



Universidad Nacional Autónoma de México Escuela Nacional de Artes Plásticas

Diseño en Sitio

Tesis que para obtener el Título de:
Licenciado En Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Fernando Arturo Adauta Pérez

Director de Tesis:
Maestro Julián López Huerta

México, D.F., 2012



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.

Agradecimientos

Ha sido un largo camino desde que pedí a Julián López Huerta su asesoría para iniciar mi tesis, agradezco a él su sabiduría compartida y su tiempo incondicional; mención aparte merece su apoyo en proyectos y en mi vida por sus sabios consejos. Gracias a mi familia, Erika, Sol y José Luis, por haber estado ahí siempre, por su apoyo y presión, por su comprensión y motivación, por creer en mí y dejarme ser, esto se los dedico porque sin ustedes no hubiera sido posible .

Gracias a mi pocholate, Euridise Villanueva Olivares por hacerme muy feliz y soportarme todo este tiempo y por su apoyo en el diseño y formación de este escrito; y a la familia Villanueva Olivares por todo el apoyo que me han brindado en estos años.

Quiero agradecer también a quienes han sido mis jefes y amigos en mi vida laborar: Hugo Figueroa Estrada, Alejandro Valerio Mateos y David Ortega Segura, primero por permitirme colaborar con ellos y crecer profesionalmente y luego por las facilidades que me otorgaron para el desarrollo de este trabajo.

A Elizabeth Robles Bonilla y Adrian B. Mc Calla Rivera mi agradecimiento por su enorme confianza para permitirme aplicar en su proyecto audiovisual "Nómada" el método Diseño en Sitio y al pequeño Dante por aguantar esas largas reuniones creativas. Gracias a mis sinodales por ser parte de este momento tan importante.

Quiero agradecer por último a mis amigos y colegas de la ENAP y Televisión Educativa quienes directa e indirectamente aportaron algo a este escrito.

Índice

I.-Diseño y Comunicación Visual	9
1.1 Diseño	9
1.2 Comunicación Visual	10
1.3 Metodología del Diseño	11
II.- Método Diseño en Sitio	13
2.1 Introducción	13
2.2 Factor en sitio dentro del diseño	14
2.3 PRIMERA PARTE: Los elementos del Diseño en Sitio	16
2.3.1 El diseño	16
2.3.1.1 Elementos del diseño	17
2.3.1.2 Ambito Elemental (López Huerta)	20
2.3.1.3 Categorías formales de la composición en el diseño.	22
<i>2.3.2 Primera transición: Diseño del fondo sobre el soporte</i>	<i>23</i>
2.3.3 El Soporte	24
2.3.3.1 Ámbito Físico (Estudios del soporte de López Huerta Julián)	24
2.3.3.2 Clasificación de Soportes más usados como medios de comunicación	27
<i>2.3.4 Segunda transición: Lugar del montaje del soporte</i>	<i>28</i>
2.3.5 El Sitio	28
2.3.5.1 Características ambientales de los sitios	30
2.3.5.2 Características sociales de los sitios	32
2.3.5.3 Sitios únicos y sitios constantes	34
2.3.6 El usuario	35
2.3.6.1 Filtros de recepción del mensaje (Munari)	35
2.3.6.2 Percepción del usuario	36
2.3.6.3 La cultura como factor	36
2.3.6.4 El punto de Vista	37

2.4 SEGUNDA PARTE: Integrando el Diseño en el Sitio	40
2.4.1 El estudio previo del sitio	41
2.4.2 Factores que intervienen en la integración	42
2.4.2.1 La ilusión de profundidad y volumen en el espacio.	42
2.4.2.2 La importancia de las fuentes de luz	43
2.4.2.3 la sombra	44
2.4.2.4 La proporción	44
2.4.2.5 La importancia del color y la textura	44
2.4.3 Semántica de los objetos	45
2.4.3.1 Factores temporales	45
2.4.3.2 Distancia	46
2.4.3.3 Perspectiva	46
2.4.3.4 Interactividad	47
2.4.4 DSR: Diseño en Sitio en Reversa	48
2.4.4.1 Tomando la Referencia del sitio	48
2.4.4.2 Recreando el sitio.	48
2.4.4.3 La Realidad Aumentada	49
2.5 TERCERA PARTE: Opciones de Fusión e Integración	50
2.5.1 Ilusión de Profundidad por Penetración	50
2.5.2 Relieve	50
2.5.3 Superposición	51
2.5.4 Por perspectiva	51
2.5.5 Intervenciones sobre objetos	51
III.- Nómada	53
3.1 El Proyecto	53
3.2 Sinopsis general de la serie	53
3.3 El contacto con Nómada	54
3.4 Nómada y la cultura mexicana	54

IV.-Diseño en Sitio en Reversa para el Proyecto Nómada	57
4.1 El Proyecto	57
4.2 El Concepto	57
4.3 El Planteamiento	57
4.4 Lluvia de ideas	58
4.5 Bocetaje - Storyboard	59
4.6 Técnica y Método	59
4.7 El lugar	59
4.8 La toma de la foto	63
4.9 La grabación sobre pantalla azul de los conductores	63
4.10 Los elementos adicionales en el compositing (mobiliario urbano)	64
4.11 La referencia de la secuencia de Cañas	64
4.12 La recreación de la secuencia de Ximbo	65
4.13 La referencia del cierre de la entrada, Bellas Artes	65
4.14 La composición	66
4.15 El resultado	66
V.- Conclusiones	
5.1 Conclusiones finales	68
Bibliografía	70



La condición humana (detalle) se refiere generalmente a dos similares al óleo sobre lienzo cuadros del belga surrealista René Magritte. Uno fue completado en 1993 y está en la colección de la Galería Nacional de Arte en Washington DC. La otra fue terminada en 1935 y es parte de la colección de Simon Spierer en Ginebra, Suiza. Una serie de dibujos de el mismo nombre y, entre ellos, uno en el Museo de Arte de Cleveland.

Capítulo I

Diseño y Comunicación

"El diseño es una forma de ejercer la vida o una vida para ejercer la forma, color, textura, etc."
Julián López Huerta

1.1 Diseño

El diseño, según el autor de esta tesis, es la representación de ideas con un mensaje que luego pueden ser percibidas a través de los sentidos . Estas representaciones son básicamente de dos fuentes: Las cosas u objetos del mundo material (autos, casas, lápices,)y los conceptos de la razón y emoción del pensamiento intangible (amor, odio, hambre, frío).

Según Wicius Wong en Principios del diseño bi y tridimensional, el diseño es un proceso de creación visual con un propósito; un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto y no debe ser sólo estético sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época. El lenguaje visual es la base de creación del diseño. Existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, de los que se sirve un diseñador para elaborar su creación. Para ello tomaremos como referencia los elementos del diseño mencionados por Wicius Wong, las técnicas de composición de Dondis y el ámbito elemental de Julián López Huerta mencionadas en el capítulo II, por ser estos autores los que abordan mejor esos temas para el objetivo de este estudio.

Se reconocen diferentes tipos o áreas del Diseño según sus aplicaciones y la manera en que es percibido. Munari, tomado por Luz del Carmen Vilchis en Metodología del Diseño (p. 24) clasifica al diseño en:

Visual. Concerniente a las imágenes comunicadoras; signos, señales, símbolos, significados de formas y colores, etc.

Industrial. Relativo a la proyección de objetos de uso y al estudio de medios y materiales.

Gráfico. Relativo al mundo de la estampa, los libros, los impresos, etc.

Investigación. Dedicado a la experimentación con estructuras y las posibilidades combinatorias de los materiales.

Julián López Huerta divide al diseño en evento y objeto. (0). Como evento a las acciones del proceso, esto es, la acción de diseñar con los métodos y técnicas elegidos, por ejemplo: el tiempo que le toma a un ilustrador realizar un dibujo que tiene la finalidad de informar sobre el uso adecuado de los depósitos de basura; y como objeto toma al diseño como objeto procesado que sirve de vehículo de información. El cartel, por ejemplo, es un objeto de diseño que se encuentra montado en un espacio determinado para comunicar algo.



Diseño Visual.
Instructivo de abordaje en un avión de KLM.

1.2 Comunicación Visual

La comunicación es la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información. La comunicación, por ser una forma de interacción, supone la participación de al menos dos actores. "Un actor es un ser vivo que interactúa con otro u otros seres vivos de su misma especie, o de especies diferentes, recurriendo a la información" (1). Los actores ocupan posiciones distintas y en el transcurso del proceso comunicativo desempeñan funciones diferentes.

El manejo de la información es una capacidad que aparece muy tempranamente en las especies cuyo comportamiento recurre a la interacción; pero no es el comportamiento más antiguo en la historia de la evolución. Existen numerosos seres vivos capaces de relacionarse con otros, que solamente cambian materias o energías, pero que todavía no han llegado al estadio evolutivo que les capacita, además, para manejar el intercambio de información. La especie humana tiene la capacidad de interacción comunicativa porque dispone de órganos especializados como los de los sentidos: oído, lengua, fosas nasales, la piel, la visión, además de las cuerdas vocales; éstos órganos intercambian su rol en ocasiones de emisor a receptor. Como las cuerdas vocales y los oídos, para poder desarrollar el trabajo que requiere el intercambio de información y por que dispone de pautas de comportamiento adecuadas para que ese trabajo genere información. La comunicación en el diseño se da por su capacidad de codificar información, tanto de mensajes visuales como verbales. Del otro lado se encuentra el receptor, capaz de interpretar los mensajes contenidos en el diseño.

(0) Julián López Huerta en Apuntes para el curso de diseño 1 y 2: Principios metodológicos del Diseño aplicado a la Comunicación Visual

(1) Manuel Martín Serrano. Teoría de la Comunicación. Editado por la FES Acatlán.

Entonces el diseñador es capaz de codificar un mensaje determinado mediante pautas para generar un diseño. El receptor dispone de órganos especializados para poder percibir los mensajes y posee también la capacidad de interpretarlos. Existen, sin embargo, factores externos dentro de los tres elementos comunes del proceso de la comunicación (emisor, mensaje, receptor) que pueden afectar el intercambio de información. En el segundo capítulo ahondamos en estos factores.

1.3 Metodología del diseño

Método, según su etimología, deriva de los vocablos griegos meta, "a lo largo de o a través de", y de odos, "camino"; por lo que literalmente significa "ir a lo largo del buen camino, del camino del conocimiento". El método se refiere a criterios y procedimientos generales que guían el trabajo científico para alcanzar un conocimiento objetivo de la realidad.

La metodología es la ciencia del recto pensar que orienta y ordena el conocimiento con sus propios recursos.

A la técnica corresponde proporcionar las operaciones manuales mejor adecuadas a los principios de la teoría y el método: "Conjunto de reglas aptas para dirigir eficazmente una actividad cualquiera y a la destreza necesaria para realizarla... viene a ser el procedimiento o conjunto de procedimientos exigidos para el empleo de un instrumento, para el uso de un material o para el manejo de una determinada situación en proceso". (2)

Según Raul Rojas Soriano: "La técnica es un conjunto de reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilia al individuo en el manejo de los métodos. Cuando se realiza una investigación (teórica o empírica), la técnica debe adecuarse al método que se utiliza, lo cual presupone la existencia de una ligazón entre ellos". (3)

Luz del Carmen Vilchis menciona en Metodología del Diseño: "(...) la metodología del diseño integra

conjuntos de indicaciones y prescripciones para la solución de los problemas derivados del diseño, ella determina la secuencia más adecuada de acciones, su contenido y los procedimientos específicos... Los métodos de diseño implican conocimientos técnicos que han de adaptarse según las circunstancias y los fines. (4)

La metodología esta basada en estructuras lógicas; responde a problemas determinados y a sus características específicas; evita acciones arbitrarias y poco objetivas basadas en la intuición.

