores anteriores Frascara, referido por Shakespear (2003, p. 74) nos dice "el diseño no se centra en la gráfica y los objetos, sino en la gente. La gente usa cosas, éstas expresan y constituyen en la vida, son expansiones del lenguaje de preferencias y de gustos" refiriéndose con esto que en cualquier trabajo que se realice se debe tener en cuenta que lo más importante del proceso de diseñar es comunicar algo.

Diseño, es el conjunto de ideas que sirven para la solución de un problema específico, ayudado por la técnica adquirida en el proceso de aprendizaje, el cual logra convertirlo en una proyección que involucra lo social por medio de sistemas semióticos. Puede comprobarse que la definición del diseño comporta como rasgos la conceptualización la realización de ambientes y objetos; resaltando tres áreas fundamentales: la forma, la función y la significación, atribuidos estos aspectos a hechos históricos y culturales.

Con base en las anteriores definiciones de lo que es el diseño, encontramos que la parte fundamental del diseño es conceptualizar lo que el cliente está requiriendo, logrando comunicar por medio de mensajes visuales lo que se está solicitando de manera clara (la persona que vea el diseño lo interprete y lo entienda). De acuerdo a lo mencionado un diseñador debe asimilar conceptos verbales y darles forma y convertirla en una experiencia tangible y comunicable.

Para lograr que el diseño sea comunicable debemos entender que es comunicación. La comunicación es la acción por la que se hace participar a un individuo, situado en una época, en un punto R dado, en las experiencias y estímulos del entorno de otro individuo, situado en otra época.



La comunicación próxima se entrelazan las esferas de cada uno de los comunicantes.

Esquema de la comunicación de Abraham Moles del libro "La Comunicación y los mass media"

La comunicación es un proceso de duración variable entre personas y grupos, de diferentes maneras, ya sea directamente o a través de medios técnicos. En toda comunicación, hay transmisión del mensaje del emisor al receptor por medio de un canal, es decir, de un sistema material. El canal es el mecanismo físico de la comunicación.

Se distinguen dos categorías de transmisión: los canales naturales directos (un hombre que habla o hace señas a otro) y los canales artificiales, que necesitan de un sistema técnico (carta, telecomunicaciones, teléfono, etc.). Al igual que tenemos diversos tipos de comunicación entre los cuáles se distingue:

- ◆ **la comunicación próxima:** A habla a B. Las esferas personales de cada uno dentro del espacio físico se interfieren: están en el mismo lugar, apenas utilizan más que los canales naturales de que disponen: hablar, escuchar, tocar, perfumarse;
- ◆ **la telecomunicación:** la comunicación se efectúa necesariamente por un canal artificial. Desde otro punto de vista, se debe distinguir:
- ◆ **la comunicación bidireccional,** en que el emisor y el receptor intercambian alternativamente sus papeles en un proceso de pregunta-respuesta: es la entrevista, la conversación;
- ◆ **la comunicación unidireccional,** donde el emisor y el receptor permanecen siempre tales y donde los mensajes circulan en una sola dirección.

Shannon y Weaver (2007, p.23) describen tres niveles de problemas propios de la comunicación: El nivel técnico, el semántico y el de efectividad. La comunicación es interacción un intercambio de mensajes y actos, es una transición implícita entre los individuos. Menciona Costa (1987, p.20) en este sentido la interacción señalética supone la emisión de un mensaje y su recepción efectiva manifestada por medio

<b>NIVEL A Técnico</b>	<p>¿Con qué podemos comunicar nuestro mensaje?</p> <p>¿Qué sistema debemos utilizar para codificar y decodificar nuestro mensaje?</p> <p>¿Este sistema es compatible universalmente o requiere un equipo o conocimientos especiales?</p>
<b>NIVEL B Semántico</b>	<p>¿Con qué precisión el lenguaje, los símbolos o los códigos que hemos elegido transmiten el significado que pretendemos transmitir?</p> <p>¿Qué parte del mensaje se puede perder sin perder también su significado?</p> <p>¿Qué lenguaje debe utilizarse?</p>
<b>NIVEL C Efectividad</b>	<p>¿Nuestro mensaje afecta al comportamiento tal pretendíamos?</p> <p>¿Qué podemos hacer si no se producen los efectos esperados?</p>

Esquema de los niveles de comunicación

de actos (llevados a cabo por medio de los individuos que decidan guiarse por las señales). Tenemos que la comunicación consiste en la transmisión de información de un sujeto a otro, esto debido a que lo que nos es comunicado, ya sea por este medio del diseño, lo escrito, las imágenes y los medios, son finalmente significados y para esto se utilizan signos y símbolos.

El hecho de que las comunicaciones transportan significados no implica que éstos sean materia exclusiva de comunicación, entendiendo a la comunicación gráfica en su propio sentido funcional; lo cierto es que fuera de lo que nos es comunicado, encontramos también significados. Así que no todo comunica pero si significa.

El significado de las cosas que no han sido hechas para comunicar, es un producto unilateral del individuo que interpreta lo que percibe y le da sentido. Dentro de la Teoría de la Comunicación se analiza el contenido de los mensajes a través de la semiótica.

## **2.1. Semiótica.**

La semiótica proviene del griego semio (signo) y ótica (ciencia de); es el campo del saber que estudia los signos. Uno de los principales investigadores de esta ciencia es Saussure quién propone que la lengua sea estudiada como un sistema de signos, dando como elementos fundamentales: el significante y el significado. Mientras que Pierce, otro lingüista no se preocupó de la lengua en sí, sino de la manera en que extraemos el sentido del mundo que nos rodea.

El modelo de Pierce (explicado con un triángulo) se preocupa del signo en sí. El significante debe ser una cosa y no un concepto, tomando de ejemplo la palabra

amor pronunciada o escrita es un significante. Deben referirse a algo distinto a lo que son: un ramo de flores, o el color rojo no son signos por sí mismos, siempre y cuando no sean utilizados para referirnos al amor; es decir, el concepto al que se refiere el significante es el significado.

Dirían Baldwin y Roberts (2007, p.34) "la semiótica de la comunicación no es un proceso en el que el mensaje pasa de un punto a otro, sino consiste en la propia producción de ese mensaje", ya que si no se tiene un mensaje no tendríamos comunicación.

Mientras que Umberto Eco, referido por Acaso (2006, p.23) nos dice que la semiótica es "el estudio de cualquier cosa en el mundo que puede representar otra".

En el caso de la semiótica que se encuentra en un espacio determinado, podemos decir que el espacio es un mediador de las normas del sistema de producción, también puede decirse que la configuración de los espacios es uno de los canales a través de los cuáles esas normas se transmiten y se imponen. Y como todo sistema social tiende a su propia conservación, o sea, un sentido fijo.

El espacio es polisémico, es decir, admite lecturas diferentes, al intervenir las instancias del poder, las diferencias entre las cosas se hacen difusas y la realidad se nos aparece como homogénea, orientada y cargada con un sentido único. Aunque este es sólo cuando se ha impuesto; como es el caso de un sistema señalético, que a pesar de no pretender imponerse, puede orientar a las personas que hagan uso de él.

Los espacios no son dados sino contruidos semióticamente, es decir, producidos sobre la base de los sistemas de significación.



Ejemplo de "Comunicación Visual" de Baldwin y Roberts

### 2.1.1. Tipos de Signos.

Los signos son perceptibles visual y acústicamente (señales sonoras). Las expresiones faciales, los gestos, las series de letras, las imágenes, la luz y las marcas se pueden interpretar como signos, pero también la ropa, la arquitectura o la música.

Los signos se pueden transmitir a través del lenguaje, el tacto y el olor. Los signos paraverbales, componentes audibles de la conversación sin contenido, como el volumen y el tono vocal, también se pueden interpretar como signos.

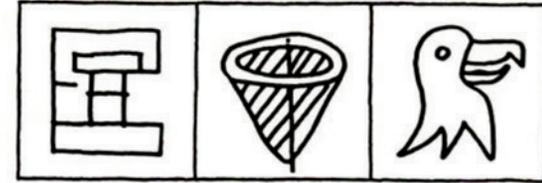
Los signos se pueden representar visualmente de varias formas: realística o esquemáticamente, por medio de las imágenes o ilustraciones, a través de la pintura artística, simbólicamente, científicamente, como marcas (firmas), de forma abstracta, o como señales (tráfico).

Los signos se pueden crear a partir de elementos básicos del diseño como la forma, el color, el tamaño, la disposición, la textura, la calidad espacial, el movimiento y la dirección.

**Signo.-** Según el lingüista suizo Saussure, un signo es la conexión entre algo significado y un significante. Aquí lo que es significado, de ahí su nombre significó, representa la parte con contenido conceptual de un signo lingüístico, mientras que el significante representa la parte expresiva del signo lingüístico.

Mientras que para Charles S. Peirce, un signo es algo que todo el mundo percibe que representa algo en algún aspecto y el filósofo Umberto Eco, recomienda llamar

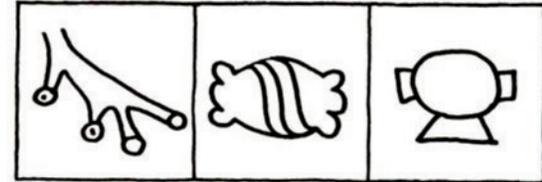
Escritura pictográfica azteca 1100 d. J. (Seler)



Casa

Red

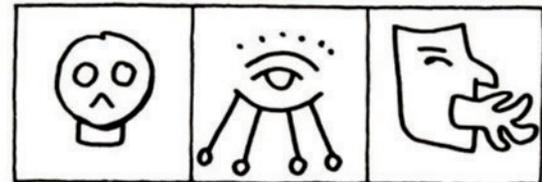
Azor



Agua

Piedra

Recipiente



Muerte

Viuda

Aliento

Símbolos de la cultura Azteca

signo a todo lo que se puede captar. En conclusión un signo es cualquier cosa que puede representar a otra a lo que Acaso (2006, p.36) agrega que es, la unidad mínima de representación. Los signos tienen dos niveles de significado, el intencionado (denotación) y el que entiende otra persona (connotación).

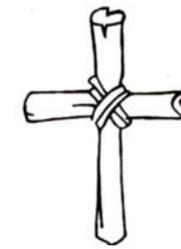
**Símbolo.-** Originalmente sinónimo de la palabra "signo"; es un signo que ha perdido por completo las características del original, de tal manera que la realidad se representa en virtud de unos rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada.

Un ejemplo de símbolo son las palabras las cuales representan conceptos. También es definido por Moles (1975, p.628) como el elemento de comunicación y construcción de mensajes que retiene una parte de la realidad de los objetos o actos que representa.

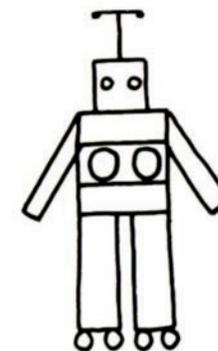
Es ante todo, un vehículo de comunicación; es incluso la base de toda comunicación, puesto que el lenguaje escrito, al menos en sus orígenes, fue de naturaleza simbólica. Todo uso de un símbolo es un intento de abstracción, un paso dado a la codificación general de cualquier expresión.

Los símbolos son sistemas de representación con un índice de iconicidad muy débil, pero nunca nulo, puesto que reflejan un objeto "simbolizado".

**Icono.-** Es un signo en el cual el significado permanece conectado con el significante en algún punto, es decir, ha perdido parte de las características físicas que lo origina, sin dejar de mantener una relación de semejanza con lo representado.



Signo icónico



Símbolo de futuro

Se forma a imagen del objeto y por lo tanto tiene ciertas características comunes (por lo menos una) con el objeto, es decir como la silueta de un peatón en una señal de tráfico.

## 2.2. Lenguaje visual.

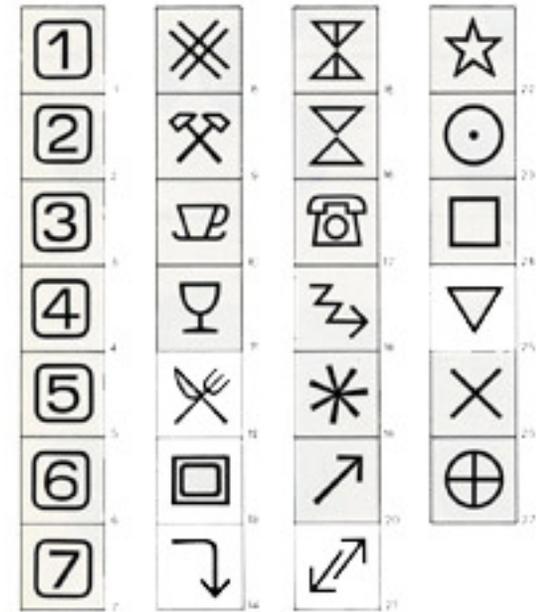
La lengua, el más complejo y extendido de todos los sistemas de expresión, es también el más característico de todos. La capacidad de simbolización o de lenguaje es humana, es intrínseca al ser humano, pero ello no quiere decir que el sentido o el significado de los símbolos se conozcan de antemano.

El lenguaje verbal no es el único medio de producir significación de una colectividad social, sino que siempre sus agentes han apelado a otras formas de expresión, a otros tipos de manifestación significante o simbólica.

Mientras que el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través de la vista. Para Abraham Moles (1975, p.137) esta interpretación "se impone de nuevo en detrimento del signo lingüístico" puesto que la imagen puede utilizarse rápido y a un costo razonable.

Además, es susceptible de transmitirse y reproducirse sin mayores complicaciones tanto técnicas como económicas, ya que este sistema de comunicación alcanza mayor parecido con la realidad.

En la lectura que se hace de lo visual, así como la lectura verbal siempre dependerá de los conocimientos que tenga el receptor.



icónicos



Marca



Señal



Símbolo

Marca, Señal y Signo

Como diría Joshua Taylor, referido por Shakespear (2003, p.64) “ver es pensar, y pensar es vincular pequeñas partículas de experiencia en nuestro banco de memoria visual de un modo ordenado”.

El trabajo del diseñador es lograr por medio de las imágenes comunicarle al receptor lo que se requiere, en este caso el diseñador debe tener la capacidad de atención disponible, la duración de la transferencia del mensaje, y sobre todo el nivel cultural de base del destinatario, esto se logrará usando las dos grandes herramientas del lenguaje visual, que son las de configuración (tamaño, formato, forma, color, textura.) y organización (composición y retórica visual), ya que el “todo” no es todo para todo, puesto que las representaciones visuales cambiarán, cuando cambie el contexto.

Además de que el objeto de la información visualizada no es tanto “mostrar”, sino hacer imaginables los hechos, acciones, procesos que son presentados.

### 2.3. Diseño de Información.

Información no es otra cosa que la medida de la originalidad de un mensaje. Las informaciones explica Moles (1975, p.137) “son mensajes que contienen cierta cantidad de información sobre algunos temas para los receptores que las escuchan”. La información es, siempre en alguna medida conocimiento. Mientras que el diseño de información en el sentido más amplio consiste en la selección, organización y presentación de la información a un determinado público.

Esta información puede venir casi de cualquier lugar: un mapa del tiempo, un horario de salidas o conjunto de datos estadísticos. Con base en lo anterior el diseñador



Imagen de Ronald Shakespear del zoológico en Argentina

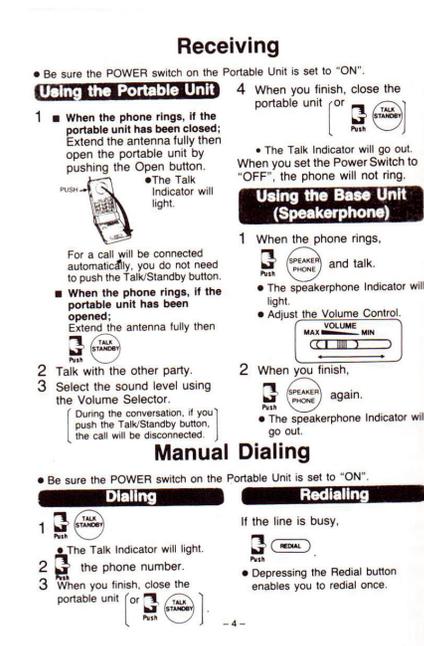


Imagen del libro “Imagen Didáctica” de Abraham Moles

de información debe conocer bien las características principales del público al cual se le proporcionará dicha información, consiguiendo con ello presentar los datos necesarios de manera objetiva. Permitiéndole al usuario tomar algún tipo de decisión, de lo que esta viendo.

Como disciplina tiene una función primordial, la comunicación eficiente de la información y esto implica una responsabilidad de que el contenido sea correcto y objetivo en su presentación, como lo es la señalización y la señalética, proveen de información con respecto al lugar en el que se encuentre ubicado el usuario.