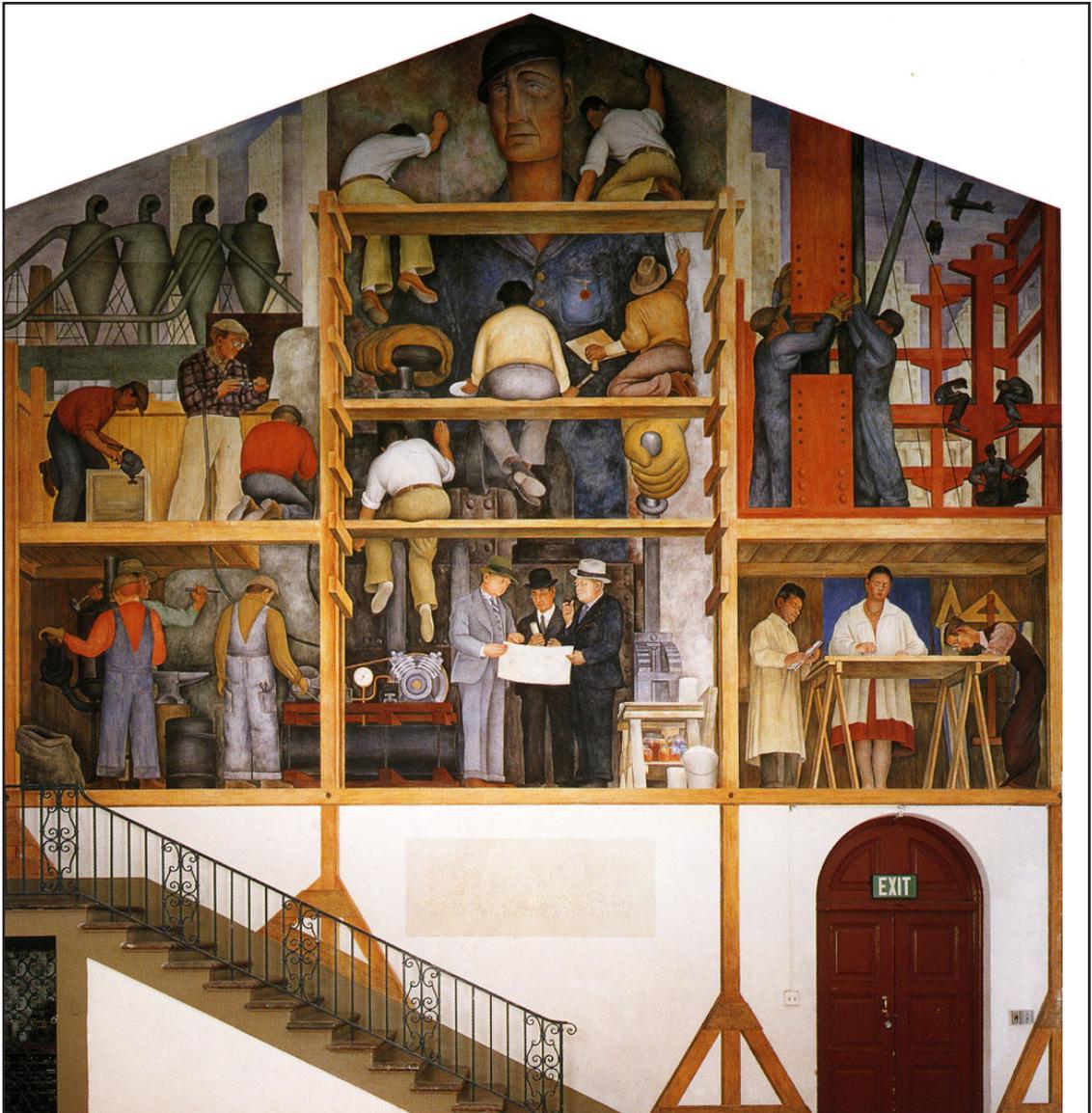
Se pueden distinguir con claridad cuatro constantes metodológicas en el diseño: Información e investigación, acopio y ordenamiento del material relativo al problema; análisis, demandas, requerimientos y condiciones; síntesis, propuesta estructurada y coherente de criterios válidos llamada respuesta formal del problema; y evaluación, sustentación de la respuesta formal a la contrastación con la realidad.

El diseñador se vale del uso de los métodos y técnicas para realizar un diseño. Podemos decir entonces que la metodología en el diseño es: El uso de criterios y procedimientos generales que guían al diseñador en la representación perceptible de una idea; para alcanzar un conocimiento objetivo de la realidad con la finalidad de transmitir un mensaje.

(2) Eli de Gortari. Metodología General y Métodos Especiales. Ed. Oceano, México, 1983, pag. 12.

(3) Raúl Rojas Soriano. Op. cit., pág. 63.

(4) Luz del Carmen Vilchis. Metodología del diseño. Ed. UNAM, México, 2000, pág. 41.



La elaboración de un fresco, 1931. Fresco originario del California School of Fine Arts, ahora el San Francisco Art Institute. A la manera renacentista, Rivera toma la oportunidad de incorporar a él y sus asistentes a la composición sentados de espaldas al borde de la pintura.

Capítulo II

Método Diseño en Sitio

*"Toda idea conceptual o literal es susceptible de representación."
Horrazidel*

2.1 Introducción

"Busca la verdad a través de la observación"

Esta frase la leí alguna vez en una revista de diseño. La contemplación siempre fue una actividad favorita en mi año de culminación de la carrera. Ya no había pendientes que entregar y podía disponer de mi tiempo para observar... observar desinteresadamente a mi alrededor. Sentado en un parque, esperando a alguien en el metro Chabacano, a través de la ventana del transporte.

En alguna ocasión sucedió que viendo un anuncio de Michelin en la noche, noté como la iluminación, que venía de arriba y las sombras de la imagen bidimensional del personaje, que estaban colocadas abajo, producían una ilusión reforzada por mi punto de vista. De ahí surgió la idea de que un mensaje visual bien trabajado, en correspondencia con las condiciones reales del ambiente podría sentirse más real y por ende, cercano al espectador.

Esta experiencia me hizo razonar sobre la relación que guarda una obra, cualquiera que sea la disciplina, con el lugar donde está montada, el contexto inmediato. A esto le llamé el "factor en sitio".

El factor "en sitio" se refiere a "el lugar" en donde acontece algo o está colocado algo. Este algo puede ser un objeto o producto de una manifestación artística o de diseño. El factor "en sitio" estudia precisamente la relación entre el objeto creado, su contexto inmediato y la reacción o la interacción del espectador.

Es una propuesta personal que surge de la observación del paisaje urbano y de cómo el entorno inmediato es poco considerado al elaborar un objeto de diseño, con sus excepciones claro.

El factor en sitio considera principalmente 3 aspectos: el ambiental, el temporal y el social.

La finalidad de este factor es la experiencia directa del espectador. "En sitio" hace una crítica a los medios electrónicos que virtualizan las sensaciones humanas, específicamente la del contacto directo con un lugar determinado.

El factor "en sitio" es un estudio abierto y en proceso del autor de esta tesis y busca llevarlo a diversas disciplinas.

Algunas influencias de este movimiento son: el arte urbano de Banksy, la pintura de Rafael Cauduro, las ilustraciones de Julian Beever sobre el suelo. En literatura José Emilio Pacheco con su descripción de la colonia roma

La filosofía del factor "en sitio" es retomar las experiencias reales sobre las virtuales. Llevar a las personas de los medios virtuales a las vivencias reales. Retoma un poco de la realidad aumentada y de las intervenciones. La razón de ser del concepto en sitio es la relación que se establece entre el espectador y el sitio a través de un objeto o creación.



Obra de Banksy

2.2 Factor en sitio dentro del diseño

Cuando viajamos por el subterráneo de la ciudad de México, por mencionar un ejemplo, observamos que en cada estación hay múltiples anuncios de gran formato: Tipografías monumentales, personajes fuera de proporción, objetos enormes, entre otros factores que idealizan los productos y que los separan de cómo se ve el objeto o las personas en la realidad.

En el sentido más básico y estricto de la publicidad estas características suenan adecuadas, sin embargo, para el factor en sitio, el tomar en cuenta los factores físicos y sociales de los lugares es muy importante desde el principio de la realización de un diseño.



Graffiti Digital para estoker (detalle). Horrazidel

El diseño visual está contenido en soportes físicos perceptibles que analizaremos más adelante, por ahora basta decir que el soporte puede ser de infinidad de materiales y formatos. Cada soporte guarda una relación importante con el lugar específico o entorno en donde se encuentran que es su contexto inmediato y al cual llamaremos sitio.

Para el factor en sitio dentro del diseño es fundamental esta relación con la finalidad de integrar un diseño a un sitio determinado y toma en cuenta las características ambientales y sociales de este sitio para llevarlo a cabo.

Al final de este método y en contraparte esta el usuario, receptor del mensaje que nos da el elemento punto de vista y que es condicionado o estudiado de acuerdo al sitio en donde se encuentra o por donde pasa. Para el método diseño en sitio (DS) es pues fundamental la relación:

diseño-soporte-sitio
usuario/ punto de vista

El Diseño en sitio es entonces: La integración de un diseño bidimensional o tridimensional dentro de un sitio determinado, tomando en cuenta la relación que existe entre el diseño, el soporte y el contexto. Con esto crea un acento, ya sea por analogía o contraste y busca la participación voluntaria o involuntaria del usuario o receptor del mensaje.

El método diseño en sitio consiste en elaborar objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales que se integren a un lugar predeterminado y que logre estímulos similares a los del contexto para que el espectador, desde un punto de vista predeterminado, pueda tener una percepción del mensaje.



2.3 PRIMERA PARTE:

Los elementos del Diseño en Sitio

2.3.1 El diseño

Para mí, desde que tengo 15 años, todo es diseño. Creo que hay diseño en las cosas de la naturaleza misma y que sus elementos están involucrados para formar una imagen que nosotros podamos percibir y llenar de significados: un rayo, un atardecer, un cielo lleno de nubes... el diseño está en todos lados. Luego alguien, a quien podemos llamar diseñador, tiene un trabajo intelectual ante una necesidad y crea un objeto con una función que después introduce en un espacio: un cartel, una cuchara, una silla, una mesa... el diseño está en todos lados. Sin embargo, el diseñador no siempre toma en cuenta el lugar de exhibición de sus creaciones, el sitio donde va a ser montado, el contexto donde habitará el objeto de diseño.

El diseño es la parte superficial del método DS y se encuentra sobre el soporte y sobre el sitio. El diseño es el elemento creado por el diseñador que se hace perceptible gracias a las técnicas de representación visual donde se altera, transforma o emulsiona un soporte.

El diseño, en el método Diseño en Sitio, tiene una íntima relación con el formato y la forma del soporte. El diseñador tiene que cuidar que todos los elementos del diseño estén relacionados con el sitio donde será montado.

2.3.1.1 Elementos del diseño (Wong)

A lo largo de todo el proceso de realización de un Diseño en Sitio es fundamental la relación de los elementos del diseño del objeto (creado por un diseñador) con los elementos del diseño del contexto inmediato (artificiales o naturales creados o existentes previamente al objeto de diseño). El diseñador ha de emular algunas características de los elementos del diseño para integrar su creación a un contexto previamente estudiado. Para cuidar esta relación, y el objeto de diseño se integre mejor al contexto inmediato, este estudio esta basado en los elementos del diseño propuestos por Wicius Wong. Wicius Wong interpreta el lenguaje visual separándolo en los siguientes elementos del diseño:

1) Elementos Conceptuales (no visibles): No son visibles, parecen estar presentes.

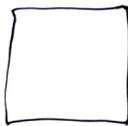
- Punto El punto indica una posición. No tiene largo ni ancho. Es el principio y fin de una línea y es donde dos líneas se cruzan.



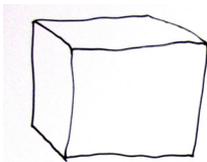
- Línea Es el desplazamiento de un punto. Tiene largo pero no ancho y tiene dirección y posición. Forma los bordes de un plano.



- Plano Tiene largo y ancho pero no grosor. Tiene posición y dirección y esta delimitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen x.



- Volumen Tiene una posición en el espacio y esta delimitado por planos. En un diseño bi-dimensional el volumen es ilusorio.





Forma

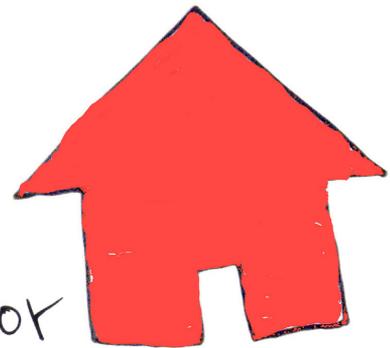


Medida

2) Elementos Visuales:

Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles.

- Forma Todo lo que puede ser visto tiene una forma que hace que lo identifiquemos.
- Medida Todas las formas tienen un tamaño definido que relativo al espacio o al plano donde estén puede ser grande o pequeño.
- Color Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color comprende los colores del espectro solar y los colores neutros con sus variaciones tonales y cromáticas.
- Textura Se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa y puede atraer al sentido del tacto y de la vista.



Color

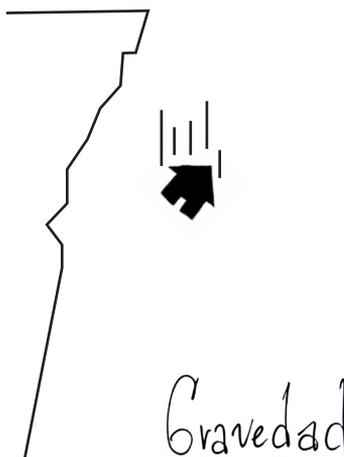
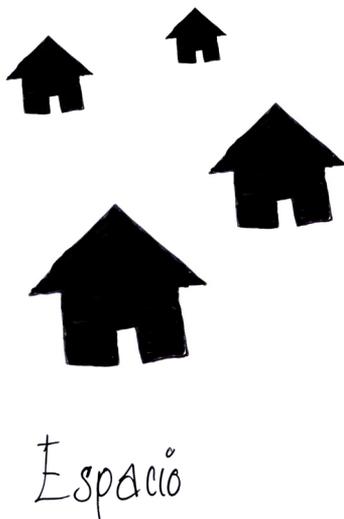
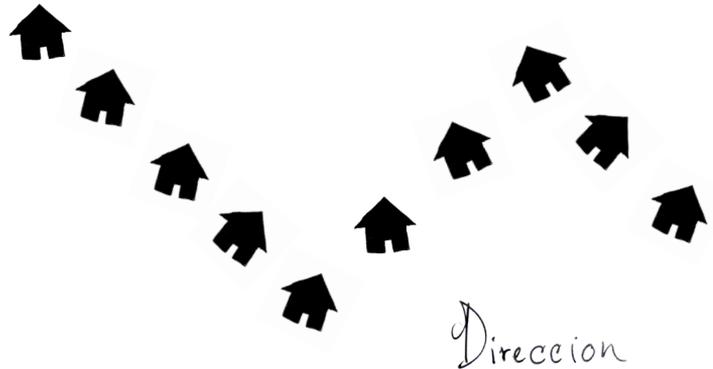


Textura

3) Elementos de Relación:

Gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño.

- **Dirección** La dirección de una forma depende de cómo esta relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.
- **Posición** La posición de una forma esta relacionada con el plano o el espacio donde esta contenida.
- **Espacio (ambientación)** Las formas de cualquier tamaño ocupan un espacio. Puede ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad.
- **Gravedad** La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Sentimos cierta tendencia de las formas a ser livianas o pesadas; estables, inestables.



4) Elementos Prácticos:

Van más allá de los elementos anteriores. Tienen que ver con la exposición del diseño y su lectura.

- **Representación** Las formas derivadas de la naturaleza tienen grados de representación; puede ser realista, estilizada o semi-abstracta
- **Significado** Es cuando el diseño transporta un mensaje
- **Función** Es cuando un diseño debe servir a un determinado propósito. (5)

(5) Wicius Wong Fundamentos del diseño bi-y tri-dimensional p. 42 ed.GG

2.3.1.2 Ámbito Elemental (López Huerta)

En Principios metodológicos del Diseño aplicado a la Comunicación Visual, Julián López Huerta explica que el diseño aplicado a la comunicación visual es posible gracias a cuatro ámbitos: El Físico, el Elemental, el Estructural y el Referencial. En este capítulo nos enfocaremos en el ámbito elemental de la manera que lo define López Huerta.



Forma



Color



Textura



Tipografía

La Forma es una característica espacial de descripción de la idea cuyas posibilidades de expresión se manifiestan en la ejecución, la percepción y la significación. Aún cuando un elemento gráfico no tenga ni color, volumen o textura podemos llegar a reconocerlo por su forma. Las sombras por ejemplo, son formas monocromáticas que describen, en su apreciación, a algo que existe y que está cerca. A esto le podemos atribuir un significado correcto o erróneo de acuerdo al conocimiento preciso de esa manifestación.

El Color describe las cualidades dimensionales de la incidencia lumínica y atmosférica dentro de un sistema expresivo. En su percepción son determinantes los factores fisiológicos, psicológicos y sociales tanto del diseñador como del receptor. En un semáforo, por ejemplo, cada color tiene una función y esta convención social ha llegado a posicionarse de manera mundial para la organización urbana de automóviles y personas.

La textura es la sensación percibida, gracias a los órganos de los sentidos, por los gradientes constitutivos de un objeto o cosa de acuerdo a las cualidades análogas o virtuales de su conformación. La textura puede estar conformada por patrones o módulos regulares o irregulares como en el caso de una huella digital del pulgar humano. En este ejemplo la textura está formada por círculos concéntricos irregulares.



(6)

La tipografía es un elemento simbólico-verbal con dos incidencias en el objeto; incide como medio de lectura literaria e incide como elemento compositivo de expresión plástica. Es un código como el que se puede leer en estas líneas pero también puede llegar a convertirse en símbolo con significantes bien definidos como en el caso de la letra "E" que se encuentra en un círculo rojo y cruzado por una diagonal indicando el "no estacionarse".

Julián López Huerta incluye aquí a la tipografía, la cual no es considerada por Wicius Wong en sus elementos. La tipografía está presente en la mayoría de los diseños que podemos ver en la calle o en la prensa; refuerza y limita la lectura de la imagen cuando ésta es compleja.

(6) Campaña de canal 11 Tv México

2.3.1.3 Categorías formales de la composición en el diseño.

Para Dondis los elementos visuales constituyen la materia prima en todos los niveles de inteligencia visual y a partir de ellos se proyectan y expresan todas las variedades de declaraciones visuales, de objetos, de entornos y experiencias.

El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador.

Las técnicas de la comunicación visual manipulan los elementos visuales con un énfasis cambiante, como respuesta directa al carácter de lo que se diseña y de la finalidad del mensaje.

Las técnicas visuales ofrecen al diseñador una amplia paleta de medios para la expresión visual del contenido. Existen en forma de dipolos sobre un espectro continuo, o como aproximaciones contrarias y disímiles al significado.

En el alfabeto visual se deben tomar en cuenta:

- las fuerzas estructurales que existen funcionalmente. La gravedad, las verticales y horizontales estables, las diagonales inestables, la sección áurea.
- el carácter de los elementos visuales elegidos. La simpatía del círculo y su movimiento, la agresividad del triángulo y su inestabilidad cuando del escaleno se habla. La estabilidad y seguridad del cuadrado.
- el poder conformador de las técnicas. El correcto enlace entre los elementos visuales que conforman una composición por la elección correcta de una técnica de composición.
- Las soluciones visuales son gobernadas a través del estilo, personal y cultural, por el significado y la postura pretendidos. Dado el tema, siempre hay una postura positiva o negativa de él, existe un previo conocimiento empírico en ocasiones o biblio-

gráfico en otras que influye determinadamente en el resultado.

- Se considera el medio mismo, cuyo carácter y cuyas limitaciones regirán los métodos de solución. Aquí nos referimos al soporte que condiciona y dictamina también que técnica de representación visual es mejor para nuestro propósito.

Las composiciones formales, según Wong, se crean con los simples conceptos matemáticos de translación, rotación, reflexión y dilatación.

Una composición formal generalmente contiene una estructura matemática subyacente que gobierna con rigidez las posiciones y las direcciones de los elementos. Las normas están predeterminadas; no se deja nada al azar. Los elementos se ordenan en repetición, según la forma, el tamaño, la posición, la dirección y/o el color.

Las composiciones informales se realizan tomando en consideración la gravedad, el contraste, el ritmo y el centro de interés. Esta parte termina con consideraciones precisas sobre el espacio y el volumen. Según Julián López Huerta la composición se encuentra dentro del ámbito estructural del diseño y tiene que ver con "Las características de interacción y disposición de los elementos con respecto al plano que determinan valores de dimensionalidad y de expresión conceptual". (7)

Para el diseño en sitio el soporte está integrado al contexto inmediato (explicado en el siguiente punto), y entonces la composición del diseño, es decir la disposición de los elementos, tiene que hacerse tomando en cuenta no solo el soporte sino el lugar en donde este se encuentra montado. De esta manera se consigue una integración directa del diseño en el sitio.

(7) Julián López Huerta op. cit p3



Textura Visual tomada de un lienzo deteriorado

2.3.2 Primera transición: Diseño del fondo sobre el soporte

Preparando un diseño del fondo del soporte para integrarse al sitio.

Todo diseño visual es contenido en un soporte y este soporte a su vez es colocado en un sitio. Para el diseño en sitio es fundamental conocer el lugar (sitio) donde el diseño será montado, exhibido, distribuido, con el fin de integrarlo mejor.

En esta primera transición, el diseño de la superficie del soporte, que es el fondo del diseño, tiene que emular la superficie del sitio donde será colocado en cuanto a los elementos visuales; las técnicas de composición tienen que tomar en cuenta los elementos conceptuales y de relación. La tipografía tiene que ser cuidadosamente integrada como elemento de expresión plástica, de acuerdo a su forma. Ejemplo: Para un diseño que es montado sobre una pared azul, será conveniente igualar esa gamma de azul en el color del soporte para que se funda en este contexto específico.

Otros casos

Puede ser que el diseño se monte sobre un vidrio y que nuestro soporte sea un adhesivo transparente. En estos casos el fondo del soporte conserva su apariencia original.

Cuando hablamos de un diseño tridimensional instalado en un espacio abierto como una mampara, un display, un stand, un envase, etcétera, se toma como fondo del soporte el ambiente que está detrás, tomando en cuenta el punto de vista del usuario. Pero esta posibilidad la desglosaremos más adelante cuando hablemos de opciones de fusión.