La información diseñada es el dato o datos que de repente se encuentran cuando se va a realizar una cosa que es habitual y no se sabe proceder. El diseñador de información ha sido descrito, como un "transformador" de información (ya sean datos puros, una serie de acciones o un proceso) en un modelo visual capaz de revelar su esencia mediante un lenguaje que una audiencia en particular puede captar fácilmente.

Un ejemplo de ello podría ser cuando no se sabe cómo llegar a un lugar nuevo (ya sea una ciudad o un pueblo), en el cual no sabes que entretenimientos o establecimientos hay allí, te vales de los mapas que traen iconos de los lugares a los que te puedes dirigir, de manera que no pierdas tiempo; gracias a la labor del diseñador de información se logra de manera asertiva llegar al punto deseado, al igual que los señalamientos de las calles y lugares que hayas decidido visitar.

La señalización y la señalética forman parte del diseño de información, como una disciplina de ello, pero no entran plenamente.

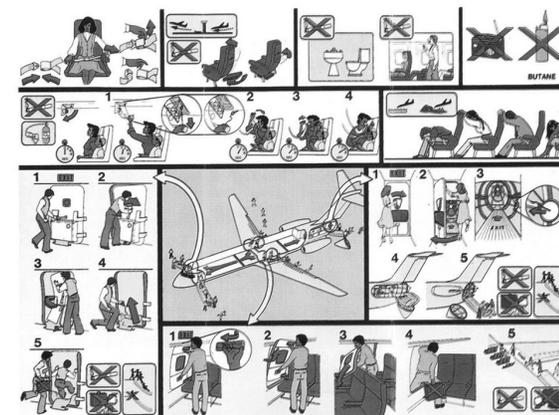


Imagen del libro "Imagen Didáctica" de Abraham Moles

Menciona Wildbur y Burke (1998, p.55) "La increíble proliferación de información proveniente de todos los medios parece que seguirá aumentando y que requerirá cada vez de sistemas más sofisticados de selección y filtrado, así como presentaciones más estructuradas que le den sentido. Un ámbito en el que el cambio es eminente es el de los viajes". Refiriéndose con ello a que las personas que utilizan el transporte público deben tener el mismo nivel de información, ya deben realizar determinadas rutas y las hará con ayuda de los mapas dentro de las líneas del metro o de los autobuses donde se marcan rutas y transbordos que se deben seguir para llegar a un determinado lugar.

#### 2.4. Señalética.

La señalética nace de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica; constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico.

Como diría Costa (1987, p.9) "señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos". También se le conoce como diseño de información éste en el sentido más amplio consiste en la selección organización y presentación de la información para la audiencia determinada.

En el caso de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, la señalética funciona en espacios multidimensionales de acción, ya que la población es cada vez más y se requiere de espacios y cada vez más complejos para poder funcionar como sociedad.

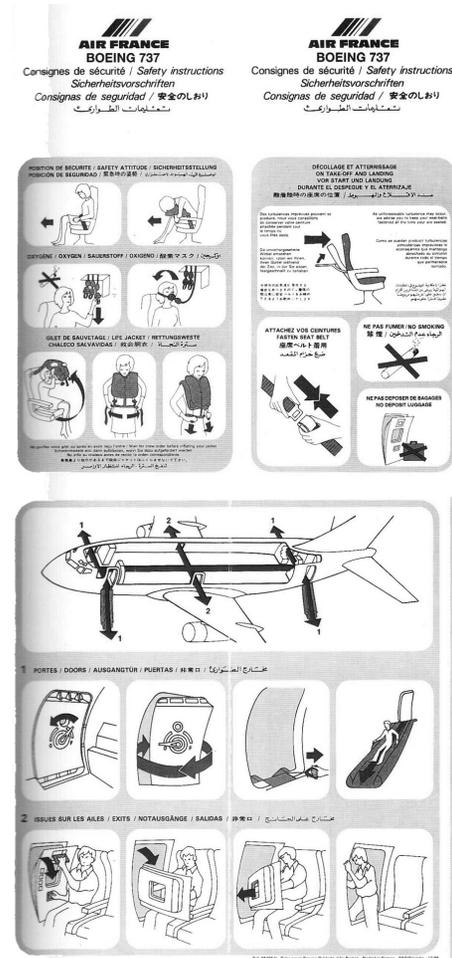


Imagen del libro "Imagen Didáctica" de Abraham Moles

Además de que es un sistema secuencial de informaciones, puntuando el espacio de acción de los individuos, para hacerlo inteligible y utilizable en sus desplazamientos; de modo que las informaciones señaléticas sólo aparecen discontinuamente, acompañando el deambular y desinformación de la gente.

La señalética responde a la necesidad de información y orientación provocada al mismo tiempo, debido al fenómeno de la movilidad social y la gran proliferación de servicios públicos y privados, que ella genera tanto en el ámbito cívico y cultural como el comercial: transportes, seguridad, sanidad, circulación, ocio, entre otros.

Se aplica, por tanto al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio o lugar determinado, para una mayor accesibilidad a dicho lugar. De hecho se trata de un conocimiento superficial evidentemente provisional y, por tanto, efímero, pero en cambio se requiere unívoco, preciso, seguro e inmediato para todos los usuarios: aquí y ahora, no pretende ser recordada sólo, esta para proveer de información al individuo que así lo desee.

De ahí la exigencia rigurosa de que sus funciones esenciales sean la instantaneidad informativa y la universalidad, definen la naturaleza y el objeto de la comunicación de la señalética, ya que la comunicación señalética es efecto de la movilidad social, y como se ha mencionado la profusión de servicios que ello genera.

Su sistema comunicacional se compone de un código universal de señales y signos (símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos) y un procedimiento técnico que se establece previamente por medio de un programa que es el diseño. Un programa señalético funciona en un lugar determinado, contribuye a hacer ese lugar perfectamente localizable e identificable a distancia, inteligible y utilizable.



Imagen del libro de Ronald Shakespear para el "subte" en Argentina



Imagen del libro de Ronald Shakespear para el "subte" en Argentina

En éste caso específico; los símbolos para este espacio, apoyarán a algunos usuarios para que se desplacen con facilidad y confianza, dentro de la Casa de la Cultura "Enrique Ramírez y Ramírez".

#### 2.4.1. Lenguaje señalético.

El lenguaje y las técnicas de la señalización conllevan una serie de particularidades que la caracterizan, puesto que se trata de un lenguaje de rápida visualización, debido a la inmediatez del mensaje. Este lenguaje como la mayoría tiene su limitación, al sólo poder usarse en este tema específico.

El proceso de síntesis del lenguaje señalético supone una semantización del grafismo señalético, ya que convierte las cosas, los objetos en signos, realizando con ello una universalización, pues no importa quien la vea va entender la dirección de señal.

Las variables del lenguaje señalético se agrupan en tres conjuntos: lingüístico, icónico y cromático. El primero corresponde a las familias tipográficas y sus combinaciones semánticas en forma de enunciados; el segundo abarca los pictogramas, ideográficos y emblemáticos; el tercero abarca los colores que se utilizarán.

Así el signo lingüístico es todo un conjunto de palabras que transmiten una información precisa a través de la lectura. Una buena elección tipográfica y de contrastes cromáticos será indiscutible y deberá leerse en forma inmediata (legibilidad). Aparecerán los datos suficientes con claridad, tranquilidad, síntesis.



Imagen del libro de Ronald Shakespear  
"Señal de Diseño"



Imagen del libro de Ronald Shakespear  
"Señal de Diseño"

El signo icónico tiene la aptitud de representar las cosas que vemos en la realidad, pero sus dimensiones y extensiones son muchas por las cuales resulta muy variable al momento de representarla, ya que tiene varios grados de analogías.

En el signo cromático este no tiene la capacidad de representar cosas sino más bien evoca y provoca sensaciones. La inclusión del color en las imágenes es un factor importante de la iconicidad; en la señalética es utilizado como señal, pues es éste el que significa en algunos casos, como el del semáforo.

Las señales deben ser localizables, para ello deben separarse del entorno, pero sin estridencias para no quitar importancia al espacio en el que se encuentran; menciona Jorge Frascara referido por Shakespear (2003, p.82) "conforman una tipología de instrumentos, que más allá de resolver situaciones puntuales de circulación o comunicación, expresan un estilo de la Casa de la Cultura y un diálogo con la audiencia". Aunque al ser implementado, por el solo hecho de estar ahí, modifica la percepción del entorno, desde la nueva lectura del espacio y los cambios de conducta que esto conlleva. Separarse para ser reconocido, visualizado, e integrarse para no modificar el entorno.

#### **2.4.1.1. Tipografía.**

Como se ha dicho todo conjunto de palabras transmiten una información precisa a través de la lectura, la tipografía, como indicaría Ellen Lupton, referida por Samara (2008, p.114) "la tipografía es la expresión visual del lenguaje". Las palabras poseen una mayor capacidad semántica ya que por medio de ellas es posible referirse a todas las cosas, designándolas, siendo de gran ayuda en los casos en los que no se puede representar todo lo que nombramos.



Imagen tomada del libro "Infografía"

Monotype Cursiva

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O  
P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6  
7 8 9 \* - = ? ; i {

Ejemplo del tipo **clásico**

**Familias tipográficas.**

- 1 Los tipos de **clásico**. Esta caracterizado por un contraste orgánico en el peso de sus trazos, un eje oblicuo en las formas curvas y una altura "x" particularmente pequeña que define las letras en caja baja. El eje de las letras redondas se inclina hacia la izquierda (es una reminiscencia del trazado caligráfico de las letras con pluma ancha). Como la Veneciana y antigua Renacentista.
- 2 Los tipos de **transición**. Esta familia muestra una distinción en su estructura. El contraste de los trazos aumenta considerablemente y se aplica de manera más racional, su ritmo es mucho más pronunciado. La altura "x" es mayor, el eje es más vertical y los remates son más definidos y sus apófiges (las uniones que entrelazan los trazos con los remates) forman una rápida curva hacia el asta. Romana de transición y Antigua Barroca, siglos XVII y XVIII, son algunos ejemplos.
- 3 Los tipos de **modernos**. El contraste con los trazos es extremo, los finos son delgados como hilos y los gruesos son aun más. El eje de las formas curvas es totalmente vertical y las apófiges han sido eliminadas, lo que genera uniones muy pronunciadas y elegantes. Los remates de varios caracteres de caja baja son prácticamente redondeados y reflejan la lógica del contraste y de la circularidad. Como Romana moderna y Antigua Neoclásica, siglos XVIII y XIX.
- 4 Los tipos de **egipcias**. Nacida también de la rotulación, exhibe una presentación híbrida propia de la palo seco junto con el impulso horizontal de un tipo de remates y presenta una consistencia generalizada en el peso de los trazos. Los remates tienen el mismo peso que las astas, de ahí su nombre en inglés

Boeckman Old Style

A B C D E F G H I J K L M  
N Ñ O P Q R S T U V W X  
Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 \* - =

Ejemplo tipográfico de **transición**

Broadway

A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 \* - = ? ; i {

Ejemplo tipográfico de **moderna**

slab serif (slab significa losa o bloque). El cuerpo de estos tipos suele ser más ancho de lo habitual.

- 5 Los tipos de **palosecos**. Este estilo fue diseñado para resultar directo y carente de detalles no esenciales. Su característica definitoria es la falta de remates; el peso de los trazos es uniforme y su eje completamente vertical. Los tipos de palo seco son legibles en tamaños pequeños. Se ha convertido en la tipografía más utilizada en la publicidad. Es el único estilo que permite variaciones horizontales y verticales en todas las series de caracteres: del fino al grueso, del estrecho al ancho.
- 6 Los tipos de **fantasía**. Estos tipos son experimentales, decorativos y descienden de los tipos para titulares. Sus cualidades suelen ser expresivas, ya que a partir de los años de 1960 la fotocomposición y los caracteres dieron la posibilidad a los grafistas de expresarse. Hoy en día la creación de caracteres por ordenador ha ampliado esta libertad; este tipo no está concebido para texto corriente ya que se dificulta su lectura.

Las variaciones formales que presenta cada familia tipográfica, son la estructura (redonda, estrecha, ancha), la orientación (recta, cursiva) y el valor (fina, seminegra, negra, súper negra), además de la caja (alta y baja).

**Tipografía señalética.** Las tipografías utilizadas en señalética deben tener buena visibilidad e inteligibilidad, ya que debe ser legible a distancia, y debe ser una familia tipográfica en la cual no se confunda ninguna de las letras, en este caso la de palo seco es la que se adapta a dicha necesidad.

Rockwell

A B C D E F G H I J K L M N Ñ  
O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3  
4 5 6 7 8 9 \* - = ? ¿ ¡ { [ “ &

Ejemplo tipográfico de **egipcia**

Century Gothic

A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1  
2 3 4 5 6 7 8 9 \* - = ? ¿ ¡ { [ “

Ejemplo tipográfico de **palo seco**

Jokerman

A B C D E F G H I J K L M N  
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 \* - = ? ¿ ¡ {

Ejemplo tipográfico de **fantasía**

Un aspecto importante es la buena redacción en la señalética, ya que debe evitarse el uso de abreviaturas, sobre todo cuando nos lleva a un error; también el principio tipográfico de no cortar las palabras por falta de espacio, ya que es más difícil captar una palabra separada que una íntegra.

Una buena elección tipográfica y de contrastes cromáticos será indiscutible y deberá leerse en forma inmediata (legibilidad). Aparecerán los datos suficientes con claridad, tranquilidad, síntesis. No decir ni más ni menos de lo necesario, sólo la información precisa en el lugar adecuado.

#### 2.4.1.2. Pictograma.

Signo representado por algún resto físico del elemento representado. Es un signo figurativo simplificado que representa cosas y objetos del entorno.

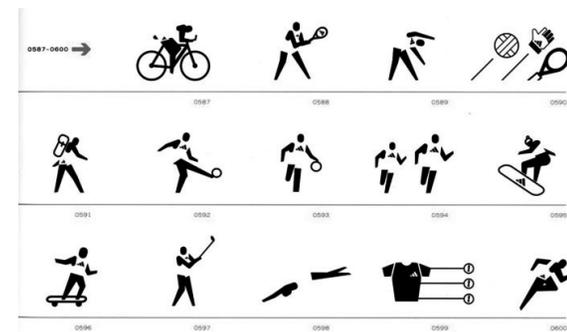
Los pictogramas provienen de los antiguos jeroglíficos y son parte de los códigos funcionales actuales. Un pictograma define Moles (1975, p.541) "sistema de escritura en el que los elementos son representaciones sumamente simplificadas, aunque perfectamente reconocibles, de los objetos en cuestión. Se diferencian del símbolo, por cuanto pretenden representar tan sólo el elemento natural, simplificándolo.

Los pictogramas son elementos que aportan información tan sólo de forma gráfica. Deberán ser tan sintéticos y expresivos que puedan ser comprendidos fácilmente por un público cada vez más heterogéneo, en términos de cultura.

En señalética algunos elementos pictográficos pueden ser acompañados de texto, se recomienda que siempre que no sea imprescindible, la parte tipográfica sea



Imagen tomada del libro "Imagen Gráfica"



Pictogramas deportivos

eliminada, es decir que si no se requiere del texto para entender la señal, se dejará sólo el pictograma, pero si el pictograma causa complicaciones al interpretarse se elimine y se deje sólo el texto, para no causar confuciones.

Aunque los pictogramas que se elijan para determinado sistema de señales deben mostrar un atajo visual y no verbal para el usuario, además deberán ser tan sintéticos y expresivos y cada vez más heterogéneo, en términos de cultura.

### 2.4.1.3. Color señalético.

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envía la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan. Pero debido a que es el reflejo de ondas luminosas interpretadas por un órgano imperfecto (los ojos) a un interprete imperfecto (cerebro), el significado que transmite es subjetivo.

En la señalética el color es una parte importante ya que de él se extrae toda su pregnancia, convirtiéndose en la base del repertorio sígnico del código señalético. El color será utilizado para señalar, es decir, incluir señales al mensaje gráfico para centrar la atención en determinados puntos-clave.

El color señalético y su intención de conducir la mirada estableciendo una puntuación, al momento de aplicarse en un espacio determinado. El color señalético es como menciona Moles (1992, p.146) "color-materia, en su expresión autónoma, tal como se encuentra en el interior de los botes de pintura. Y es también el color-señal, tal como lo vemos en las autopistas, en los semáforos o en el pintado de instalaciones industriales".



Pictogramas de manos



Color

Los colores de base de seguridad codificados universalmente para la industria son:

Amarillo = peligro

Rojo = Parada absoluta. Material de incendio

Verde = Vía libre. Puestos de socorro

Blanco y Negro = Trazados de recorrido

El Azul se usa para atraer la atención

El criterio para el color señalético sería la saturación, ya que está fundado en el razonamiento óptico, psicológico que considera los colores no por su impacto visual, sino por sus connotaciones; ya que el color señalético de un aeropuerto no será el mismo que el de un hospital o un deportivo. El color señalético requiere su máxima saturación, su mayor intensidad y donde se precisa el contraste.