Anuncio. Av. Insurgentes, Ciudad de México

2. 3. 3 El Soporte

Tomaremos en cuenta como soportes a los contenedores de información visual

Es un punto vital para el diseño en sitio ya que el soporte es el elemento que enlaza al diseño con el sitio haciendo posible la integración. Para ello el soporte tiene que emular las características de la superficie o del lugar (parte del sitio) donde va a ser montado.

Según Julián López Huerta el soporte es: Contenedor directo del universo perceptual, cuyos parámetros responden a la factibilidad técnica-discursiva de la expresión

Para Wong, un área de diseño es un espacio ininterrumpido definido por bordes. En los formatos cuadrados los bordes son cuatro. (8)

2.3.3.1 Ámbito Físico (López Huerta Julián)

Según Julián López Huerta el soporte es: Contenedor directo del universo perceptual, cuyos parámetros responden a la factibilidad técnica-discursiva de la expresión. A continuación el cuadro de Julián López Huerta.

(8) Wisius Wong op. cit. p.42

Ámbito Físico

Opciones, para objetivar la idea, condicionadas a las habilidades creativas y psicomotrices del Diseñador en función del objeto mismo				Contenedor directo del universo perceptual, cuyos parámetros responden a la factibilidad técnica-discursiva de la expresión							
Materiales	<u>Pigmentos</u>	<u>Instrumentos</u>	<u>Herramientas</u>	<u>Complementos</u>	Soportes	<u>Sinestesia</u>	<u>función</u>	<u>Dimensión</u>	<u>Sensibilidad</u>	<u>Calidad</u>	<u>Manufactura</u>
	Consistencia Terrosos Líquidos Solvencia Duros Grasos Cromatismo Mono- Poli-	Transporte Medición	Operación De mano alzada De precisión Por comandos Uso Corte Trazo Aplicación Modelado	Solventes Sintéticos Orgánicos Gomas Duras Blandas Plásticas Transferibles Rótulos Pantallas Recubrimientos Líquidos Lacos Barnices Epoicos Poliméricos Micas Poliéster Plásticos Adhesivos Cintas Translucidas Opacas Líquidos Base Sintética Base Orgánica Sólidos Base Sintética Base Orgánica Aerosol		Básica Visuales Secundaria Auditivas Táctiles Opcional Gustativas Olfativas	Intervención Contención	Espacial 2D 3D Temporal Mixtas	Cromática Neutros Blancos Negros Grisés Color Naturales Propios Pigmentados Textural Visual Táctil	Resistencia Flexibilidad Rigidez Resistencia Expansión Contracción Gradiente lumínico Transparencia Opacidad Satinados Mates Impermeabilidad Absorción Repelencia Lisos Porosos Transferencia energética Conductividad Aislamiento Termo-dinámica Calor Frio	Celulosa Papel Cartón Reciclados Silicatos Vidrio Cristal Metal Puros Aleación Plástico Polímeros Resinas Líquidos Madera Convencional Fina Electrónicos

	<p><i>Delimitación espacio-temporal, de la idea cosificada, determinada por las variables contextuales del proyecto tanto en lo formal como en lo material</i></p>				<p><i>Opciones de aplicación de los materiales con las cuales se expresan las características elementales del objeto en su realización</i></p>	<p><i>Possibilidades de construcción del objeto, seriada y masivamente, ligada sustancialmente a los requerimientos de los medios, las necesidades del usuario y a las condicionantes tecnológicas del caso</i></p>
<p>Formatos</p>	<p><u>Variables - Concretas</u></p> <p>Dimensión Bidimensional Tridimensional</p> <p>Extensión Espacial Temporal</p> <p>Estructura Articulados Flexibles Rígidos</p> <p>Mecánica Fijo Móvil Transición</p>	<p><u>Variables - Percepción</u></p> <p>Iluminación Directa Indirecta</p> <p>Interna</p> <p>Sonorización Focal Ambiental</p> <p>Tangibilidad Dirigida Circunstancial</p> <p>Ángulo de visión Isotrópica Isóptica Panóptica</p> <p>Proxémica Individual Social Pública</p> <p>Ergonomía Antropometría Biomecánica</p>	<p><u>Disposición</u></p> <p>Presentación Frontal Lateral Superior Inferior Posterior</p> <p>Contensión Panel Base Display Vitrina Proyección Escenificación</p> <p>Entorno Interiores Exteriores</p>	<p><u>Función</u></p> <p>Comunicación formativa informativa experimental</p> <p>Transportación Total fraccional</p> <p>Exhibición Temporal Permanente Itinerante</p>	<p>Técnicas de Representación</p>	<p>Sistemas de Reproducción</p> <p><i>Manuales</i></p> <p><i>Mecánicos</i></p> <p><i>Químicos</i></p> <p><i>Electrónicos</i></p> <p><i>Digitales</i></p>
	<p><u>Géneros</u></p> <p>Plásticas Visuales Táctiles</p> <p>Exo-formales Auditivas Olfativas Gustativas</p>	<p><u>Tipos</u></p> <p>Manuales</p> <p>Asistidas</p> <p>Mixtas</p>	<p><u>Modalidades</u></p> <p>Recorte Manipulado Mecánico</p> <p>Trazo Libre Delimitado</p> <p>Pigmentación Impresión Estarcido</p> <p>Ensamblado Pegado Soldado Adosado</p> <p>Fricción Modelado Grabado Alto relieve Bajo relieve</p> <p>Edición secuencial Animación Fotograma Vinculación digital</p>			

Características destacadas de los soportes tomadas en cuenta por el Diseño en Sitio

Dimensión espacial:
2d, 3d

Color:
blancos, negros, grises, color, naturales o pigmentados

Textura:
visual, táctil

Resistencia:
rígido, flexible

Residencia:
expansión, contracción.

Gradiente Lumínico:
transparencia, opacidad, mate, reflejante.

Impermeabilidad:
absorción, repelencia, lissos, porosos.

Transferencia Energética:
conductividad, aislamiento

Manufactura o material del que está hecho: celulosa, silicato, metal, plástico, madera, etc.

2.3.3.2 Clasificación de Soportes más usados como medios de comunicación

Soportes Impresos (físicos)		Soportes Electrónicos (virtuales)	
bidimensionales	tridimensionales	personales	colectivos
<p>Papeles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartel • Tarjetas • Postales • Volantes • Libros • Revistas • Periódicos <p>Textiles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manteles • Vestidos • Etiquetas • Parches • Playeras • Ropa <p>Muros</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paredes • Pisos • Techos • Interiores de vehículos 	<ul style="list-style-type: none"> • Envases • señalización • Stands • displays • Juguetes • Mobiliario • Utensilios • ParaBus • Espectacular • Señales Viales 	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla de los dispositivos Mviles (teléfonos, ipod, reproductores de audio y video portátil) • IPAD, • Tabletas • Pantalla Computadora personal • Pantalla • Computadora Portátil 	<ul style="list-style-type: none"> • Televisión • Cinema • Reloj Digital • Pantallas de Plasma, LCD o LED • Relojes Digitales • Señales Viales electrónicas • Anuncios Luminosos a base de leds



Interior de una sala del MUAC, Ciudad Universitaria. México D.F.

2.3.4 Segunda transición: Lugar del montaje del soporte

Preparando el soporte para montarse en el sitio.

El lugar del montaje es el contexto inmediato del diseño. Después de que en la primera transición se tomara en cuenta el diseño del fondo de soporte, en cuanto a los elementos del diseño y las categorías formales de composición, para integrarlo al sitio, en esta segunda transición intervienen principalmente los materiales físicos de soporte y superficie; el contexto social y cultural del sitio y la sintáctica y semántica de los objetos del entorno donde será montado el diseño, con la finalidad de mimetizar lo mejor posible el objeto de diseño en el sitio.

2.3.5 El Sitio

El sitio, para el diseño en sitio, es el espacio inmediato donde se encuentra el diseño, tiene que ver con el entorno físico y el contexto social en el que se relaciona el usuario con el diseño.

Para Julián López Huerta el contexto se encuentra dentro del ámbito referencial del diseño y lo describe como la relación inmediata de ubicación en un tiempo y espacio geográfico determinado de acuerdo a las posibilidades del objeto.

En Espacios Urbanos Jan Bazant define el espacio como "(...) aquello que me contiene y aquello externo (mundo físico) sobre el que elaboro mi identidad; el espacio es la extensión del individuo (...)."BAZANT Jan. Espacios Urbanos p.76

Abraham Moles, por su parte, considera al entorno como una esfera fenoménica que rodea al individuo y a través de la cual pasan sucesivamente los mensajes del otro o de los otros. Es todo lo que está alrededor de un individuo en el espacio o en el tiempo. (9)

Para el método DS el sitio representa una especie de soporte real y dinámico. Para el diseño en sitio el diseñador no diseña sobre un soporte, diseña sobre la realidad.

Para ello el diseñador toma en cuenta las características físicas, sociales y culturales del sitio, elige el correcto soporte de información visual y elabora su diseño cuidando la relación de los elementos visuales del fondo de su diseño y del sitio.

En el artículo EL ESTUDIO DE LA CONTEXTUALIDAD EN EL PROYECTO de la Arq. Patricia Barroso Arias(10)tiene un aporte muy cercano al Diseño en sitio sólo que desde el punto de vista de la arquitectura:

La "contextualidad" se refiere al sitio, al lugar donde se funda la obra con el entorno, ésta se entiende como la relación de la arquitectura con el entorno físico inmediato, donde el contacto del hombre con su medio natural genera la capacidad de articular los elementos arquitectónicos en conjunto con éste, para darse una relación hombre-arquitectura-entorno. Aquí, se descubren una serie de fenómenos que permiten al arquitecto organizar y relacionar al objeto con el entorno físico que lo rodea; en esta relación se pretende descubrir lo que el sitio encierra en sus características físicas, para tener una reflexión de las soluciones posibles en una articulación de elementos arquitectónicos y contextuales. Esto obedece a una transformación y valoración del medio, del lugar donde se inserta a la obra.

Sitio: Espacio que es ocupado o puede serlo por algo. Lugar o terreno determinado que es a propósito para algo

Espacio: Extensión que contiene toda la materia existente. Parte que ocupa cada objeto sensible. Distancia entre dos cuerpos

Entorno: Conjunto de personas o cosas que rodean a alguien o algo.

Contexto: Entorno lingüístico del cual depende el sentido y el valor de una palabra, frase o fragmento considerados. Entorno físico o de situación, ya sea político, histórico o cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho.

Referente: Relación, dependencia o semejanza de algo respecto a otra cosa.

Partiendo de la idea de que el diseño toma en cuenta el contexto, la investigación me llevó a lecturas sobre urbanismo y arquitectura pasando por los autores Bazant, Del Pozo, Barroso Arias, donde encontré las respuestas que buscaba.

El diseño en sitio se relaciona con el urbanismo y la arquitectura por varios aspectos, pero fundamentalmente por dos:
Básicamente la arquitectura y el urbanismo pueden considerarse como un tipo de diseño.

La segunda es que el diseño vive en espacios interiores y exteriores relacionados directamente con espacios arquitectónicos y urbanos tanto interiores (casa, hospital) como exteriores (plaza, parque, banqueta)

Entonces, al ser tan importante el concepto del espacio para el diseño en sitio, retoma el concepto de contexto desde la perspectiva o desde el punto de vista del urbanismo y la arquitectura.

(9) Moles, Abraham. Teoría de los objetos p.12

(10) <http://www.architectum.edu.mx/curriculum.html#pbarroso>



Sitio Interior Estación del Subterráneo Puerta de Brandenbugo. Berlín Alemania.