El uso del color en los sistemas de señales de orientación obedece a diferentes criterios: de identificación, de connotación, de realce, de pertenencia a un sistema de la identidad corporativa o de la imagen de marca.

Los colores señaléticos constituyen un medio privilegiado de identificación, ya que por medio de los colores se puede diferenciar los edificios y espacios públicos, logrando acortar en ocasiones el recorrido de las personas.

En la señalización cromática de las salidas de emergencia, extintores de incendios y aparcamientos se recomienda utilizar los colores normalizados internacionalmente: verde para las salidas de emergencia, rojo para extintores, azul para aparcamientos (estacionamiento).



Señalética para un zoológico en Argentina



Imagen tomada del libro  
"Imagen Gráfica"

El color señalético puede abarcar todo un concepto de planificación y constituir un aspecto importante de la imagen visual de una ciudad.

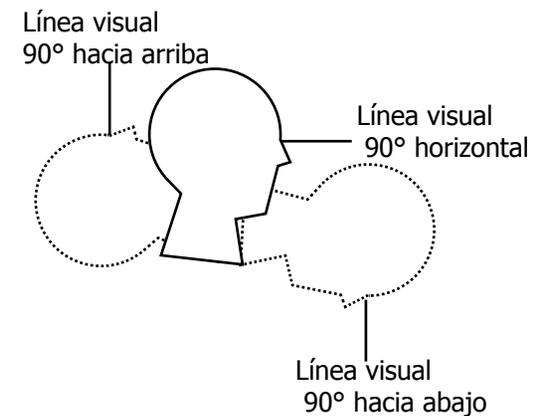
#### 2.4.1.4. Antropometría.

Se le llama así a la ciencia que estudia en concreto las medidas del cuerpo humano, sobre una base comparativa, a fin de establecer diferencias en los individuos, grupos, etc. Uno de sus precursores fue el matemático belga Quetlet, quién publicó su *Anthropometrie*, y se le reconoce también el nombre.

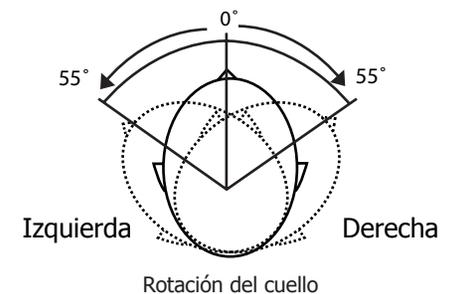
Son muchos los factores que complican los problemas de la antropometría, ya que las dimensiones varían según la edad, sexo, raza, e incluso el grupo laboral, al igual que los factores socioeconómicos constituyen un impacto esencial en las medidas del cuerpo.

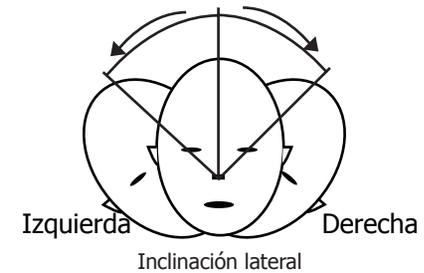
Las dimensiones del cuerpo humano que influyen en el diseño de espacios interiores son de dos tipos esenciales: estructurales y funcionales. Las estructurales, denominadas estadísticas, tal como sugiere el término, son la cabeza, el tronco y extremidades en posiciones estándar.

Las funcionales llamadas a veces dinámicas incluye medidas tomadas en posiciones de trabajo. La imposibilidad de diseñar para toda la población obliga a escoger un segmento que comprenda la zona media, es decir una medida intermedia de las personas que asisten en este caso particular a la Casa de la Cultura, aunque en realidad esta medida no existe como tal ya que no todos somos iguales., es por este motivo que se hará de manera estándar, con base a datos ya establecidos.



La amplitud de movimiento de la cabeza en el plano vertical aumenta el área de visibilidad





Al igual que Quetlet, el médico anatomista C. H. Stratz, detalla los canones humanos, dentro de los cuales tenemos el canon de 8 cabezas de altura, el cual estaría dentro de la estatura de 1.80 m.

Con el trazado de líneas geométricas comprueba que, uniendo con dos rectas en cruz las articulaciones humerales e ilíacas, estas líneas se cruzan en el ombligo, pasando por las tetillas. La distancia del codo al humeral es igual a la de éste, hasta la tetilla opuesta. La distancia entre el codo y la muñeca es igual a la de la tetilla al ombligo.

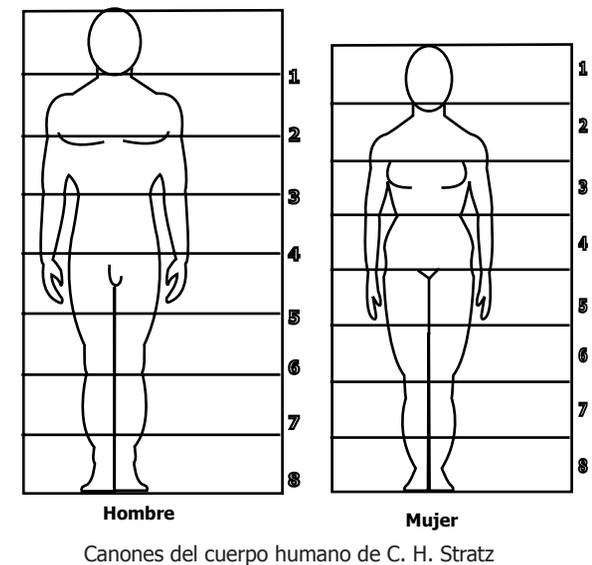
La longitud de la mano es igual a la distancia del ombligo a la articulación ilíaca; de esta articulación a la rótula y de allí a la planta del pie, también hay medidas comunes.

De aquí la necesidad de definir con exactitud la naturaleza de la población a servir, en función de su edad, sexo, trabajo y etnia. En virtud de la abundancia de variables que entran en juego, es esencial que los datos que se seleccionan sean los que mejor se adapten al usuario del espacio u objetos que se diseñan, en este caso la señalética para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez.

## 2.5. Diferencia entre señalética y señalización.

Señal es un símbolo que avisa de algo. La señal sustituye por lo tanto a la palabra escrita o al lenguaje. Ellas obedecen a convenciones, por lo que son fácilmente interpretadas.

En definitiva, "señalizar" no es sino la acción de aplicar señales existentes, a problemas siempre repetidos, se trata de la necesidad de los grupos por señalar todo lo que les rodea identificadoras e indicadores. La señalización y la señalética son



Canones del cuerpo humano de C. H. Stratz

dos trabajos complejos, tienen retos diferentes y distinto manejo de la información, ya que las reacciones de los individuos ante ellas son diferentes.

La señalización es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación que se encuentran en un espacio y el comportamiento de los individuos.

La señalización y los sistemas de señales son descripciones incompletas de un problema particular, como lo indica Peter Kneebone referido por Shakespear (2003, p.159) "deben tener en cuenta, por lo menos, seis factores para su solución: la naturaleza del proceso de comunicación y su relación entre la propuesta verbal y visual, la situación existente, la necesidad de los usuarios, la toma de decisiones el entorno, la coherencia del sistema, la posible modificación del sistema aplicado además el efecto de las señales sobre el entorno".

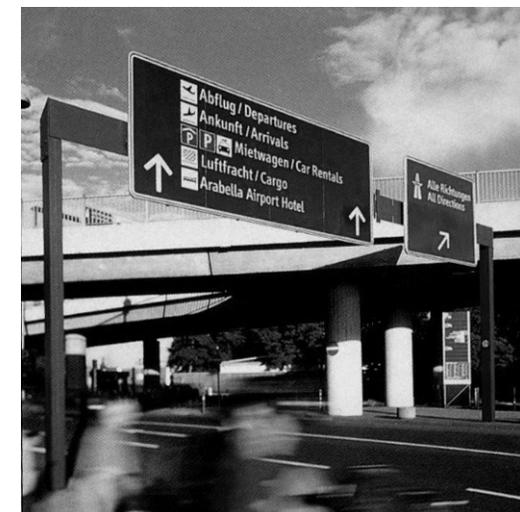
La señalización no altera la configuración del entorno ni se somete a él puesto que es percibida y concebida como un añadido necesario, y por ello justificado, un ejemplo de esto es la circulación vial.

La señalización vial incorpora elementos que por ser estandarizados, crean un efecto uniforme; es un sistema empírico y cerrado, repetitivo y normalizado, constituyendo una forma de guía para el individuo en un lugar determinado.

En cuanto a la señalética nace de la ciencia de la comunicación visual o de la información y de la semiótica. Constituye una disciplina técnica, que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio.



Señalización del aeropuerto alemán



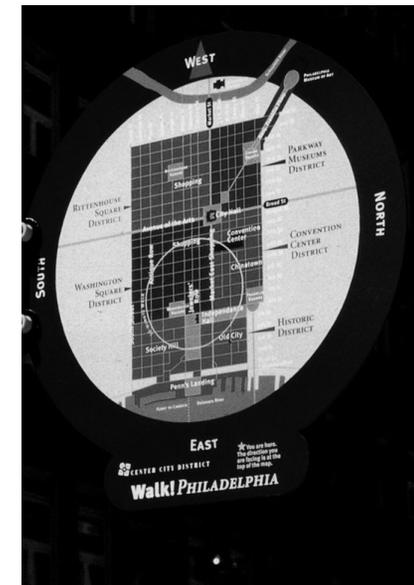
Señalización del aeropuerto alemán

Se aplica al servicio de los individuos y la orientación dentro de un espacio determinado, para mejor y más fácil accesibilidad de los servicios que se ofrecen. Es una de las formas específicas y evidentes de la comunicación funcional. Su campo de acción es en el transcurso de los actos de la vida cotidiana.

Lo importante de caracterizar la señalización por relación a la señalética como dos prácticas en parte semejantes y en gran parte diferentes, será recordar los rasgos de cada una; a continuación se muestra un cuadro que marca las diferencias de cada una, sugeridas por Costa (1987, p.120).



Señalética de Halfords



Señalética de un supermercado

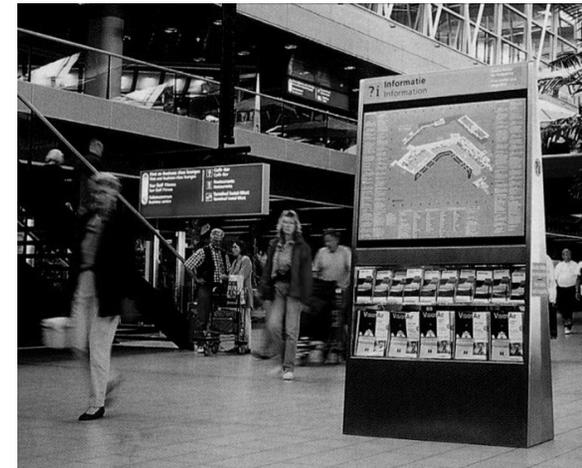
Señalización	Señalética
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La señalización tiene por objeto la regularización de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior.</li> <li>2. Es un sistema determinante de conductas.</li> <li>3. El sistema es universal y está ya creado como tal íntegramente.</li> <li>4. Las señales preexistentes a los problemas itinerarios.</li> <li>5. El código de la lectura es conocido a priori.</li> <li>6. Las señales son materialmente normalizadas y homologadas, y se encuentran disponibles en la industria.</li> <li>7. Es indiferente a las características del entorno.</li> <li>8. Aporta al entorno factores de uniformidad.</li> <li>9. No influye en la imagen del entorno.</li> <li>10. La señalización concluye en sí misma</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La señalética tiene por objeto identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los individuos en un espacio dado (interior, exterior).</li> <li>2. Es un sistema más optativo de acciones. Las necesidades son las que determinan el sistema.</li> <li>3. El sistema debe ser creado o adaptado en cada caso particular.</li> <li>4. Las señales, y las informaciones escritas, son consecuencia de los problemas precisos.</li> <li>5. El código de la lectura es parcialmente conocido.</li> <li>6. Las señales deben ser normalizadas, homologadas por el diseñador del programa y producidas especialmente.</li> <li>7. Se supedita a las características del entorno.</li> <li>8. Aporta factores de identidad y diferenciación.</li> <li>9. Refuerza la imagen pública o la imagen de marca de las organizaciones.</li> <li>10. Se prolonga en los programas de identidad corporativa, o deriva de ellos.</li> </ol>

### 2.5.1. Tipos de señales.

La señal es definida como aquello que indica la existencia de otra cosa o la imagen que la representa. Es como se ha dicho un tipo de símbolo pero más concreto y material. Constituyen en sí mismas, a menudo en forma de códigos muy elaborados. Las señales son indicaciones que advierten de situaciones diversas y se clasifican en:

- **Orientadoras:** tienen por objeto situar a los individuos en un entorno, como ejemplo tenemos los mapas y planos de ubicación.
- **Informativas:** están en cualquier lugar del entorno y nos informan de horarios y servicios.
- **Direccionales:** instrumentos específicos de circulación, ejemplo, flechas o prohibiciones de paso.
- **Identificativas:** son instrumentos de designación que confirman la ubicación, son para espacios abiertos.
- **Reguladoras:** son para salvaguardar y proteger a los usuarios contra el peligro, dentro de las que se encuentran a tres:
  - Preventivas
  - Restrictivas
  - Prohibitivas
- **Ornamentales:** sirven como adorno, además de que están identificando un punto en específico, ejemplo de ello son las banderas monumentales que se encuentran en puntos específicos de nuestro país.

En el programa señalético para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, se hará uso de los diversos tipos de señales.



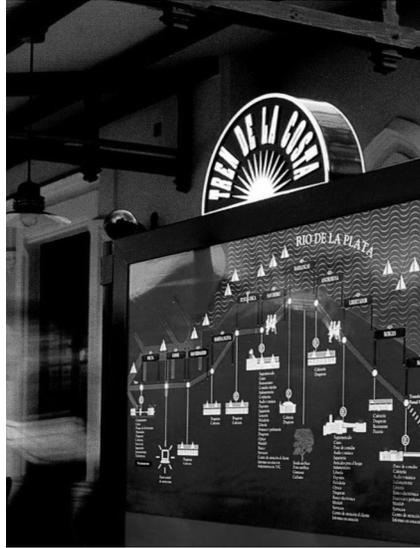
Orientadora



Informativas



Identificativas



Ornamental



Direccionales



Preventivas

**Bitte beachten Sie...**  
Please note...



Prohibitivas



Restrictivas

### **3. Desarrollo del plan señalético para la Casa de Cultura Enrique Ramírez y Ramírez.**

# Desarrollo del plan señalético para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez

## 3.1. Modelo de Joan Costa.

Desarrollar un programa señalético implica, la fórmula capaz de solucionar una problemática o un conjunto de problemas diversos, pero relacionados entre sí.

De acuerdo a Costa (1987, p.122) para diseñar un programa tendrá que haber previsto: "a) todos los factores que serán constantes en la serie, b) todos los que serán variables, y c) todas las combinaciones posibles", teniendo una organización y previendo los posibles problemas, se podrá tener mejores resultados al momento de diseñar.

Todo programa comporta, en su aspecto gráfico:

- a) los elementos simples considerados,
- b) la pauta estructural, es decir, la arquitectura que subyace en el mensaje,
- c) las leyes o normas que rigen la combinación:
  - 1) sobre la estructura, y
  - 2) en las reglas técnicas del programa para la producción.

### Etapa 1. Contacto

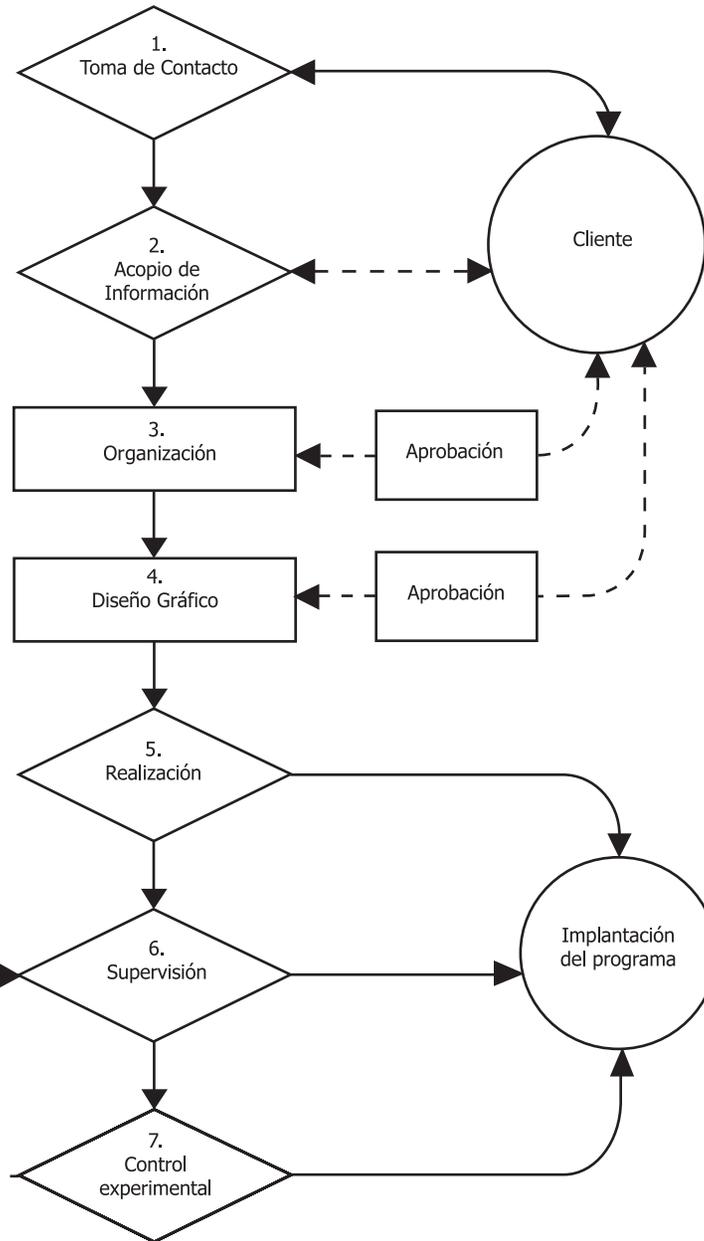
En este punto el diseñador toma contacto con el espacio real teniendo en cuenta los siguientes aspectos: **a)** la función es el primer indicio de lo que se encuentra en el espacio; **b)** todo espacio destinado a la acción de su público posee características propias.

### Etapa 2. Acopio de información

En este punto se dará la descripción exacta de la estructura del espacio señalético, así como sus condicionantes, al igual que las nomenclaturas que definen las informaciones señaléticas a transmitir.

### ETAPA 3. Organización

A partir de este punto se planificará lo que será efectivamente el trabajo de diseño. Se tomarán las expresiones lingüísticas que previamente han sido definidas por el cliente y/o sometidas a test entre una muestra representativa de los usuarios. Se verificará lo que se tiene de las etapas anteriores.



### ETAPA 4. Diseño gráfico

Esta etapa y la siguiente constituyen de hecho el conjunto de tareas específicas de diseño gráfico.

### Etapa 5. Realización

Aprobados los términos del programa y lo prototipos reales, deberán ejecutarse los dibujos originales de todas las señales.

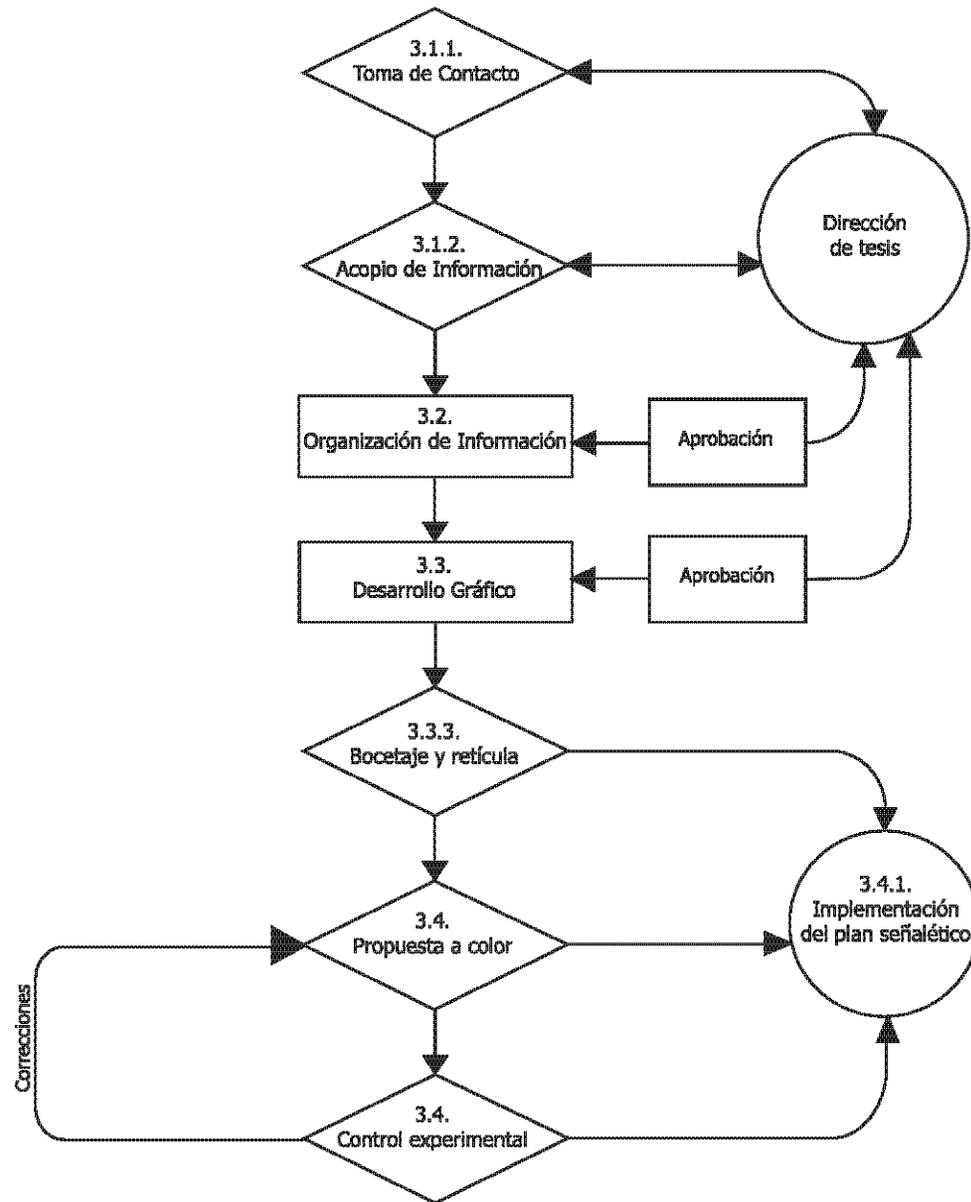
### Etapa 6. Supervisión

El diseñador debe responsabilizarse del proceso de producción y de su instalación.

### ETAPA 7. Control experimental

Después de un tiempo adecuado, a una investigación experimental de su funcionamiento en la práctica.

### Modelo de Joan Costa aplicado al caso específico de Casa de la Cultura



Un programa señalético se compone de siete etapas, interrelacionadas entre sí y en sus momentos precisos, con el que llamaremos el cliente, quién representa al "sujeto señalético".

### 3.1.1. Contacto.

En este punto se habló con el directivo de la Casa de Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, al igual que todos los directivos que se encuentran dentro del mismo espacio, proponiéndole a cada uno la realización del sistema señalético.

Debido al lugar donde se encuentra ubicado este espacio cultural, y la historia de cómo se formó, las actividades que éste imparte son de acuerdo a las necesidades de esta población; debido a que está delimitada por dos delegaciones reconocidas por sus actividades comerciales y económicas.

En cuanto a su estructura está conformada por dos dodecágonos, en las cuales se ubican todas las áreas, talleres y servicios que se ofrecen, lo cual complica y desorienta el desplazamiento de los nuevos usuarios.

### 3.1.2. Acopio de Información.

A partir de éste punto se le solicitaron los planos al directivo de la Casa de la Cultura, él informó que la delegación podía proporcionarlos y al solicitarlos se descubrió que los planos de todas las construcciones de ésta delegación, después de cinco años de ocuparse los espacios, los envían al archivo muerto, por lo que no se pudieron recuperar los planos de la Casa de la Cultura, por lo tanto, fue necesario medir los espacios para después proceder a esquematizar y hacer el trazado de los

<b>Nombre del Proyecto</b>	<b>Señalética para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez</b>
<b>Descripción</b>	Se realizarán señales para la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, para que los actuales y nuevos usuarios se desplacen de manera más sencilla dentro de este espacio cultural, ubicando cada una de las actividades que allí se dan.
<b>Objetivos o metas de diseño</b>	<p>El principal objetivo es diseñar un sistema señalético que le permita al usuario de la Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, ubicar los espacios en los que se proporcionan los diversos servicios y que sean de interés para el público.</p> <p>Para conseguir que el objetivo se logre es necesario saber la historia de la Casa de la Cultura, los objetivos principales, para que con ello sea posible llegar a una propuesta gráfica.</p>
<b>Responsable por parte del diseño</b>	<p><b>Responsable:</b> ( Casa de la Cultura) Laura Patricia López Martínez</p> <p><b>Responsable:</b> (diseño y comunicación visual) Cinthya Carolina González Delgado</p>
<b>Antecedentes</b>	<p>La necesidad de crear un plan señalético para la Casa de la Cultura, es que no cuenta con uno, lo cual causa a los nuevos usuarios conflictos para localizar ciertos servicios, ya que en este espacio cultural se tienen dos servicios extras que no pertenecen a la dirección de la Casa de la Cultura.</p> <p>Además cuenta con una estructura que se compone por dos dodecágonos; dejando tres niveles en los cuáles se dan las clases.</p>

planos. Al mismo tiempo se hizo registro fotográfico de toda la Casa de la Cultura, para reafirmar los planos, además que este levantamiento fotográfico servirá para ubicar dónde se localizarán las señales una vez llegando a ese punto.

Este espacio esta formado por dos grandes dodecágonos, dando a la estructura de la Casa de Cultura un aspecto circular. Además cuenta con tres niveles y las diversas áreas y servicios dentro de ella, como lo son la biblioteca y el INEA, las cuales están distribuidas en estos tres niveles como ya se explicó en el primer capítulo, lo que dificulta la ubicación inmediata de todos los servicios que ofrece esta Casa de Cultura.

También tenemos que este espacio cuenta con domos para el ahorro de la energía eléctrica, lo cual se debe tener en cuenta para la ubicación de las señales, asimismo, los salones que están en el sótano se encuentran detrás de dos puertas, como es el salón de teatro que está ubicado después del área de mantenimiento y los camerinos, salón de yoga, inglés y duchas (o vestidores) se encuentran detrás de la puerta de camerinos.

Una vez tomadas las medidas de los salones, se procedió a checar los diversos usos que tiene cada aula ya que en algunos salones se da más de una actividad, al igual hay espacios que no tienen un uso específico, o en el caso preciso del jardín que por lo regular esta cerrado, sólo se abre cuando hay bailes o reuniones para las personas de la tercera edad.

En cuanto al color dominante en esta Casa de la Cultura es el anaranjado; los cuales influirán en la selección de colores de las señales.

<b>Nuestro público</b>	<p>En la Casa de Cultura Enrique Ramírez y Ramírez, a pesar de no ser tan extensa cuenta con actividades acordes para la gente que habita en los alrededores, ya que no sólo cuenta con los salones para las actividades artísticas, culturales y deportivas también con un espacio exclusivo de la biblioteca que lleva el mismo nombre y el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA), el cual cuenta con un espacio para clases y el área de computo, un auditorio circular y un espacio de áreas verdes, que funciona los fines de semana como centro de baile para las personas mayores.</p> <p>Lo antes dicho logra crear un grupo extenso, ya que no se limita a un solo conjunto de gente de la misma edad, sino que por su afán de instruir y enriquecerse así misma orienta sus actividades para las personas que estén dispuestas a aprender cualquiera de las actividades y cursos que se imparten.</p>
<b>Personalidad de la señalética</b>	<p>La señales servirán en un momento determinado para los usuarios que así lo requieran, sin necesidad de preguntar en dónde se encuentran los salones.</p>
<b>Restricciones</b>	<p>Debido a que por el momento la Casa de la Cultura no cuenta con fondos suficientes para la implementación de dicho proyecto se ha dejado pendiente, hasta que se pueda implementar.</p>

### 3.1.2.1. Planos y tomas fotográficas.

Como se mencionó en esta etapa se realizó y elaboró el levantamiento fotográfico de todos los espacios con los que cuenta la Casa de la Cultura, para tomar en cuenta la forma que tiene el espacio y la asignación de las señales.

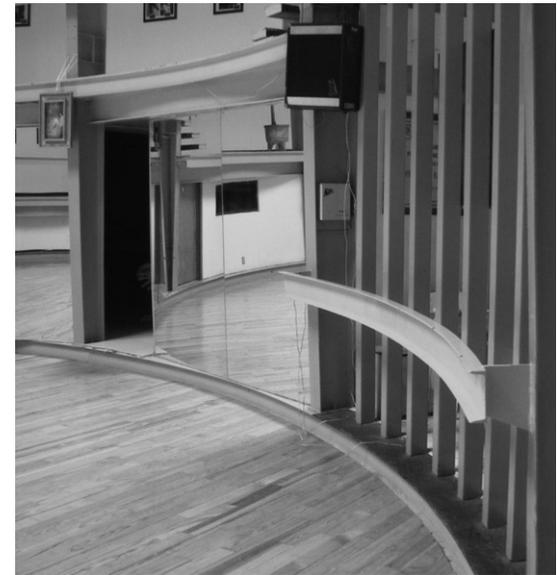
Para los planos se dividió la Casa de la Cultura en tres niveles que son:

1. **Planta Baja** que es el acceso a este lugar.
2. **Primer Piso** este nivel cuenta con la mayoría de las aulas donde se imparten las actividades y sobre todo encontramos los dos servicios que cuenta este lugar.
3. **Sótano** este nivel cuenta con salidas de emergencia y acceso al jardín, aquí tenemos todos los servicios que cuenta la clase de teatro, se tiene acceso a los camerinos y entrada al auditorio para las presentaciones que se realizan allí, además encontramos los sanitarios y duchas.

Se hizo uso de los números con los que cuenta cada salón con el propósito de colocar las señales en el lugar indicado, y poner en los planos los números que indiquen que actividad se da en cada uno.



Entrada a Casa de Cultura por la calle Peña y Peña



Vista del salón de Artes plásticas

### 3.1.2.1. Planos y tomas fotográficas.



Sótano: vistas del espacio para Yoga



Sótano: vistas de uno de los Camerinos



Sótano: vista del Mantenimiento



Sótano: vista del espacio ocupado como almacen



Sótano: vistas de las escaleras que conducen al Mantenimiento, Baños y Camerinos



Sótano: vistas de las Duchas

**Tomas fotográficas.**



Planta Baja: vista del Polivalente



Planta Baja: vista del Auditorio



Planta Baja: vista de una de las salidas de emergencia



Azotea



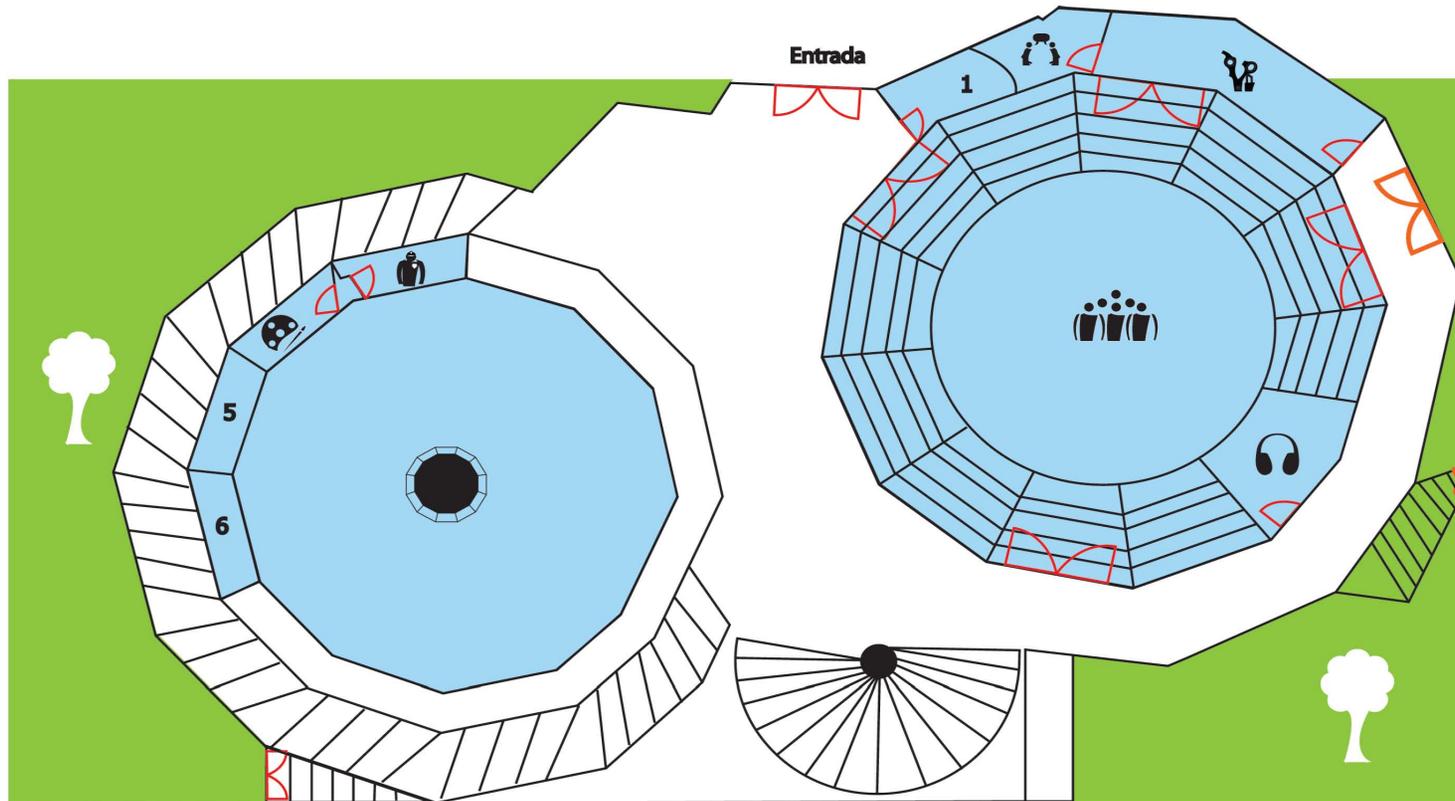
Azotea: vista del tragaluz del Polivalente