2.3.5.1 Características ambientales de los sitios

El sitio tiene características ambientales y sociales, y en ocasiones responde al mismo estilo por ser parte de una cadena o franquicia. Podemos hablar entonces de sitios que tienen constantes y sitios diferentes o únicos. Basado en lo anterior propongo la siguiente clasificación

Primero, es prudente dividir a los sitios principalmente en 3 tipos: Exteriores, Interiores e Híbridos

Exteriores: Campos o espacios abiertos en donde las características ambientales son altamente variables.

Híbridos: interiores con acceso a la luz natural en una cantidad destacable.

Interiores: Espacios totalmente aislados de la luz natural. Las características ambientales están controladas de manera artificial y varían muy poco.

Ahora bien, el usuario está expuesto a diferentes estímulos que percibe mediante los sentidos: vista, olfato, tacto, gusto y oído. Es en relación a los sentidos como podemos encontrar las características ambientales que están directamente relacionadas con la percepción. Las características ambientales nos ayudan a ubicarnos en un contexto social o cultural. Jan Bazant menciona que para confort de las personas que transitan por un espacio urbano, el lugar tiene que ser cómodo en cuanto a las características ambientales citadas.

Si el usuario está en un lugar agradable permanecerá más tiempo y por ende nuestro diseño puede ser más complejo. Si el lugar es incómodo o el usuario no puede permanecer mucho tiempo en él, el diseño tendrá que ser más simple.

Dado que las características ambientales están íntimamente relacionadas con los órganos sensoriales más comunes los planteamos de la siguiente manera:

Vista: Luz. La luz hace posible la imagen y genera fenómenos complejos como el color. Nos interesa fundamentalmente si es artificial o natural y todas las variaciones de color que ello implica.

Oído: Sonidos, vibraciones menores. Cada lugar tiene sus sonidos y sus variaciones de intensidad.

Tacto: Temperatura

Gusto: Sabor

Olfato: Olores.

Estas características son estudiadas más a fondo en el apartado 2.6.3 ya que tienen que ver con la percepción del usuario.



Sitio Híbrido. Interior habitación



Sitio Exterior. Plaza del municipio de Cuapixtla, Tlaxcala, México.



Las islas. Ciudad Universitaria. México DF

2.3.5.2 Características sociales de los sitios

Los factores sociales, tienen que ver con cuestiones antropológicas, históricas, económicas, psicológicas, lingüísticas, urbanas, entre otras; en pocas palabras con el comportamiento y actividades de los seres humanos de una región en particular, y en el caso del diseño en sitio, de un sitio o espacio específico. Por lo anterior, los cambios en individuos y grupos sociales generarán transformaciones en los espacios.

Para el diseño en sitio es importante tomar en cuenta las necesidades de los usuarios que se desplazan o permanecen en determinado espacio, lugar o sitio.

Bazant(11) reconoce 4 elementos básicos de la identidad respecto al espacio:

Reconocimiento: Quienes somos

Pertenencia: habitar, ser de un lugar

Permanencia: Grado de pertenencia dado por el tiempo

Vinculación: Interacción con el entorno.

(11) Bazant, Jan. Espacios Urbanos. Historia, teoría y Diseño
Ed. Limusa. p. 180



Calle Francisco I. Madero. Ciudad de México

Las características sociales forman contextos culturales definidos tomados en cuenta por el diseño en sitio ya sea para integrarse o para crear un acento directamente relacionado.

En el artículo "El estudio de la contextualidad en el proyecto" de la Arq. Patricia Barroso Árias se menciona que la obra no es un ente individual, sino que se considera como formadora del contexto, es un elemento que modifica, afecta y transforma el entorno donde se inserta.

Considerando las ideas anteriores, el diseño en sitio es un objeto que desde su concepción tiene la finalidad de ser un mediador entre el usuario y el espacio o contexto que este ocupa.

Estas características son explicadas mejor en el capítulo del usuario y tienen que ver con el factor cultural.

2.3.5.4 Sitios únicos y Sitios constantes

Podemos diferenciar dos grupos de sitios: Los únicos y los repetitivos.

Sitios Únicos: Son aquellos que no encuentras en otro lugar como ejemplo: tu casa, una plaza famosa, una sala muy específica de un museo, etc.

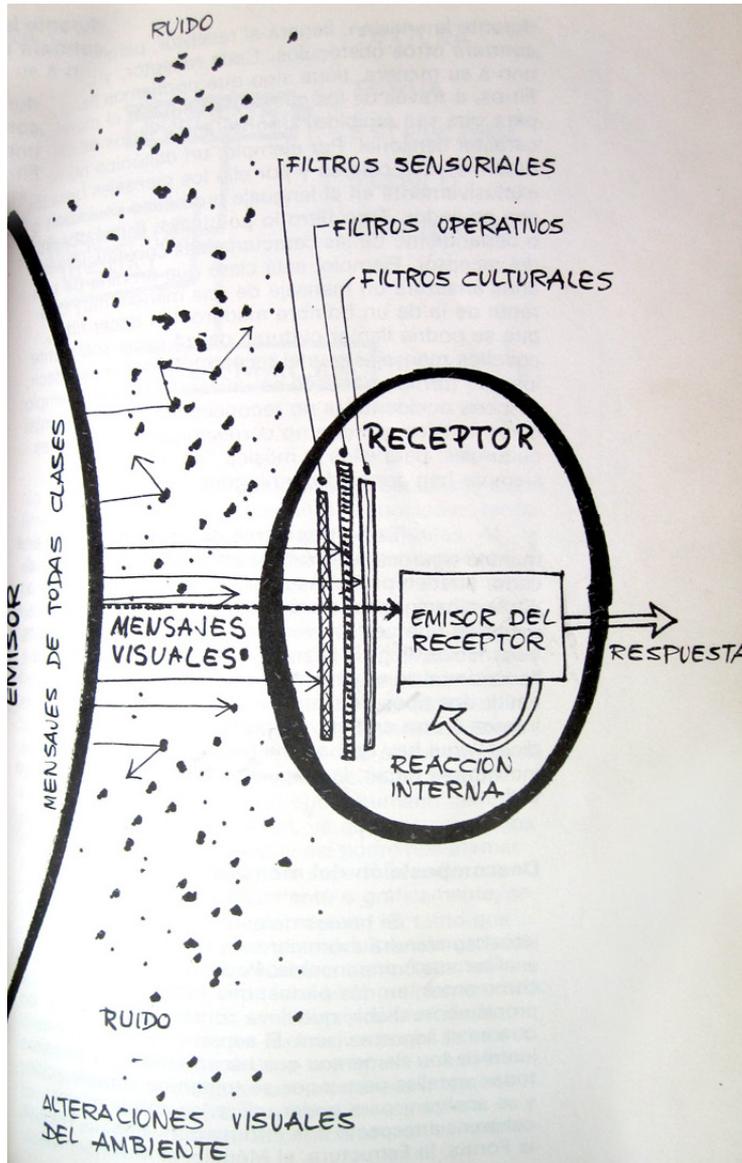
Sitios Constantes: Son aquellos que pueden homogeneizarse por tener las mismas características ambientales como: si son interiores o exteriores, el tipo de iluminación, el punto de vista, el color del fondo, etc. Ejemplo: Alguna cadena de cines donde la decoración es igual, El Metrobus en su interior, el metro, Alguna cadena de tiendas en general.



Sitio único .Interior Casa. México.



Sitio Constante. Interior. Estación Tultitlán. Suburbano, Estado de México



Esquema Filtros de recepción del mensaje. Bruno Munari

2.3.6 El usuario

El usuario es el receptor del mensaje creado por el diseñador; interpreta el mensaje e interactúa, directa o indirectamente, en el espacio en donde el diseño está montado. Existen diversos factores en los usuarios que facilitan o dificultan la percepción de un mensaje. Además el punto de vista o ángulo de visión, respecto al objeto de diseño, es un elemento importante que evita o aprovecha las deformaciones ópticas que produce la perspectiva. Para el diseño en sitio es muy importante considerar estos factores ya que repercuten de manera importante desde la concepción de un diseño.

2.3.6 .1 Filtros de recepción del mensaje

Diariamente los receptores o usuarios son expuestos a gran cantidad de mensajes sensoriales. Los mensajes visuales llegan hasta el receptor en un ambiente limpio o con factores que dificultan o anulan la percepción del mensaje. Estos factores son conocidos como ruido visual.

Aún cuando el ambiente sea claro, en cada usuario existen tres filtros (propuestos por Munari (12)) que ha de pasar el mensaje para que sea recibido de manera correcta.



Tatuaje sobre brazo.

El filtro sensorial, relativo a los sentidos; el filtro operativo, relacionado con la edad y el filtro cultural que tiene que ver con el universo cultural del receptor. Por ejemplo: una señal vial averiada puede ser confusa, si el usuario no tiene una buena visión (filtro sensorial), no ha pasado por ese lugar antes (filtro operativo) o no conoce mucho de señalamientos viales (filtro cultural).

Aunque los filtros de recepción del mensaje son diferentes en cada receptor o usuario están directamente relacionados con las características ambientales y sociales de los lugares de diseño.

Los filtros sensoriales pueden favorecerse en ambientes limpios y bien iluminados y los filtros operativo y cultural pueden librarse, en cierta medida, si el diseño es concebido para un grupo de usuarios con características sociales promedio.

2.3.6.2 Percepción del usuario

Los usuarios son las personas, el público a quienes va dirigido el diseño. Los usuarios regularmente buscan experiencias agradables y huyen o bloquean los estados inestables por lo que la percepción de la realidad los lleva siempre a buscar el equilibrio y la seguridad inconcientemente. Ahora bien, los usuarios pueden recibir, de manera voluntaria o no, gran cantidad de estímulos sensoriales que discriminan de acuerdo a sus intereses o necesidades inmediatas. Estos estímulos pueden generar sensaciones diferentes en cada persona que finalmente derivan en una actividad mental que produce una respuesta interior pasiva o exterior activa. A este trabajo intelectual, producto de estímulos y sensaciones captadas por los sentidos, le conocemos como percepción.

Como mencionamos anteriormente el usuario percibe mensajes visuales de manera voluntaria o involuntaria. En una sala de cine la estancia de la audiencia regularmente es voluntaria; cada una de las personas del público, normalmente, tiene una preparación previa para asegurarse una experiencia placentera en la sala de cine: prepara sus anteojos, acude al sanitario, apaga el sonido del celular, se asegura de ingresar al número de sala marcado en el boleto, entre otras cosas. Esto no es más que un esfuerzo por reducir al máximo el RUIDO que pueda alterar la recepción del mensaje.

2.3.6.3 La cultura como factor

Cada persona o usuario esta estrechamente relacionada con su entorno inmediato y la cultura que éste le dicta: costumbres, tradiciones, lenguaje, etc. Estos factores forman comportamientos en cada uno de ellos que pueden repetirse en varios usuarios de una región determinada.

La cultura es un tema por demás complejo. En este estudio nos limitaremos a cómo el factor cultural impacta en la percepción de los usuarios que habitan o se desplazan por un sitio específico.

La cultura, básicamente, tiene que ver con las manifestaciones con las que el hombre se identifica: lenguaje, creencias, costumbres; estas manifestaciones son determinadas por diversos factores geográficos y antropológicos, entre otros, que hacen que sean diferentes a lo largo del planeta.

En la ciudad de México tenemos una gran influencia de la cultura a la que comúnmente se le conoce como Occidente. Esto nos lleva a adoptar algunos comportamientos que condicionan nuestra percepción.

La lectura de izquierda a derecha, que sitúa los elementos más importantes del lado izquierdo de la composición en un espacio, es la más importante de éstos; determina la dirección de la circulación de las personas e incluso de los vehículos; es la manera natural de la lectura de los textos digitales o impresos, influye en la composición de los planos cinematográficos, entre otros.