Azotea

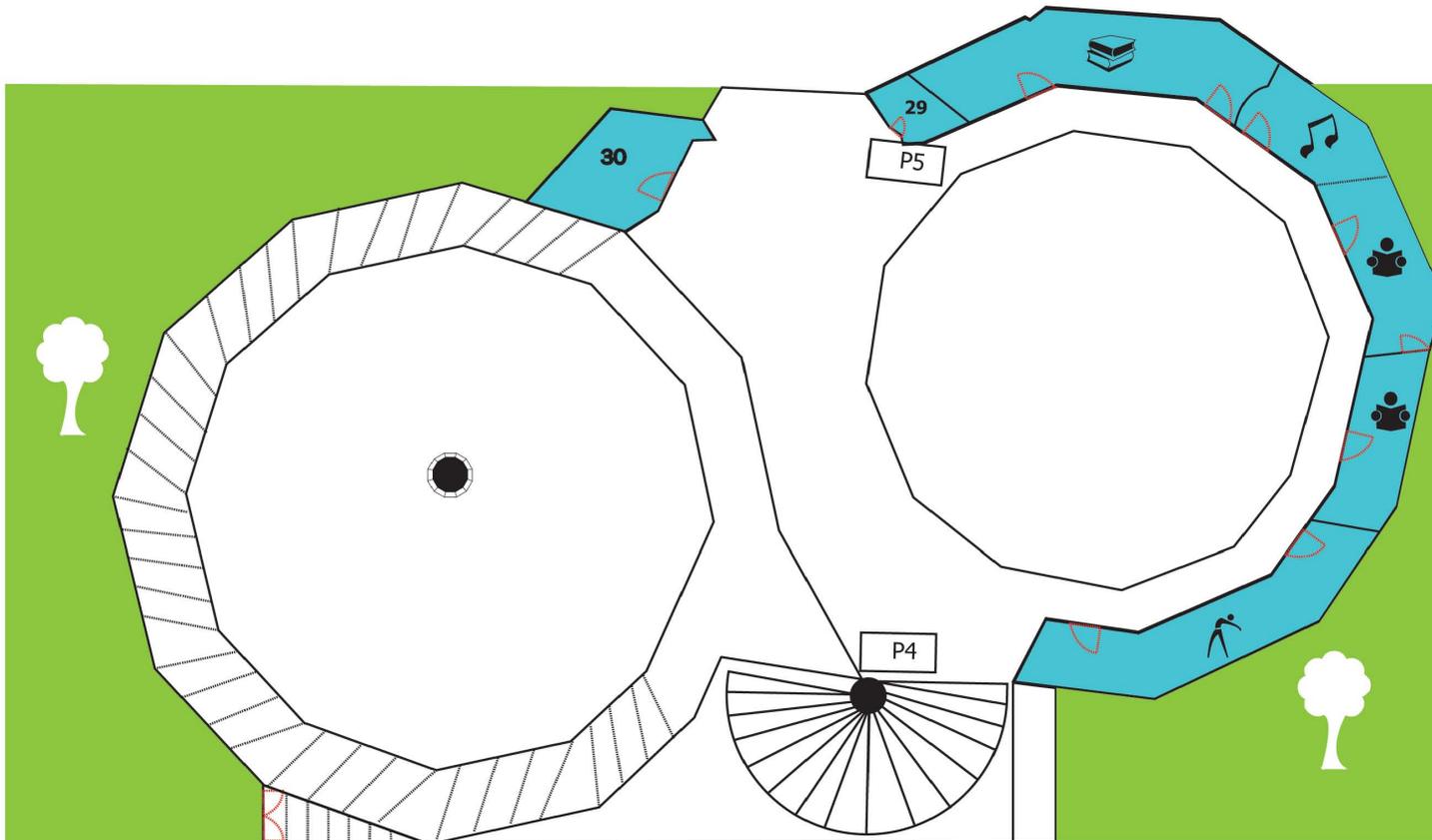
# Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez

# Planta Baja



1	Administración	
2	Polivalente	
3	Vigilancia	
4	Artes plásticas	
5	Bodega	

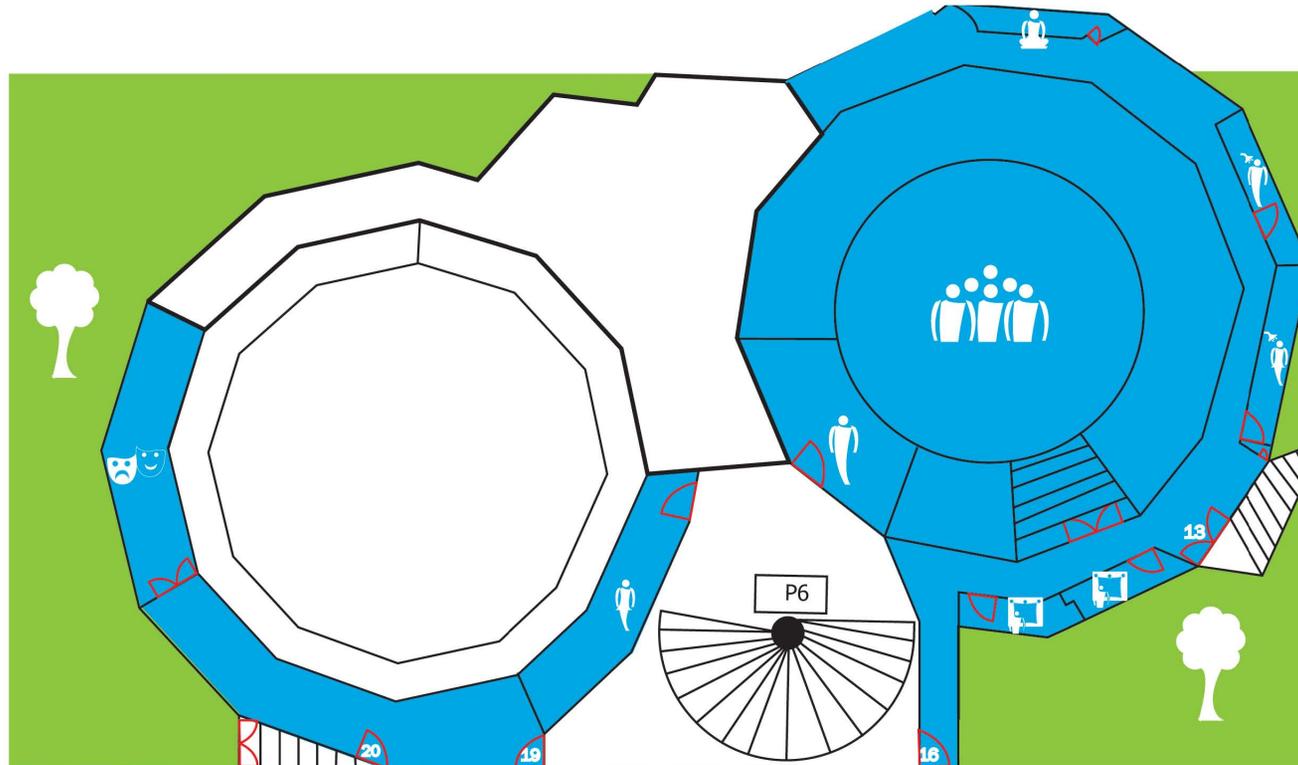
6	Bodega	
7	Luz y sonido	
8	Auditorio	
9	Cultura de belleza	
31	Inglés	



<b>2</b>	Polivalente	
<b>22/23</b>	Danza	
<b>24/25</b>	INEA	
<b>26</b>	Música	

<b>P4</b>	Panel
<b>P5</b>	Panel

<b>27/28</b>	Biblioteca	
<b>29</b>	Dirección	
<b>30</b>	Difusión cultural	



<b>8</b>	Auditorio	
<b>10</b>	Yoga	
<b>11</b>	Duchas hombre	
<b>12</b>	Duchas mujer)	
<b>13</b>	Salida de emergencia	
<b>14/15</b>	Camerino	

**P6** Panel

<b>16</b>	Entrada	
<b>17</b>	Baños hombre	
<b>18</b>	Baños mujer	
<b>19</b>	Mantenimiento	
<b>20</b>	Salida a Jardín	
<b>21</b>	Teatro	

### 3.2. Organización de la Información.

A partir de esta etapa se ha recolectado gracias al cuestionario señalético, la información requerida, ya que gracias a ello se desarrolló un cuadro que servirá de apoyo para la realización de las señales, las cuales se han dividido en tres áreas: Servicio, Académico y Administrativo; al igual que será de gran utilidad para la realización de pictogramas, para el todos los conceptos.

Con base en lo anterior se separaron los salones que hay en cada planta, para definir con ello cuáles salones llevarán pictogramas, además la división de las actividades con las que cuenta. A continuación se muestra la división de las actividades por áreas:

**Administrativas.-** es el manejo propiamente dicho de la Casa de Cultura "Enrique Ramírez y Ramírez", que son los pagos o cuotas que se deben cubrir para un mejor funcionamiento de este espacio cultural.

- Dirección
- Administración
- Difusión cultural
- Bodegas
- Mantenimiento

**Académicas.-** en ésta área encontramos todos los cursos y clases que se ofrecen, en algunas se juntaron las actividades, debido a que estas se presentan en un mismo espacio, como es el caso de danza y polivalente.

- Artes plásticas
- Cultura de belleza
- Danza (Zumba, Ballet y Folklore)
- Música
- Teatro
- Polivalente (Corte y confección, Tae kwon do)
- Yoga
- Inglés

**Servicio.-** en esta área encontraremos con los dos servicios externos como son INEA y biblioteca, al igual que los servicios s con los que cuenta este recinto Cultural.

- INEA
- Biblioteca
- Baños (hombre y mujer)
- Duchas (hombre y mujer)
- Auditorio
- Jardín
- Luz y sonido
- Vigilancia

Al mismo tiempo se procederá a clasificar por niveles (planta baja, primer piso, y sótano); de acuerdo a lo anterior se realizó un cuadro, que incluye también los salones que llevaran un equivalente icónico (pictograma), además este cuadro será de gran ayuda para los siguiente pasos.



**Organización de las áreas y salones que llevarán pictograma y color con el que se identificará**

ÁREAS	ACTIVIDADES	PICTOGRAMA	COLOR
<b>Administrativas</b>	Dirección	no	 Pantone 7460 C
	Difusión cultural	no	
	Administración	no	
	Bodegas	no	
	Mantenimiento	no	
<b>Servicios</b>	INEA	si	 Pantone 3115 C
	Biblioteca	si	
	Auditorio	si	
	Jardín	si	
	Baños (mujer, hombre)	si	
	Duchas (mujer, hombre)	si	
	Luz y sonido	si	
	Vigilancia	si	
Camerino	si		
<b>Académicas</b>	Artes plásticas	si	 Pantone 2975 C
	Cultura de belleza	si	
	Danza (Ballet, Folklore, Zumba)	si	
	Música	si	
	Teatro	si	
	Inglés	si	
	Yoga	si	
Polivalente (actividades sin salón)	si		

En este cuadro se explica cuantas áreas hay la Casa de la Cultura, cuáles son sus actividades y cuales de éstas llevarán pictograma, al igual que se eligieron de tres azules para distinguir cada área desde este punto se descartaron los pictogramas para el área administrativa.

### 3.3. Desarrollo Gráfico.

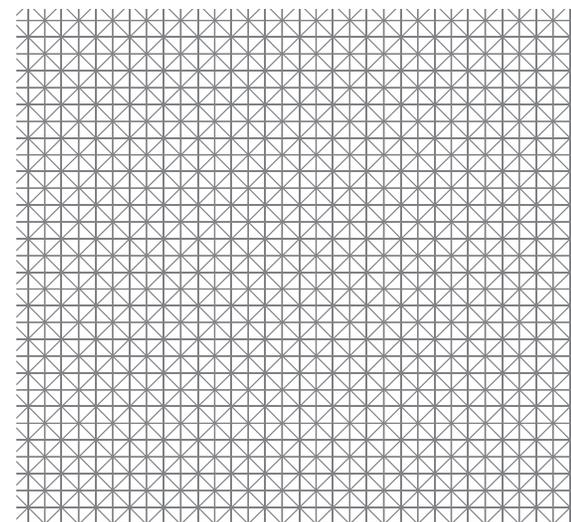
Hasta este punto, de acuerdo a la información recolectada presentada en el cuadro de la página anterior, se inició con los bocetos de los pictogramas de cada aula comenzando por los ya reconocidos como lo es la representación del cuerpo humano, siendo este el punto de partida para desarrollar un estilo en todos los demás conceptos.

En cuanto a las representaciones de los pictogramas se eliminó al área administrativa, por su complejidad en la representación con un pictograma, ya que causará confusiones al ser representado el concepto de Administración o Dirección, por la cantidad de elementos que se ocuparían para ellos, logrando de esta manera distinguir al área administrativa (que sólo llevará tipografía) como exclusiva para el personal que labora dentro de esta Casa de la Cultura.

Una vez obtenidos los pictogramas de las áreas restantes (Académicas y de Servicio) se prosiguió a la selección tipográfica tomando en cuenta los criterios de legibilidad; la selección del color se basó en el contraste con los colores predominantes de la Casa de la Cultura. Y como paso final se realizaron pruebas en cuanto a la composición de las señales.

#### 3.3.1. Diseño de Pictogramas.

Tomando como punto de partida se eligió la pauta modular creada por Oti Aicher para así normalizar los pictogramas de las diferentes actividades que se imparten en la Casa de la Cultura.



Esta retícula o pauta modular realizada por Oti Aicher contiene en su esquema la forma de estrella con ocho puntas, coincidiendo con la construcción geométrica que subyace en los dibujos de Vitruvio de Leonardo da Vinci

Considerando el repertorio de los pictogramas utilizables se procederá a la selección de los más pertinentes desde el punto de vista semántico (significación unívoca), sintáctico (unidad formal y estilística) y pragmático (visibilidad, resistencia a la distancia).

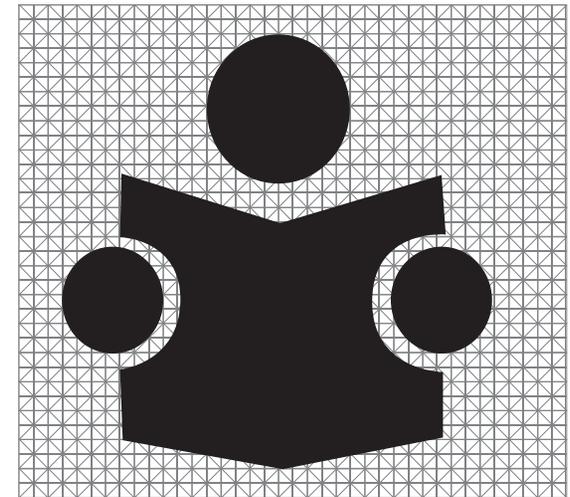
Como ya se mencionó el área administrativa no llevará un pictograma, ya que se quiere evitar una ilustración sintetizada para que los usuarios no tengan que suponer lo que se les quiere informar con la señal. En el caso específico de la realización del pictograma para el INEA, como este cuenta con un logotipo, se dejó tal y como estaba, ya que el objetivo es que el usuario reconozca este servicio dentro de la Casa de la Cultura.

### **Primera etapa.**

En esta primera etapa se realizaron, síntesis de las palabras que se querían representar, para dar la idea general y a partir de ello se le quitaran los elementos que no son necesarios, dividiendo los pictogramas conforme a las áreas antes mencionadas (cuadro de la p.58) dejando de fuera el área administrativa que por su complejidad resultó innecesario realizar un pictograma que lo representará.

Quedando como únicos pictogramas los de las áreas de servicio y el área académica, lo cuál ayudará al usuario a distinguir el área que es de uso para la gente encargada de la Casa de la Cultura.

Para el pictograma de danza, se usó el mismo canon, pero en este concepto se trató que fuera dinámico, debido a que el término de danza es muy amplio se redujeron las pruebas a sólo los dos tipos de danza que se dan en la Casa de la



Logotipo del INEA

cultura, quedando ballet y danza folklórica y zumba, aunque en esta etapa no se logró dejar un pictograma tan sintetizado.

Al pictograma de teatro se usó la imagen reconocida de dúo de felicidad y tristeza, en esta sólo se intentó reintegrar el estilo a los demás, invirtiendo los colores.

De acuerdo al pictograma de artes plásticas se utilizó como imagen distintiva el godete y el pincel, tratando de que fuera lo más sintetizado e intercambiando la posición del pincel y el color de los dos elementos.

Para el pictograma de inglés se utilizó el cuerpo humano a la mitad considerando la parte más importante el globo que indica está hablando, al igual se hicieron pruebas dejando un signo de interrogación debido a que no es nuestra lengua materna.

En el caso del pictograma de yoga se realizaron pruebas con tres diferentes posturas del yoga (la posición cobra, arco y puente) pero en ninguna de estas posiciones son la postura más reconocida.

Concerniente al pictograma de cultura de belleza en este concepto se utilizaron varios elementos como, un espejo, cepillo, labial, ya que estos elementos son representativos para las clases de cultura de belleza.

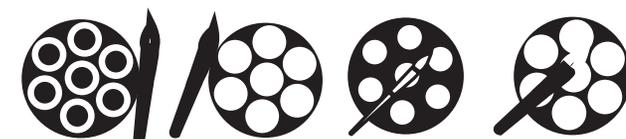
Respecto al pictograma de Música se hizo pruebas con las notas musicales, cambiando la posición de las notas y utilizando más de una nota para entender éste término.



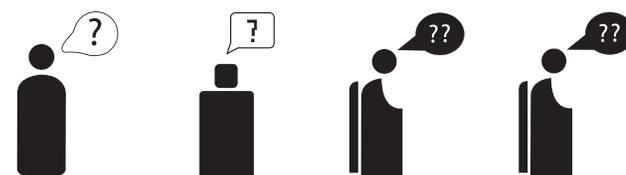
Danza



Teatro



Artes plásticas



Inglés



Yoga



Cultura de belleza

Primera etapa de pictogramas área académica

En cuanto al Polivalente se hicieron pruebas con un dodecágono que es la forma de este espacio, dejándolo completo y a la mitad, poniendo en el medio dodecágono barras que son las que distinguen este espacio.

En el caso de los Baños se utilizó el canon de ocho cabezas, de C. H. Strausz, para la representación del hombre y mujer, pero a pesar de ello en esta primera los pictogramas se ven muy estáticos.

Al igual que en baños se utilizó en el pictograma de Duchas se los mismos pictogramas del hombre y mujer y sólo que se agregó una regadera, para distinguir los términos.

En cuanto al pictograma de Vigilancia se hizo uso de la imagen reconocida de un hombre hasta el dorso con su sombrero y placa, usando de modelo el pictograma de hombre.

De acuerdo al pictograma de Auditorio se dejó el cuerpo humano utilizando la parte superior, dejando en este caso varios cuerpos acomodados de tal manera que simularán estar observando una presentación.

En el pictograma de Luz y sonido, en esta etapa se usaron los dos elementos para conjuntarlos en un pictograma, usando para sonido una grabadora y luz se usó el contraste con la grabadora, pero parecía una ilustración sintetizada.

Para el pictograma de Biblioteca en esta etapa se jugó con las diferentes posiciones de los libros, además con la cantidad de ellos para dar a entender que se trata de una biblioteca.



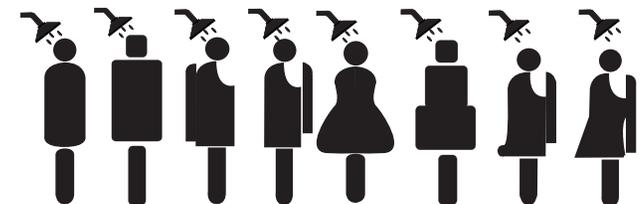
Música



Polivalente



Baños



Duchas



Vigilancia

Primera etapa de pictogramas área académica y de servicio

Respecto al pictograma de Jardín se decidió utilizar un árbol, que es el elemento más representativo, se hicieron pruebas con más de un árbol y se jugó con la perspectiva en esta etapa.

Al pictograma de Camerino se hizo la prueba con un tocador, dejando en el primer accesorios que se encuentran en un tocador como cremas, perfume, etc. Y en los demás sólo se dejó el espejo con luces, haciendo pruebas colocando la representación de una persona.



Auditorio



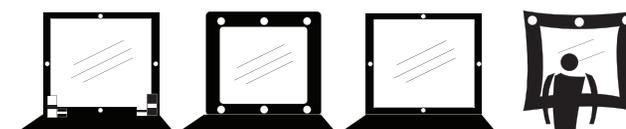
Luz y sonido



Biblioteca



Jardín



Camerino

Primera etapa de pictogramas área de servicio

## Segunda Etapa.

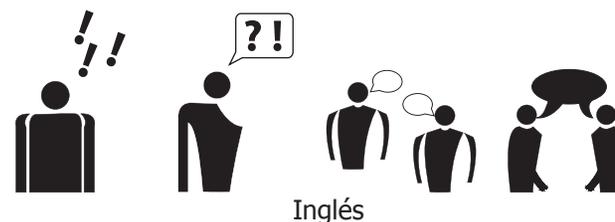
En esta la segunda etapa se quitaron elementos a los pictogramas que lo hacían parecer una ilustración sintetizada además se buscó el pictograma dejara de verse tan estático, sobre todo aquellos en los que se ocupa el cuerpo humano, como en la palabra: danza (en esta se considerará la zumba, el ballet y la folklórica, ya que sólo hay un salón donde se imparten estas disciplinas).

Para el pictograma de Danza, se siguió usando ballet y danza folklórica, logrando que se viera más dinámico ambas posturas.

En el caso del pictograma de Teatro se uso la imagen reconocida de dúo de felicidad y tristeza, en esta sólo se intento reintegrar el estilo a los demás, invirtiendo los colores de las caras.

En cuanto al pictograma de Artes plásticas se utilizó como imagen distintiva el godete y el pincel, tratando de que fuera lo más sintetizado e intercambiando la posición del pincel y el color de los dos elementos, al igual que se experimentó con la posición del godete y el corte de este para lograr uniformar el estilo de todos los pictogramas.

De acuerdo al pictograma de Inglés se siguió con el cuerpo humano a la mitad considerando la parte más importante el globo que indica está hablando así que también se le agregó otra persona para dar la representación de comunicación, para que el usuario vea que están hablando dos personas y al leer la señal y vean que dice inglés se darán cuenta que es el salón que imparte este idioma.



Segunda etapa de los pictogramas del área académica

Al pictograma de Yoga se dejó la posición más conocida que es la flor de loto, que es la posición más reconocida en el yoga, puesto que es la primera etapa de este ejercicio de respiración.

Para el pictograma de Música se siguió con las pruebas con las notas musicales, cambiando la posición de las notas, dejando en esta etapa sólo una nota, ya que no se requieren más para entender el pictograma.

En el caso del Polivalente se prosiguió en los primeros bocetos con la mitad del dodecágono dejando también las barras que son como ya se mencionó distintiva en este espacio, sin embargo, se decidió utilizar el dodecágono en perspectiva, para que el usuario reconozca este pictograma como el espacio que están viendo, pero se dejaron las barras.

Para el pictograma de Baños se prosiguió con el mismo canon para la representación del hombre y mujer, logrando que esta vez se viera menos estático, que en la primera etapa, además se intentó uniformar el estilo de estos pictogramas.

Para el pictograma de Duchas se utilizaron los mismos pictogramas del hombre y mujer dejando en esta etapa también la regadera de la cual sólo se simuló el agua con tres gotas ya que no se requerían de más elementos para entender que la persona se está bañando.

En el caso del pictograma de Vigilancia se hizo uso de la imagen reconocida de un hombre hasta el dorso con su sombrero y placa, usando de modelo el pictograma de hombre, pero en esta etapa también se usó al hombre completo, tal y como se presenta en la representación del hombre para los baños.



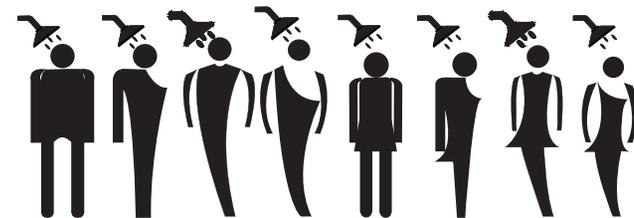
Música



Polivalente



Baños



Duchas



Vigilancia

Segunda etapa de pictogramas del área académica y de servicio

En Auditorio se continuó con la idea de varios cuerpos acomodados simulando ser un público, que esta observando una presentación, ocupando en los elementos del frente el cuerpo humano hasta la mitad y el la segunda hilera se eliminaron los brazos, para dar la idea de que estaban detrás y por último se usó sólo la cabeza para indicar la última hilera.



Auditorio

Concerniente al pictograma de Luz y sonido, en esta etapa se decidió utilizar sólo el término de sonido, utilizando como elementos el micrófono y los audífonos, dejando como elemento más representativo a los audífonos.



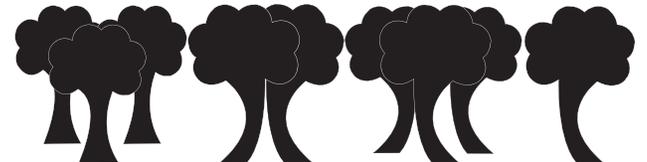
Luz y sonido

Para el pictograma de Biblioteca se continuó con las diferentes posiciones de los libros, sólo que en ésta etapa se integró el cuerpo humano simulando que esta leyendo, el cual se parecía al logotipo del INEA, por este motivo se decidió que el libro era suficiente para representar este término, así que se utilizaron dos libros.



Biblioteca

De acuerdo al pictograma de Cultura de belleza en esta etapa se eliminaron el espejo y el cepillo y se cambió por el uso de las tijeras, para sólo contar con dos elementos como máximo en todos los pictogramas, realizando en esta etapa un corte logrando con ello dar más fuerza a este pictograma.



Jardín

Respecto al Jardín se continuó con las pruebas de tres y dos arboles, haciendo en esta segunda etapa la prueba con un solo árbol, ya que no es necesario ver tantos ya que se entiende que es un espacio abierto.



Camerino

Al de Camerino se siguió usando el tocador, pero se conservó el cuerpo humano para que se entendiera que en este espacio es para arreglarse, colocando a la persona delante del espejo, conservando sólo estos dos elementos.

Segunda etapa de pictogramas área de servicio

### Etapa final.

En esta última etapa se hizo la elección del pictograma que se consideró adecuado a cada palabra. En el caso específico de la realización del pictograma para el INEA, se eliminó ya que este cuenta con un logotipo, y se dejó tal y como estaba, ya que no interviene con el estilo de los demás pictogramas. En todos los pictogramas se buscó dar un estílo unificar todos los pictogramas.



Danza



Yoga



Baños



Duchas



Auditorio



Artes plásticas



Teatro



Cultura de belleza



Inglés



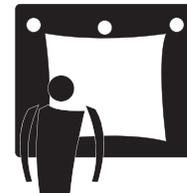
Música



Vigilancia



INEA



Camerino



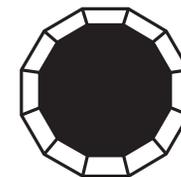
Luz y sonido



Jardín



Biblioteca



Polivalente

### 3.3.2. Elección tipográfica.

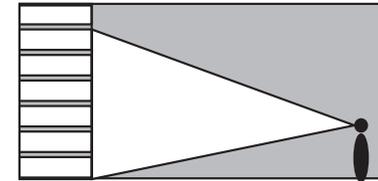
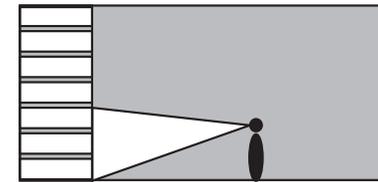
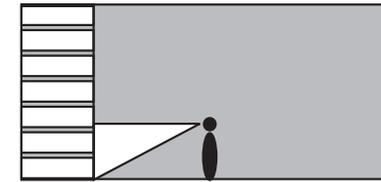
Para la elección tipográfica de un plan señalético, como ya se ha mencionado es preciso que sea de la familia de palo seco, ya que este tipo de letra es de fácil lectura, sin olvidar que debe ser legible e inteligible de manera inmediata. Se debe evitar que las letras dentro de la fuente elegida se parezcan, ya que la señalética no pretende ser vista por minutos, así que debe desechar este tipo de confusiones.

Se deberá considerar en los mensajes o palabras:

- las distancia entre letras.
- las distancia entre palabras.
- las distancia entre líneas.
- las distancia entre texto y pictogramas.
- la distancia entre los dos anteriores y los márgenes de la señal o el panel.

Entre las tres tipografías seleccionadas tenemos la Gills Sans Mt , Myriad, Myriad Pro y News Gothic Std, dejando como tipografía final la Myriad Pro, que es la que tiene más variables para el bocetaje y es la que cumple con los niveles de legibilidad.

Tomando en cuenta que una guía efectiva es calcular una pulgada de altura para las letras, por cada 50 pies de distancia para la visión (es decir 2.54 cm por cada 15m aproximadamente) por ejemplo si el tamaño de cuerpo de la letra es de 3 cm tenemos aproximadamente 15 y 16 m de legibilidad del texto.



En el cuadro podemos observar el grado de visibilidad existente entre la distancia de la señal y el usuario.

**Muestras tipográficas.**

Myriad Pro

Light  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Regular  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Semibold  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Bold  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Black  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

News Gothic Std

Medium  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Oblique  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Bold  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Bold Oblique  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 123456789+ - \* / , . - \_ [ ] { } \* ! ? & % \$ # "  
 < > ° | ( )

Señal Myriad

Señal Myriad Pro

Señal Myriad Std

Señal News Gothic Std

Señal News Gothic Std oblique

Señal News Gothic Std bold

Señal News Gothic Std bold oblique

## Muestras tipográficas.

### Gill Sans MT

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
123456789+ -\* /,.- \_ [] {} \* !? & % \$ # ”  
<> ° | ( )

Regular

*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ*  
*abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz*  
*123456789+ -\* /,.- \_ [] {} \* !? & % \$ # ”*  
*<> ° | ( )*

*Italic*

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz**  
**123456789+ -\* /,.- \_ [] {} \* !? & % \$ # ”**  
**<> ° | ( )**

**Bold**

***ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ***  
***abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz***  
***123456789+ -\* /,.- \_ [] {} \* !? & % \$ # ”***  
***<> ° | ( )***

***Bold Italic***

Señal Gill Sans Mt  
Señal Gill Sans Mt Condense  
Señal Gill Sans Mt Ext Condense  
**Señal Gill Sans Ultra Bold**  
**Señal Gill Sans Ultra Bold**

### 3.3.3. Retícula y bocetaje.

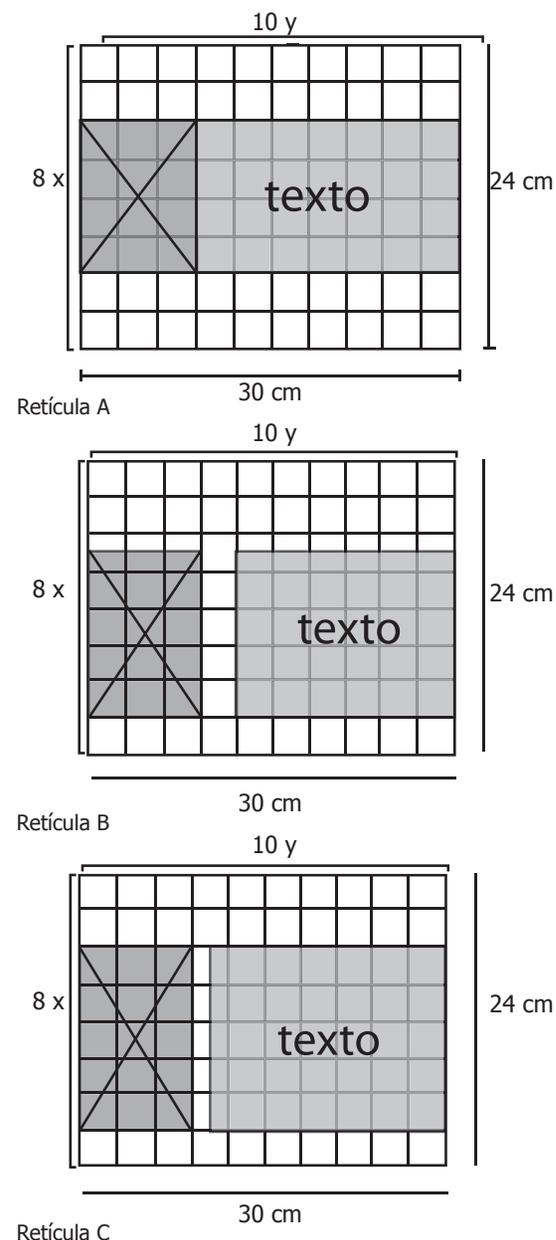
En esta etapa se realizaron bocetos con dos medidas la primera de 24 cm x 30 cm y 20 cm x 36 cm, en las cuales se ocuparon tres retículas diferentes, para hacer pruebas con los elementos a colocar en las señales.