El diseñador debe conocer estos factores culturales propios de alguna región y debe hacer un estudio previo del sitio donde se montará un diseño para conocer algunas otras características particulares importantes de ese lugar.



El Ipad de Apple

2.3.6.4 El punto de Vista

Una de las características más importantes para que el diseño en sitio cierre su proceso es que el usuario perciba el mensaje de la manera en que el diseñador lo ha planeado, esto es, integrado al espacio. Lograr esto es posible si se controla el lugar desde donde el usuario observa y percibe el diseño.

Este lugar determina lo que llamamos Punto de Vista. Un ejemplo de punto de vista controlado lo podemos apreciar en las transmisiones de fútbol por televisión; la cámara perpendicular a la cancha sólo se mueve en su eje de derecha a izquierda limitando el área de visión y el ángulo, lo que permite, un manejo correcto de los gráficos integrados y la deformación oportuna de los impresos tendidos en el pasto para su correcta percepción.

Los elementos del Diseño en Sitio. Ejemplo



01. El diseño:
Composición de fotografía,
gráficos y tipografía.



03. El Contexto Inmediato:
Parte alta de un edificio que esta en la esquina de una avenida
importante.



02. El Soporte:
Estructura metálica de un
anuncio de gran formato.



04. El Usuario y su punto de vista: Este es un punto de vista determinado de los
muchos que puede haber, ya que por su localización en la esquina de la calle el
diseño puede verse desde distintos ángulos. El usuario lo observa desde este
punto en particular

Los elementos del Diseño en Sitio. Ejemplo



Julian Beever (1959, Cheltenham, Reino Unido) es un artista británico que se dedica a dibujar con tiza. Ha creado dibujos de tiza en 3D en el pavimento utilizando un método llamado anamorfosis que crea una ilusión óptica.



Publicidad en el Piso. Estacion AlexanderPlatz, Berlín, Alemania.

2.4 SEGUNDA PARTE: Integrando el Diseño en el Sitio

En esta segunda parte del método aplicamos los elementos descritos en la primera parte con el fin de integrar un diseño a un sitio determinado. Cada uno de los elementos del diseño existen en nuestra realidad, estamos rodeados de soportes de información y somos usuarios voluntaria o involuntariamente de una gran cantidad de mensajes sensoriales de todo tipo. Nosotros mismos somos una imagen, nuestro cuerpo es un soporte, nuestra ropa tiene un color y en ocasiones tipografía con mensajes verbales, las personas que nos rodean son receptoras de este mensaje implícito en nosotros. La integración del diseño en un espacio depende del conocimiento de estos elementos, soportes y factores mencionados para acercar más el mensaje al receptor final y que éste lo relacione con su entorno; requiere de un estudio previo del sitio que proporcione la elección de la composición, materiales y estrategias de integración basado en ilusiones ópticas, las fuentes de luz y su impacto en el color, la proporción, los factores temporales y la relación semántica de los objetos. Además se hace un estudio del punto de vista de los usuarios y se designa una zona preferencial para la mejor apreciación del mensaje.

2.4.1 El estudio previo del sitio

Para el diseño en sitio el diseñador diseña sobre la realidad siendo el soporte el puente entre su creación y el entorno. Es en el estudio previo del espacio en donde analizamos la situación de los elementos del diseño, llamados aquí elementos primarios y los factores de integración a los cuales llamaremos elementos complementarios.

Elementos de Diseño

Conceptuales: Punto, línea, plano, volumen.

Visuales: Forma, medida, color, textura

de Relación: Dirección, Posición, Espacio, gravedad

Ámbito Elemental: Tipografía

El soporte

Clasificación: Impreso (físico), Virtual (tridimensional)

Dimensión: Bidimensional o Tridimensional

Uso: Personal o Colectivo.

Resistencia: interiores o exteriores.

Color: Policromo o monocromo

Textura: táctil o visual

Luminosidad: Opaco o transparente

Impermeabilidad: poroso o liso

Manufactura: material.

El sitio:

Ambientales: Exteriores, Interiores o Híbridos.

Sociales: Culturales y económicos

Clasificación: Únicos y Constantes

El usuario:

Filtros: Sensorial, operativo, cultural.

Punto de Vista: Fijo cerrado, variable amplio.

2.4.2 Factores que intervienen en la integración

2.4.2.1 La ilusión de profundidad y volumen en el espacio.

Cuando nuestro soporte tiene dos dimensiones (bidimensional), ya sea impreso o virtual, la tercera dimensión es sugerida. Nuestro eje Z o la profundidad es una ilusión óptica que se obtiene manipulando los elementos de diseño en favor de la percepción estereoscópica del usuario; estos es, la visión compuesta resultado de ambos ojos.

Se sugiere la tercera dimensión cuando se superponen planos de diferentes tamaños sin unirse, en tal caso, el plano de mayor tamaño esta mas cerca que el plano de menor tamaño. Puede sugerirse tridimensionalidad si se gira el plano en el espacio; así por ejemplo el cuadrado se tranforma en rombo o paralelogramo. Otro factor que crea ilusión de profundidad es el manejo de la luz en los objetos representados, la técnica del claroscuro y el degradado sugiere el volumen de las formas existentes en un plano bidimensional y crea un elemento importantísimo en la representación de la profundidad: La sombra. Una técnica visual que acrecenta la ilusión de profundidad es el uso de la Perspectiva; líneas de horizonte, puntos de fuga, etc.

Estas líneas, tamaños y el manejo de la luz y las sombras han de hacerse tomando en cuenta las características ambientales, esto es, tomando en cuenta la iluminación y las líneas conceptuales existentes en el sitio.



Pantalla de introducción al sitio web de Televisión Educativa. 2007

2.4.2.2 La importancia de las fuentes de luz

La luz hace posible la percepción de los objetos y la fuente de luz es lo que la emite. Básicamente esta fuente de luz puede ser de dos tipos: natural o artificial. Ambas fuentes tienen sus variaciones y afectan el color de los objetos que la reflejan.

La luz natural es la que proviene del Sol. A lo largo del día la luminosidad del sol cambia de tono e intensidad. A estas variaciones de tono e intensidad se les conoce como temperatura de color y esencialmente son de dos tipos: Luz cálida, con una temperatura de 3200 °K y un tono ambar; y la luz fría, con 5600°K de temperatura y un tono ligeramente azul al que conocemos como "luz blanca".

En el amanecer y atardecer la luz es más cálida mientras que durante la mañana, el medio día y la tarde la luz tiende a ser más blanca y reflejar mejor el tono del color en los objetos. La sombra que proyectan los objetos se altera también, no sólo por la intensidad sino por la posición del sol en la bóveda celeste. Un día nublado afecta notablemente la iluminación y disminuye la dureza de las sombras del medio día.

La luz artificial, hasta hace unos años, sólo era la luz cálida producida por los filamentos de tungsteno. Actualmente existen otros dos tipos importantes de luz artificial: la luz de gas y la luz de led. Mientras que la luz de tungsteno sólo es del tipo cálido, la luz de gas y la luz led pueden encontrarse en gran variedad de tonos, aunque, los más usados siguen siendo las ambar y la luz blanca. Nuestra visión corrige esta pequeña variación de tono de la luz artificial y la acerca lo más posible a la luz natural blanca. Al igual que en la luz natural la sombra no es igual con los distintos tipos de lámparas,

La fuente de luz está estrechamente relacionada con el lugar que ilumina. Como mencionamos existen tres tipos de sitios: interiores, exteriores e híbridos. Regularmente los exteriores sufren las variaciones de la luz natural mientras que los interiores no cambian notablemente. Actualmente en interiores se acostumbra iluminar con lámparas de gas tipo tubulares con una temperatura de color de 5600°K. Los sitios híbridos son lugares con ventanas que reciben ambos tipos de iluminación, natural y artificial. En estos lugares la temperatura y tono del color es muy variable e inestable por lo que se dificulta para el diseño en sitio trabajar en estos lugares, si el color es algo importante en el resultado.



Iglesia de Acolman, Estado de México. 2010



Máscara pequeña de jaguar. Taxco, Guerrero. México

2.4.2.3 La sombra.

La sombra es el factor determinante de la ilusión de volúmen y la profundidad visual, y está directamente relacionada con la fuente de luz. La sombra puede ser dura o suave, mas densa o difusa, sus contornos pueden ser marcados o difusos. El tamaño y deformación de la sombra tiene que ver tambien con la dirección y posición de la fuente de luz respecto al objeto generador de la sombra.

2.4.2.4 La proporción

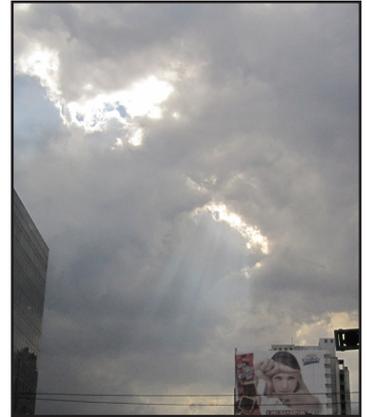
La proporción es la relacion de tamaño de un objeto respecto a otro. Puede ser natural o manipulada. El usuario tiende a asimilar como "real" a los objetos más cercanos a la proporción que él conoce y que ha aprendido con la experiencia. La publicidad recurre a monumentalizar los objetos con el fin de darles más importancia y legibilidad. La proporción se altera en relación al ángulo y la distancia del objeto original.

2.4.2.5 La importancia del color y la textura

Las COSAS forman parte de la naturaleza; los OBJETOS son los que ha manufacturado el hombre. El diseño emula la apariencia exterior de las cosas y los objetos: texturas, colores, formas, proporción, con la finalidad de que el usuario los relacione con algo que ya conoce y no le resulte ajeno. Así el usuario puede tener algo "similar" a lo que conoce o a lo que no puede tener.



Salón de Clases. Telesecundaria en Nezahualcóyotl. Estado de México



Factores temporales naturales

2.4.3 Semántica de los objetos

En un espacio, ya sea urbano o natural, las personas interactúan con cosas y objetos. Éstos pueden considerarse como elementos que conforman un entorno determinado y están relacionados entre sí. Son también factores de ubicación, si el usuario los asocia para tener conocimiento del lugar en que se encuentra. Así pues, podemos integrar mejor un objeto de diseño si lo que la imagen que representa puede asociarse con los elementos que conforman el sitio en donde será montado.

2.4.3.1 Factores temporales

Los factores temporales pueden ser de dos tipos: socio-culturales y naturales. Los del tipo naturales tienen que ver, en primera instancia, con lo explicado en la importancia de las fuentes de luz, esto es, la variación de la tonalidad de acuerdo al emisor de luz, natural o artificial, y su efecto en los objetos que ilumina. Otro factor temporal de tipo natural es la variación de la luz y el clima a lo largo del año. En los meses de agosto y septiembre, por ejemplo, podemos disfrutar de cielos nublados que neutralizan las sombras y bajan la saturación de los colores lo que facilita la tarea del diseñador.

Los factores temporales socio-culturales toman en cuenta los días o temporadas que para la cultura de una región son importantes, de esta manera, un diseño relacionado con un día festivo puede tener mayor impacto si se publica ese día.

2.4.3.2. Distancia.

La distancia entre el usuario y el diseño es un factor importante que influye en el tamaño de éste y la elección del soporte que lo contiene. Los soportes individuales se encuentran más cerca del usuario, mientras que los colectivos estén más lejos.