Como podemos observar en la retícula A, (de medida de 24 cm x 30 cm) se dejó espacio para el pictograma de "3x" de altura y de ancho "4y", mientras que para el texto se ocupó "6y" y "3x" (ancho y alto) lo cual dejó un ancho total de "7x" y "10y" para la textura que llevarán las señales. En la cual se notó que el pictograma y el texto eran demasiado pequeños para todo el espacio en el que se decidió trabajar.

De acuerdo a la retícula B, de igual medida que la anterior, se dejó para el pictograma una altura de "4x" y ancho de "3y", dejando un espacio de "x" entre la caja tipográfica y la del pictograma, variando en el ancho de "6y" para la tipografía, restando "4x" y "10" para la textura. En esta retícula observamos que se reduce mucho el espacio para la tipografía reduciendo su puntaje

Para la retícula C se dejó una altura de "5x" para la caja pictográfica y tipográfica, variando en el ancho de "3y" para la imagen y "7y" para el texto, ocupando en este caso sólo "3x" y "10y" para la textura, lo cual permitió que la tipografía y el pictograma fueran lo más amplio posible, aunque en esta observamos que ambos elementos quedan muy juntos y no todas las palabras son tan largas, lo cual da la sensación de estar muy cargado sólo de un lado.

En la segunda etapa de retícula se eligió la medida de 20 cm x 36 cm para las señales ya que da siendo un espacio más apaisado, logrando con ello un mayor puntaje



en la tipografía, puesto que en la anterior medida al acomodar los elementos sólo permitía alcanzar 85ptos.

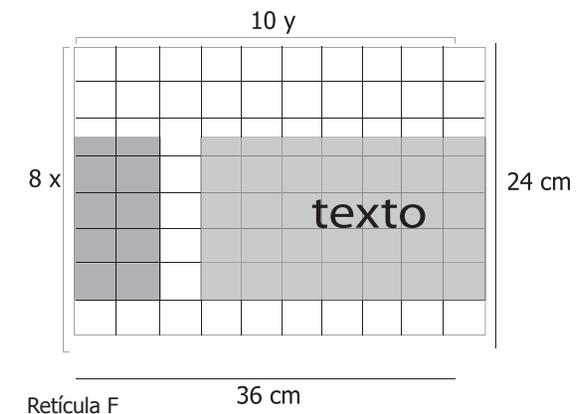
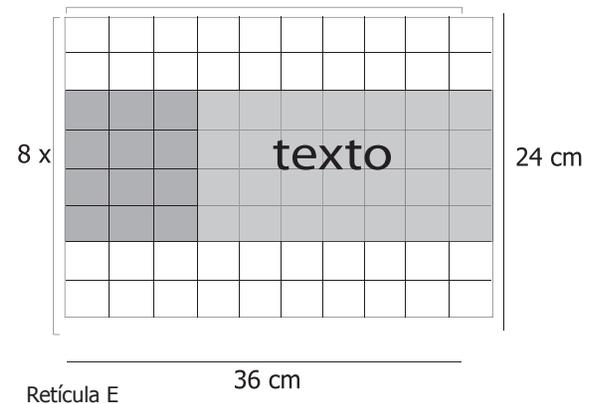
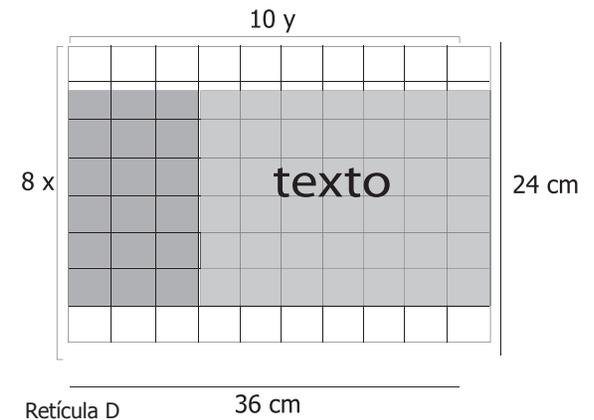
En la segunda etapa de retícula se eligió la medida de 20 cm x 36 cm para las señales ya que da siendo un espacio más apaisado, logrando con ello un mayor puntaje en la tipografía, puesto que en la anterior medida al acomodar los elementos sólo permitía alcanzar 85ptos.

Para la retícula D, se ocupó "5x y 3y" para el pictograma, en el texto "5x y 7y", restando "3x y 10y" para la textura de la señal, lo cual dejaba más textura arriba que abajo. Obteniendo en esta medida una tipografía de 100ptos.

De acuerdo a la retícula E se usó "3x y 4y" para el pictograma, en cuanto al texto se consideró "3x y 7y" por último se colocó la textura en "4.5x y 10y", lo que permitió que la señal en general tuviera mejor distribución, ya que los elementos más importantes como lo son el texto y el pictograma quedarán de buena medida.

En el caso de la retícula F se usó "4.5x y 2y" para el pictograma, en cuanto al texto se consideró "7x y 4.5y" por último se colocó la textura en "3.5x y 10y", en este caso el pictograma quedaba muy estrecho y el texto muy alargado y lo que se trata de conseguir es un equilibrio en ambos elementos.

En la prueba de las retículas se consideró la retícula que permitiera que todos los elementos se vieran bien considerando todas las reglas antes mencionadas, además en esta etapa de bocetaje no se ocupó color para observar mejor los elementos de la señal. Considerando la palabra más larga que se tiene y que llevará pictograma, en este caso es polivalente, para partir de ésta y sacar el puntaje adecuado, ya que



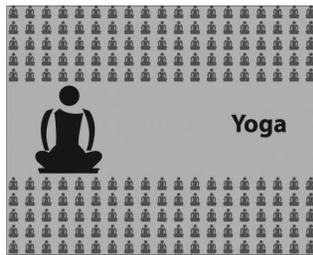
el área administrativa (que como ya se vio en la página 58) no llevará pictograma, se centrará el texto; se contemplaron dos párrafos para los salones que llevan más de una palabra, aunque en este caso sólo se hará con Luz y sonido, Cultura de belleza y Artes plásticas.

En el caso de la textura antes mencionada se utilizó el mismo pictograma de la señal para cada una de las áreas y con los que sólo son tipografía se maneja el nombre del salón o espacio también como textura.

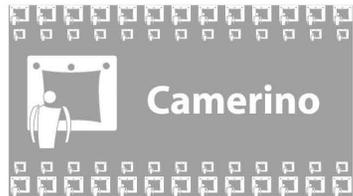
De acuerdo a la selección de color, se sabe cada color transmite mensajes psicológicos, que según se usen influirán sobre el contenido de las imágenes y la tipografía, en este caso en las señales. La cualidad emocional del color está conectada con la experiencia humana; la longitud de onda de los colores condicionan sus efectos, en el caso de los colores fríos, como lo son los azules, verdes y violetas, requieren de poca energía para ser procesados (todo lo contrario de los cálidos) lo cual origina un efecto calmante y como la Casa de la Cultura esta pintada con colores cálidos, se eligieron los fríos para la realización de las señales, para hacer contraste con el espacio.

Y en la etapa de la propuesta a color se continuó con los pictogramas como textura en las áreas requeridas y tipografía en el área administrativa. En la selección de color (como ya se mencionó en el cuadro de la p.58) se dejó el pantone 7460C, para el área administrativa como el tono más fuerte, el 3115C para el área de servicio como el tono intermedio y como último el 2975C para el área académica. De acuerdo a los pictogramas se experimentó cambiando los colores, basándonos en el fundamento de percepción que dice, que es más legible un color oscuro sobre fondo claro y viceversa.

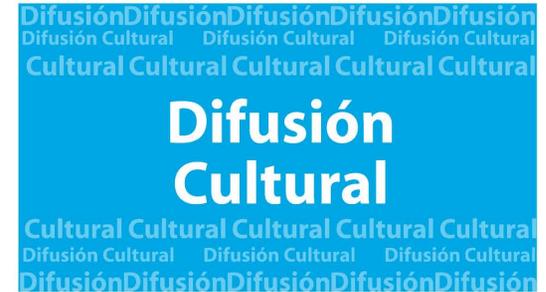
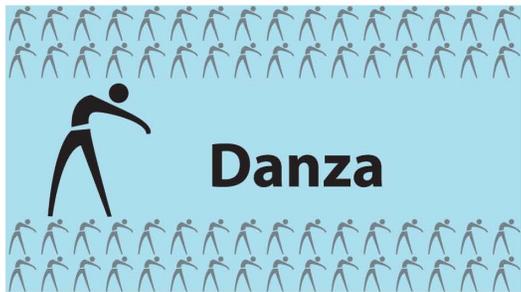
**Bocetaje con retículas A, B y C.**



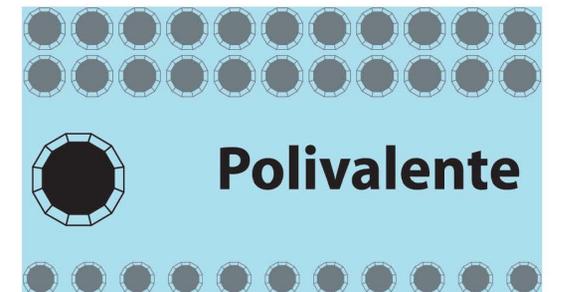
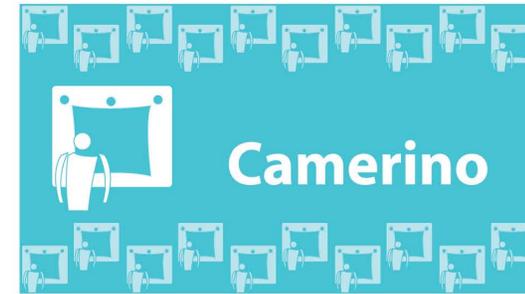
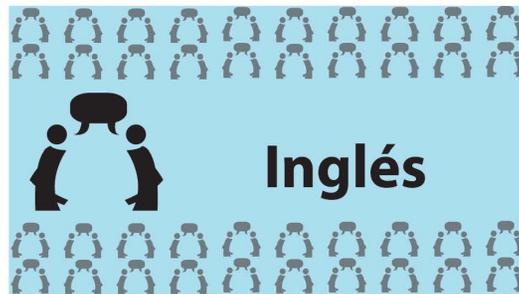
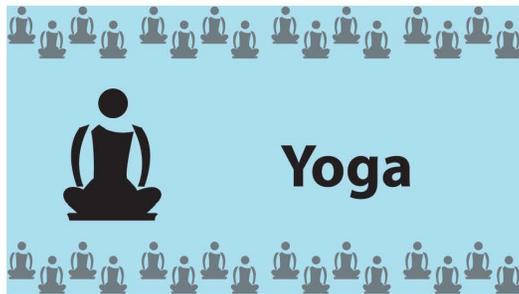
**Bocetaje con retículas D, E y F.**



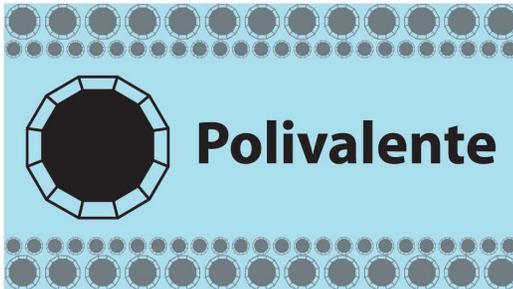
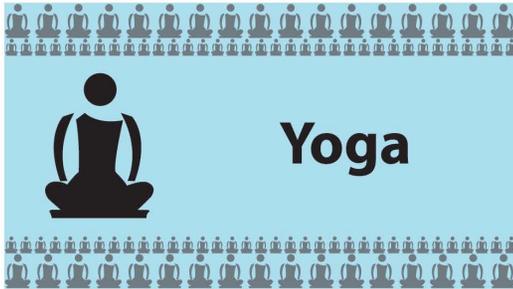
3.4.1. Primera propuesta a color área retícula D, E, y F



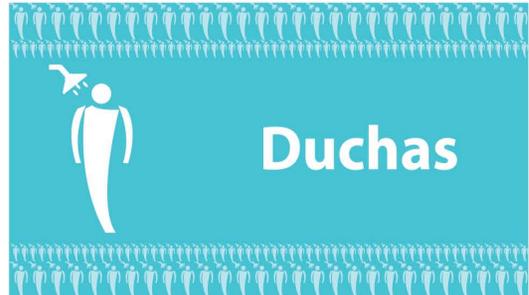
3.4.1. Segunda propuesta a color retícula D, E, y F



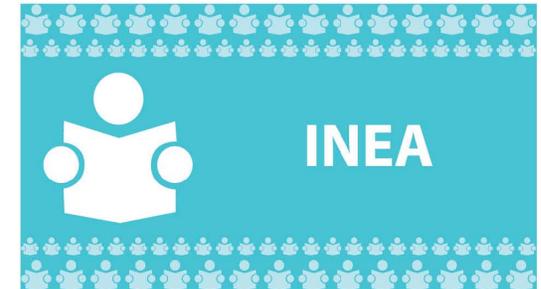
### 3.4.1. Propuesta final a color área Académica.



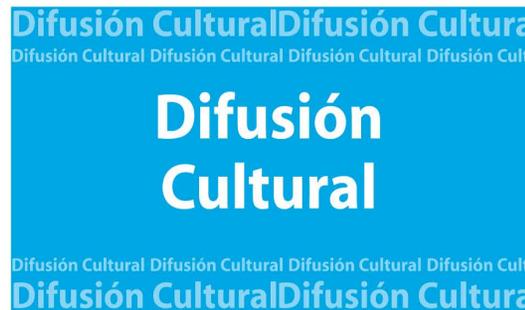
**3.4.1. Propuesta final a color área Servicio.**



### 3.4.1. Propuesta final a color área Servicio.



### 3.4.1. Propuesta final a color área Administrativa.



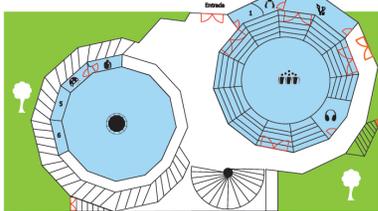
En cuanto a los directorios que habrá se eligió la medida de 60cm x 130cm, en la señal que llevará los planos de este espacio cultural, con el objetivo de que los nuevos usuarios de la Casa de la Cultura ubiquen que actividades y que servicios se ofrecen en cada planta.

En este caso se eligieron algunos pictogramas para utilizarlos como textura, sólo en el espacio donde se colocarán las flechas para que resalten. Usando en este caso el pantone 7460 C, para uniformar con el área administrativa.

Lo mismo se hizo en los directorios por pisos, dejando en este caso sólo el nombre de los pisos y los salones que se encuentran en cada nivel. Además se agragaron dos señales más para indicar la entrada a Inglés a la cual se accesa por el Auditorio y la señal que se colocará cerca de la Dirección indicando la ruta para la Biblioteca, dejando éstas dos del tamaño de las señales.

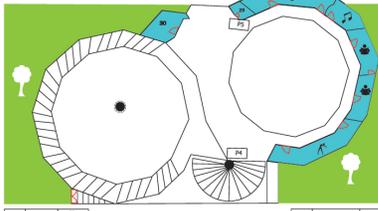
## Casa de la Cultura Enrique Ramírez y Ramírez

### Planta Baja



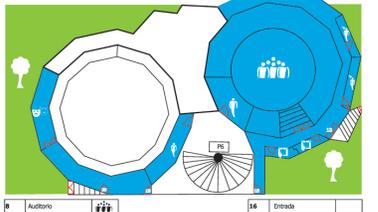
1 Administración	6 Bodega
2 Polivalente	7 Luz y sonido
3 Vigilancia	8 Auditorio
4 Artes plásticas	9 Cultura de bolsos
5 Bodega	10 Inglés

### Primer Piso



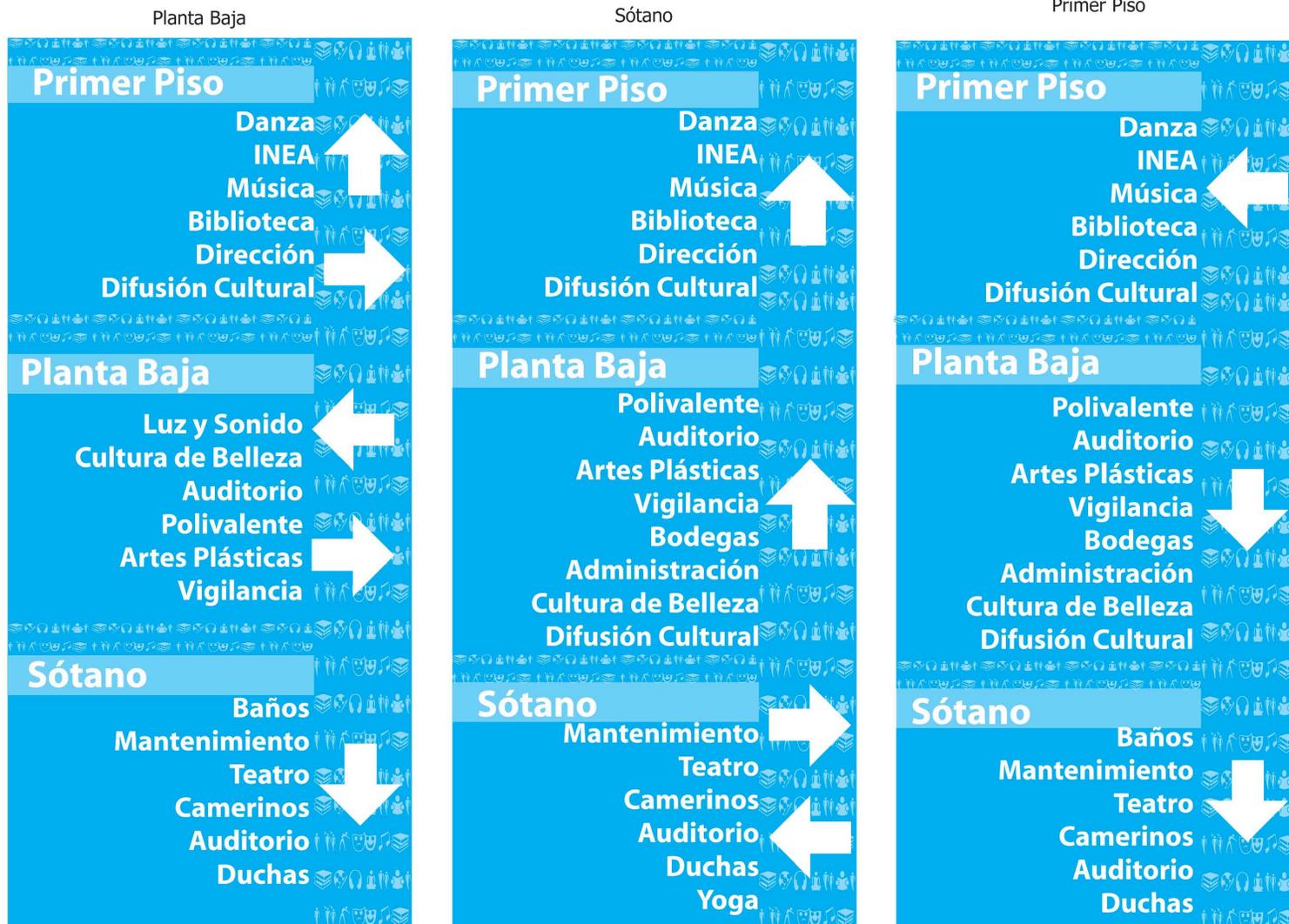
2 Polivalente	27/28 Biblioteca
22/23 Baras	29 Dirección
24/25 INEA	30 Difusión cultural
26 Música	

### Sótano



8 Auditorio	16 Entrada
10 Yoga	17 Bañia hombre
11 Duchas hombre	18 Bañia mujer
12 Duchas mujer	19 Mantenimiento
13 Salida de emergencia	20 Salida a Jardín
14/15 Cinerario	21 Teatro

### 3.4.1. Propuesta a color por áreas.



### 3.4.1. Propuesta a color por áreas.



### 3.4.1.1. Implementación



Señal Orientadora de la Casa de la Cultura



Señal Orientadora de la Casa de la Cultura

### 3.4.1.1. Implementación



Señal Orientadora de la Casa de la Cultura



Dirección

### 3.4.1.1. Implementación



Polivalente

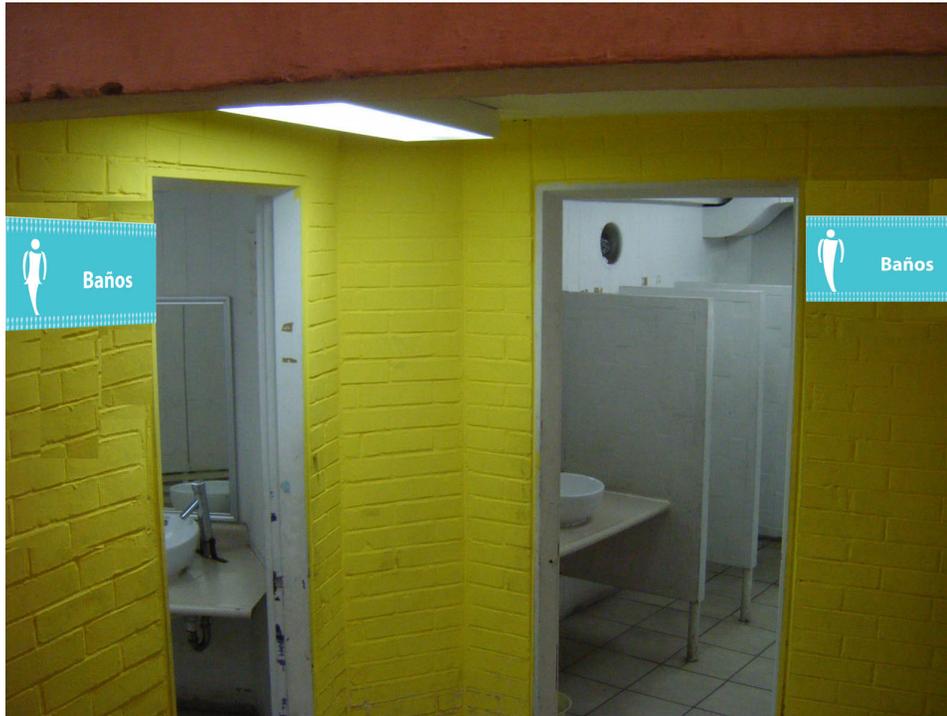


Auditorio

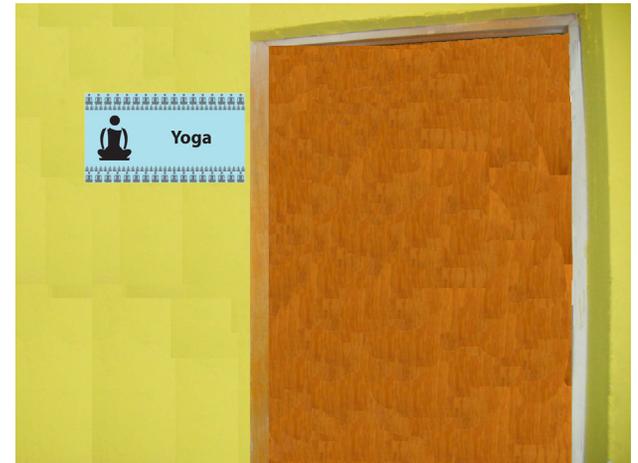


Vigilancia y Artes plásticas

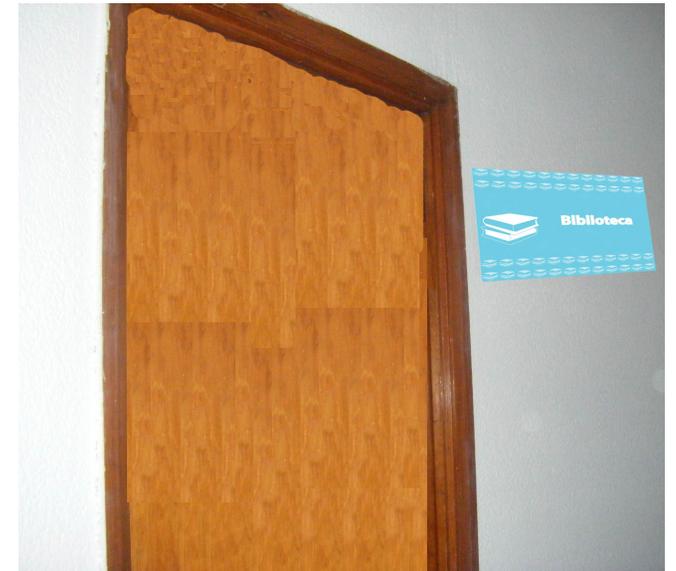
### 3.4.1.1. Implementación



Baños de hombres y mujeres



Salón de yoga

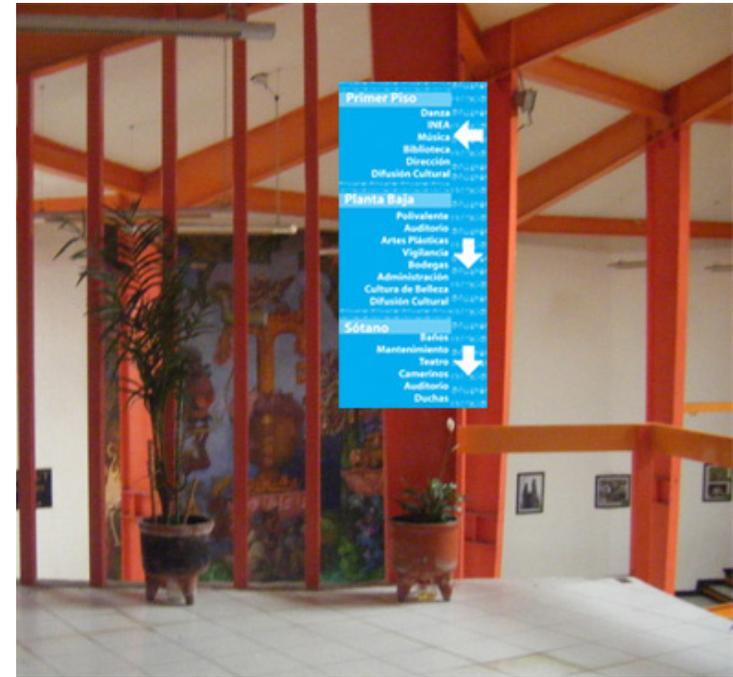


Biblioteca

### 3.4.1.1. Implementación



Salón de INEA



Directorio de pisos

## **Conclusión.**

El punto de partida de todo proceso de diseño es la necesidad. El proceso de identificación comienza teniendo en cuenta, además de las características técnicas visibles, las expectativas del cliente, tratando de discernir las reales de las generadas por la fantasía.

La determinación de dicho proyecto en particular es el punto de partida de lo que se está definiendo y que llamaremos proceso de diseño o método de diseño, el cuál como todo proceso conlleva seguir una serie de pasos.

Este proyecto de investigación cuya finalidad fue la creación de una señalética para la Casa de la Cultura "Enrique Ramírez y Ramírez" me sirvió para aplicar los conocimientos obtenidos durante toda la formación como diseñador, logrando reforzar en algunos puntos del diseño, como es el caso de los pictogramas (los cuales requieren del mínimo número de elementos), ya que si no se logra una sintetización correcta se puede entender un sin número de formas. Esta etapa fue una de las más elaboradas ya que del pictograma dependía en gran medida la señal, es por ello que se hicieron varios ajustes en cada uno de los pictogramas.

Al igual el uso de un método de diseño, el cuál te permite ir de manera más ordenada en cuento a este tipo de necesidad (señalética), puesto que te permite regresar a verificar paso por paso los avances y la información que no es de gran ayuda para el proyecto, ya que permitirá en futuras ocasiones utilizar las señales para llevarlas a cabo en una impresión más durable, ya que por falta de recursos dentro del espacio cultural, se dejaron las señales en dummies, los cuales no tendrá la misma estabilidad que una impresión en forma.

Como el caso de una impresión en serigrafía que depende de la tinta utilizada, puede ser un sistema duradero. La impresión es clara en colores sólidos. Es versátil ya que se puede imprimir en cualquier tipo de material e incluso en formas cilíndricas. Por otro lado tiene desventajas ya que es un sistema de reproducción en serie, lo cual eleva el costo de su realización.

O en recorte vinil que la impresión es muy clara con colores sólidos; al ser un sistema computarizado, no necesita de negativos como la serigrafía, dejando un efecto semejante, ya que es una película auto-adherible de color, es versátil ya que se puede aplicar a casi cualquier superficie, con una duración de siete años. Aunque tiene sus desventajas tales como los colores de las películas son limitados y la aplicación de este al material incrementa el tiempo y el costo, ya que se cobra por color.

Y por último tenemos la impresión por inyección de tinta que es un sistema computarizado por lo tanto no requiere de negativos, se puede imprimir cualquier imagen y se imprime sobre casi cualquier superficie plana. Es económico pues es como mandar a imprimir en cualquier impresora casera, una de sus desventajas es que su resolución no es tan definida y no resiste a la abrasión, la tinta se puede desgastar con el contacto continuo con la luz.

## **Bibliografía**

**Acaso, María.**(2006) *El lenguaje Visual*, Ed. Paidós, Barcelona.

**Aicher Otl, Krampen Martin.**(2002) *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Ed.Gustavo Gili, Barcelona España.

**Baldwin, Jonathan y Roberts, Lucienne.**(2007) *Comunicación Visual. De la Teoría a la práctica*, Ed. Parramón, Barcelona.

**Baines Phil, Haslam Andrew.**(2005) *Tipografía: función forma y diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona España.

**Costa, Joan, Moles Abraham.**(1991) *Enciclopedia del Diseño. Imagen Didáctica*, Ed. CEAC Barcelona.

**Costa, Joan.**(1987) *Enciclopedia del Diseño. Señalética*, Ed. CEAC Barcelona.

**CONACULTA,**(2007) *Ciudad de México. Crónica de sus delegaciones*, México D.F.

**CONACULTA,** (1980) *Filosofía Política de José López Portillo*, México D.F.

**Cross, Nigel.** (2005) *Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos*, Ed. Limusa Wiley, México.

**Crow, David.** (2008) *No te creas una palabra. Una introducción a la Semiótica*, Editorial Promopress, Barcelona.

**Diccionario.** (1986) *Historia, Biografía y Geografía de México*, Ed. Porrúa.

**Fuentes, Rodolfo.**(2005) *La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa*, Ed. Paidós, Barcelona.

**Frutiger , Adrian.** (1981) *Signos, símbolos, marcas y señales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

**González Ochoa, César.** (2001) *El significado del diseño y la construcción del entorno*, Ed. Designino, México.

**Klanten, Robert.** (2008) *El pequeño sabelotodo: sentido común para diseñadores*, Ediciones Gestalten, Berlín.

**Mijksenaar, Paul.** (2004) *Una introducción al Diseño de la Información*, Ed. Gustavo Gili.

**Moles, Abraham.**(1957) *La comunicación y los Mass media*, Ediciones Mensajero, Bilbao.

**Moles, Abraham, Janiszewski, Luc.**(1992) *Enciclopedia del Diseño. Grafismo Funcional*, Ed. CEAC Barcelona.

**Rodríguez Morales, Luis.** (2006) *Diseño Estrategia y Táctica*, Ed. Siglo veintiuno editores, México D.F.

**Rodríguez Estrada Mauro.** (1985) *Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*, Ed. Trillas.

**Samara, Timothy.** (2008) *Los elementos del diseño. Manual de Estilos para Diseñadores gráficos*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

**Serrat, Martha.** (2006) *Imagen Gráfica. Aplicaciones en espacios públicos*, Ed. Mao Mao, España.

**Shakespear, Ronald.** (2003) *Señal de Diseño*, Ed. Infinito. Buenos Aires, Argentina.

**Wilbur, Peter y Burke, Michael.**(1998) *Infografía. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

**Internet:**

[http://www.vcarranza.df.gob.mx/tu\\_delegacion/infraestructura/espacios/casae-rr.html](http://www.vcarranza.df.gob.mx/tu_delegacion/infraestructura/espacios/casae-rr.html) (consultado el 15 mayo-2010)