Con el fin de garantizar la legibilidad del mensaje, a menor distancia entre el soporte y el usuario, los elementos del diseño tienden a ser más pequeños. A mayor distancia, los elementos son más grandes. Sin embargo, si la distancia es corta y el soporte es pequeño, los elementos del diseño tienen que ser de un tamaño considerable en relación al soporte, por ejemplo, en una computadora laptop, con una pantalla de 15.4 pulgadas que se encuentra a una distancia promedio de 40 cm del usuario y en específico de sus ojos, el tamaño de la tipografía es de 12 puntos en los menús de los programas. Para una pantalla de teléfono celular de 4 pulgadas, el puntaje de la tipografía no disminuye en relación al tamaño de su pantalla, sino al contrario, puede llegar a aumentar para facilitar la lectura al usuario en un espacio tan pequeño.

Ahora bien, para el diseño en sitio, si el soporte es grande pero la distancia es pequeña, los elementos del diseño tienen que responder a esta distancia y guardar una proporción de 1:1 respecto al usuario, es decir si el mensaje contiene imágenes de personas u objetos estos tendrán que ser de tamaño natural.

Para el diseño en sitio, la distancia es un factor muy importante; permite la integración del diseño en un ambiente real mediante la superposición de planos colocados entre el punto de vista del usuario y la realidad misma. Cuando el elemento superpuesto es un dispositivo electrónico se le conoce ahora como realidad aumentada. Recordemos que para el diseño en sitio el diseñador crea sobre la realidad.

2.4.3.3. Perspectiva.

Erwin Panofsky sostiene que la perspectiva es una construcción geométrica descubierta en el Renacimiento, posteriormente perfeccionada y simplificada, que garantiza la construcción de un espacio racional en dos dimensiones, donde el "cuadro" se convierte en una "ventana a través de la cual nos parece estar viendo el espacio. Panofsky menciona también que la perspectiva genera un espacio diferente al espacio perceptual o "espacio psicofisiológico". El espacio que genera la perspectiva es más bien matemático y forma la estructura de un espacio infinito, constante y homogéneo. En este espacio matemático se deforma la apariencia real de las cosas basado en la intersección plana de la pirámide visual y debe considerarse como una reproducción adecuada de nuestra imagen visual. No haremos aquí un estudio exhaustivo sobre la perspectiva, por ser el tema muy vasto. Para fines del método diseño en sitio es fundamental

en el punto en que la perspectiva dicta un punto de vista del observador y busca mezclarlo con las líneas de horizonte y puntos de fuga de la realidad. Esto es, por ejemplo, en los partidos de fútbol de la liga mexicana, colocadas a los lados de la portería se encuentran unas mantas impresas con marcas comerciales, tomando en cuenta que existe una cámara fija central, la imagen se deforma para que la cámara la capte de manera correcta. Otro ejemplo es diseñar sobre un acrílico y montar gráficos en relación a las líneas de perspectiva dictadas por el punto de fuga.

2.4.3.4. Interactividad.

La interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. Interactivo. Dicho de un programa que permite una interacción a modo de diálogo entre ordenador y usuario

En su campo de aplicación suele hablarse de tres niveles de comunicación:

- No interactiva, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.
- Reactiva, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.
- Interactiva, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Sheizaf Rafaeli ha definido a la interactividad como "una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos".

La interactividad es similar al nivel de respuesta, y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes.

Según Bou Bauzá Guillem "La interactividad supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación".

En este sentido el usuario debe navegar por la aplicación y sentirse libre.

Comunicación entre personas.

La comunicación humana es el ejemplo básico de interactividad. A causa de ello, muchos análisis conceptuales se basan en definiciones antropomórficas. Por ejemplo, los sistemas complejos que detectan y reaccionan a la conducta humana son frecuentemente denominados "interactivos". Bajo esta perspectiva, la interacción incluye respuestas a las actividades físicas humanas, por ejemplo el movimiento (lenguaje corporal) o al cambio en los estados psicológicos.

Comunicación entre personas y máquinas.

En el contexto de la comunicación entre ser humano y máquina, el concepto se refiere al comportamiento interactivo del aparato tal como lo experimente el primero. Esto difiere de otros aspectos de la máquina tales como su apariencia visual, su forma de trabajo interna, o el significado de los signos que transmite.

Por ejemplo, la interactividad de un walkman no reside en su forma física o color, su habilidad para reproducir música, o su capacidad de almacenamiento: es en cambio el comportamiento de su interfaz de usuario tal como éste la experimenta. Esto incluye la forma en que debe moverse el dedo sobre el comando, la forma en que éste permite seleccionar una canción para reproducirla, y la manera en que uno controla el volumen.

La realidad aumentada (RA) es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a lo real. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que sobreimprime los datos informáticos al mundo real.



México. DSR por Horrazidel. 2010

2.4.4 DSR: Diseño en Sitio en Reversa

El diseño en sitio en reversa es la aplicación del método diseño en sitio pero sobre una realidad construida de manera digital. Se basa en el fotomontaje cuando se toma un sitio de referencia y en la fotocomposición cuando se recrea. Este método es la evolución del diseño en sitio hacia algo muy similar a lo que ahora conocemos como la Realidad Aumentada (Augmented Reality).

2.4.4.1 Tomando la Referencia del sitio

En el Diseño en Sitio en Reversa, al igual que en el Diseño en Sitio, es muy importante la elección del lugar sobre el que se va a trabajar sólo que, en esta variación del método, el lugar se captura de manera digital primero para después trabajar sobre él con software. Aquí volvemos a tener varios tipos de sitios como en el método diseño en sitio: los únicos y los constantes pero añadimos un tipo más: la realidad.

2.4.4.2 Recreando el sitio.

El diseño en sitio en reversa, al pasar por un trabajo de diseño digital, nos permite también crear el lugar o el sitio de manera virtual. Un ejemplo de esto son los sets virtuales con los que hoy trabaja la televisión y el cine, en los que se cuida la proporción y correcta correspondencia de la escenografía o ambiente digital con los actores o conductores.

2.4.4.3 La realidad aumentada

La realidad aumentada es una tecnología que combina señales de audio y video capturadas del mundo real con información adicional generada por la computadora, como imágenes y objetos tridimensionales para construir nuevos escenarios interactivos y formar una realidad mezclada, mundos integrados. En resumen, a través de un conjunto de dispositivos e integración de tecnologías, se añade información virtual a la información física ya existente.

La diferencia entre la realidad virtual y la aumentada es que en la primera el escenario es aparente y se integran elementos y provenientes del mundo real; en la segunda, el espacio dominante es el mundo real y a él se incorporan objetos virtuales, generados por computadora.

Ahora bien, la imagen puede aparecer de dos formas:

- Opaca: cuando la visión del ambiente virtual bloquea y reemplaza la visión del mundo real, o

- Transparente: cuando las imágenes virtuales aparentan la superposición dentro del mundo real.

La RA ha creado aplicaciones y contenidos con las ventajas de las tecnologías resultantes de la visualización científica y la simulación gráfica. Por ejemplo:

- Procesamiento de imágenes: destaca aspectos sobresalientes de las imágenes capturadas, extrayendo las propiedades geométricas de los objetos para su reconocimiento, orientación y sustitución.

- Gráficos por computadora: síntesis de los objetos tridimensionales.

- Interfaces gráficas: construcción de nuevas metáforas.

La RA ha aprovechado los recientes avances tecnológicos y es el resultado de la integración de Internet, los gráficos por computadora, la geolocalización (GPS), las Webcams y cámaras digitales, y los dispositivos móviles.

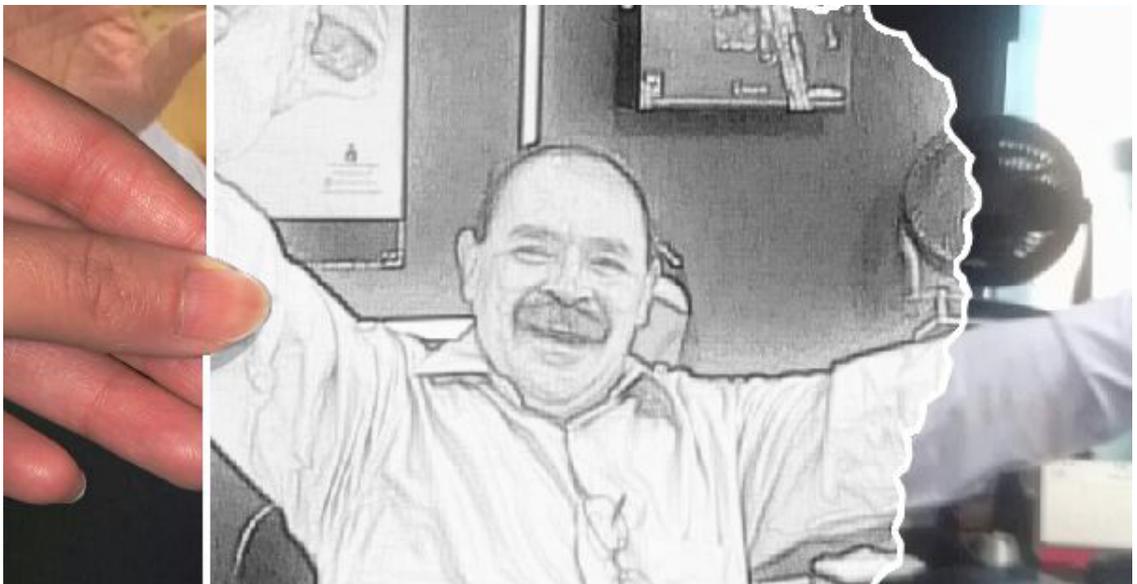


Foto Digital. Aplicación C360 Ultimate. Usa una interfaz de RA básica.

2.5 TERCERA PARTE: Opciones de Fusión e Integración

Son varias las opciones de fusión e integración y seguramente hay más de las que aquí mencionaremos pero básicamente podemos hablar de estas:

2.5.1 Ilusión de Profundidad por Penetración

En este modo de fusión parece haber un hueco sobre la superficie. La sombra interior es determinante para el efecto y debe corresponder a las fuentes de iluminación presentes o sugeridas.



Nueva Era Progreso Nacional 28. Rafael Cauduro. 1992

2.5.2 Relieve

El relieve es el realce sugerido de un objeto sobre una superficie. De la misma manera que la opción anterior la fuente de iluminación es determinante.

Integración de objetos por proporción.

En esta opción el diseñador añade objetos cuidando su correspondencia semántica pero con un acento personal. El objeto debe conservar su proporción en relación con el entorno captado



Sala Mae West. Salvador Dalí



Anuncios del estadio Azteca. Desde el ángulo de la cámara de la televisora las letras parecen estar verticales pero realmente están tendidas en el pasto. Es un efecto por el punto de vista de la cámara.



Basurero. Berlín. Alemania.

ya sea real o reproducido.

2.5.3 Superposición

Frente al usuario se coloca un objeto de diseño que es un mediador entre él y la realidad. Es un tanto como lo que ahora se conoce como realidad aumentada aunque no necesariamente tiene que ser un dispositivo digital.

2.5.4 Por perspectiva

Aquí es muy importante el punto de vista del usuario ya que de eso depende la correcta recreación de la imagen. Se trabaja en dos planos y se sugiere la tercera dimensión mediante deformaciones que, desde un punto de vista controlado, se perciben como naturales.

2.5.5 Intervenciones sobre objetos

En esta opción se aprovechan las similitudes de las características físicas de un objeto para atribuirle nuevos significados. El diseñador trabaja directamente sobre el objeto con pigmentos o de manera digital en reproducciones.



Ximbo y Cañas son los conductores de esta serie de televisión coproducida con la Dirección General de Televisión Educativa de la SEP. México. En la foto los conductores aparecen en el estudio donde se graban los programas.

Capítulo III

Nómada

*"Existimos cuando somos,
desaparacemos cuando parecemos"*
Apuntes sobre Identidad. Horrazidel.

3.1 El proyecto:

Nómada son dos temporadas de una serie, comprendida por 13 programas cada una, con duración de 24 minutos por programa, distribuidos en tres bloques de 8 minutos cada bloque. El género del programa es miniserie de reportajes en retrospectiva, con un toque documental. Tiene carácter noticioso y actual. Su finalidad es la narración, descripción, análisis y apreciación sobre un solo tema central por programa, revisado en al menos dos aspectos. Es una coproducción de Nómada Comunicaciones y Televisión Educativa.

3.2 Sinopsis general de la serie:

México, año 2012.- Ximbo y Cañas dos jóvenes inquietos, ávidos de conocimiento, gustosos de resolver sus dudas y obedientes a su espíritu nómada, salen a explorar su entorno: La ciudad de México. En su búsqueda nómada, nos internarán en 4 temáticas (cultura e historia, arte y oficios, vida sustentable y cuerpo en movimiento), las cuales nos resultarán irresistibles tanto por su magia, colorido, sabor, así como por su enorme riqueza cultural, e histórica.



Imágenes de la Producción

3.3 El contacto con nómada:

Nómada se me presentó como un proyecto audiovisual para televisión muy interesante por su temática y su formato. Platicando con los productores Adrián Berthram Mc Calla Rivera y Elizabeth Robles Bonilla les agradó la idea de aplicar el método diseño en sitio y en colaboración con Euridise Villanueva Olivares desarrollamos la imagen y el diseño para la serie.

3.4 Nómada y la cultura mexicana.

En el año 2006, bajo la asesoría de Julián López Huerta, comencé el proyecto de investigación "La Importancia de la Imagen Sociocultural en los jóvenes mexicanos" mismo que fue seleccionado para recibir el apoyo del Instituto Mexicano de la Juventud.

El objetivo de este proyecto es analizar la situación actual de la presencia que tiene la identidad mexicana en los medios de comunicación y de cómo esto ha influido en los hábitos y comportamientos de los jóvenes mexicanos en la ciudad de México. Tras meses de investigación y análisis de las imágenes que podemos apreciar en los medios masivos de transmisión de información, estos son:





El equipo nómada

La TV, el cine, la Prensa, la Publicidad en general, entre otros, concluimos que son de vital importancia, para la formación de la identidad nacional de los niños y los jóvenes mexicanos. El estudio tiene como principal referencia bibliográfica el libro *El Perfil del Hombre y la Cultura en México* del filósofo mexicano Samuel Ramos que hace un ensayo sobre la identidad nacional.

El proyecto nos da a conocer que existe una influencia cultural preocupante en nuestro país, la propuesta es la difusión de manifestaciones culturales que desarrollen/ rescaten/refuercen la identidad nacional por medio de la imagen y convocar a la revalorización de nuestra cultura con acciones sencillas y concretas.

La serie *Nómada* retrata las calles, las personas, los oficios, la cultura, la comida y otras manifestaciones populares de la vida cotidiana de los capitalinos; para el autor de esta tesis le parece importante apoyar a esta producción que retoma el conocimiento de la cultura mexicana actual en la ciudad de México.



Still final de la secuencia de la entrada de la serie "Nómada" coproducción de Nómada Comunicaciones y la DGTVE, SEP. 2011

Capítulo IV

Diseño en Sitio en Reversa para el Proyecto Nómada

"El nacionalismo se funda en la creencia de un México que ya exista en su fisonomía nacional definida, y al que solo es preciso sacar a la luz del día, como se desentierra al ídolo."
Samuel Ramos

4.1 El proyecto

El proyecto consistió en realizar el paquete gráfico para la serie nómada esto es, la entrada, las cortinillas los créditos y demás gráficos para el diseño visual de la serie.

4.2 El concepto

El concepto para el diseño visual de los gráficos de la serie estuvo basado en el tema urbano de la ciudad de México, principalmente con escenarios del Centro histórico y el Palacio de Bellas Artes.

4.3 El planteamiento

La producción nos refirió su deseo de incluir un viaje de lo ancestral de México hacia la actualidad. Era importante dar a conocer la personalidad de los conductores y el ambiente en el que se desenvolverían. Para la entrada tuvimos 30 segundos exactos.



4.4 Lluvia de ideas

Al principio se pensó en incluir caracteres aztecas con algunas tabletas digitales para hacer el puente entre lo antiguo y lo actual.

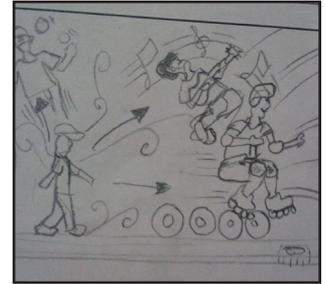
Propusimos comenzar con un código de la fundación de México Tenochtitlán que sirviera de conexión entre los primeros personajes nómadas aztecas y Cañas, uno de los conductores de la serie. Pensamos en varias maneras de ejemplificar las actividades y gustos de Cañas, lo importante era verlo caminando y realizando algunos de sus gustos y/o actividades. La conexión de los dos conductores fue una invitación digital mediante una red social llamada nómada en la que Ximbo, la conductora, hace su aparición de la misma manera que el conductor, ahora la conductora debía realizar actividades frente a la cámara que nos dieran idea sobre su personalidad. Cerramos la secuencia con un encuentro de los conductores en la plaza del Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México en la que se aprecia la imagen de nómada.

4.5 Bocetaje- Storyboard

Se planearon seis secuencias; primero vemos códigos, luego presentamos a Cañas, el primer conductor, luego a Ximbo, la conductora y finalmente a ambos en la explanada del Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México

4.6 Técnica y Método

La técnica que proponemos es animación de video y gráficos en compuesto, todo siguiendo el método Diseño en sitio en reversa. Por los recursos limitados para este proyecto y el poco tiempo de realización propusimos hacerlo de manera virtual tomando los lugares de referencia para posteriormente grabar a los conductores delante de una pantalla azul.



Parte del storyboard para entrada de Nómada



Cubo integrado en una foto de la Av. Izazaga. Ciudad de México.

4.7 El lugar

Los lugares que propusimos para la realización de esta entrada fue la calle de Uruguay y Regina en el centro histórico, así como la explanada del Palacio de Bellas Artes hubo una secuencia especial en la que recreamos una habitación para que sirviera de ambiente para la conductora



Toma explanada Bellas Artes



Grabación en estudio de Cañas



Av. Uruguay, Centro Histórico, Ciudad de México.

Análisis del Sitio.

Elementos de Diseño

Conceptuales: Tenemos las líneas horizontales que nos da la banqueta de la calle, la cornisa y los marcos de las cortinas de los negocios. Existen líneas verticales que nos ayudan a alinear el código.

Visuales: Los colores son neutros entre grises y café en su mayoría y la textura de la pared es de roca.

Ámbito Elemental: No resaltan elementos tipográficos en la imagen. En esta secuencia se integra en la pared el código de la fundación de México Tenochtitlán

El soporte

Clasificación: Imagen fotográfica

Dimensión: Tridimensional virtual

Uso: Colectivo.

Resistencia: exteriores.

Color: Policromo

Textura: visual

Luminosidad: Opaco

Impermeabilidad: rugoso

Manufactura: plástico virtual

El sitio:

Ambientales: Exterior Sociales: plaza cultural importante en la ciudad de México

Clasificación: sitio único

El usuario:

Filtros: Sensorial, operativo, cultural.

Punto de Vista: Perspectiva Central

El proyecto es un diseño en sitio en reversa para una entrada de un programa de televisión. Se busca la integración de varios elementos a lo largo de una secuencia de cinco segundos



Palacio de Bellas Artes. Centro Histórico, Ciudad de México.

Análisis del Sitio.

Elementos de Diseño

Conceptuales: Tenemos las líneas horizontales de la base del edificio de Bellas Artes y las verticales de las columnas del mismo, el piso también muestra horizontales y el punto de vista es desde una perspectiva central con un punto de fuga.

Visuales: El color en casi toda la imagen es blanco con matices grises creados por las sombras y la textura es de mármol. El azul del cielo contrasta con el edificio.

Ámbito Elemental: No resaltan elementos tipográficos en la imagen. Es la intención de este proyecto integrar la palabra nómada en la imagen mediante caracteres cúbicos que se colocan sobre el suelo.

El soporte

Clasificación: Imagen fotográfica

Dimensión: Tridimensional virtual

Uso: Colectivo.

Resistencia: exteriores.

Color: Policromo

Textura: visual

Luminosidad: Opaco

Impermeabilidad: liso

Manufactura: plástico virtual

El sitio:

Ambientales: Exterior Sociales: plaza cultural importante en la ciudad de México

Clasificación: sitio único

El usuario:

Filtros: Sensorial, operativo, cultural.

Punto de Vista: Perspectiva Central

El proyecto es un diseño en sitio en reversa para una entrada de un programa de televisión. Se busca la integración de varios elementos a lo largo de una secuencia de cinco segundos



Calle peatonal Regina en el Centro Histórico, Ciudad de México.

Análisis del Sitio.

Elementos de Diseño

Conceptuales: Las líneas horizontales que nos da la franja negra de la pared y la franja clara del piso nos sirven de referencia para integrar elementos.

Visuales: Los colores son neutros en su mayoría. La palmera que aparece en primer plano nos da contraste

Ámbito Elemental: No resaltan elementos tipográficos en la imagen. En esta secuencia se integra en la pared la palabra "Cañas"

El soporte

Clasificación: Imagen fotográfica

Dimensión: Tridimensional virtual

Uso: Colectivo.

Resistencia: exteriores.

Color: Policromo

Textura: visual

Luminosidad: Opaco

Impermeabilidad: rugoso

Manufactura: plástico virtual

El sitio:

Ambientales: Exterior Sociales: plaza cultural importante en la ciudad de México
Clasificación: sitio único

El usuario:

Filtros: Sensorial, operativo, cultural.

Punto de Vista: Perspectiva Central

El proyecto es un diseño en sitio en reversa para una entrada de un programa de televisión. Se busca la integración de varios elementos a lo largo de una secuencia de cinco segundos



Ximbo y Cañas en el estudio

4.8 La toma de la foto

Para la entrada capturamos varias imágenes de las calles del centro histórico y de la explanada del Palacio de Bellas Artes. Era importante cuidar los detalles ambientales del sitio así como la aparición de personas, pues necesitábamos que los conductores y el fondo se integraran de la manera más real posible. La toma de la foto fue a una hora en que las sombras eran mínimas y el flujo de la gente era mínimo también.

4.9 La grabación sobre pantalla azul de los conductores

Con el story board claramente establecido, procedimos a la grabación del chroma. Se montó el estudio con los paneles azules perfectamente bien iluminados con la intención de eliminar todo tipo de impurezas en la imagen para reducir errores en la integración de la imagen. Considerando el espacio, se tuvo que actuar el caminar de Cañas, pues el estudio era significativamente más pequeño que la calle, para cubrir un poco el efecto "falso" del caminar, se colocaron (ya en composición) elementos gráficos adicionales que correspondían con la ambientación.



Basilio, Cañas, Ximbo y Adrián en el estudio.



Integración de mobiliario en la foto de la calle Regina

Con Ximbo la grabación fue un tanto más sencilla, pues sus movimientos no requerían de mayor espacio, con ella la complejidad estuvo en conseguir que actuara sus diferentes actividades sobre un mismo eje imaginario con el fin de lograr el efecto de "abanico" de Ximbos.

4.10 Los elementos adicionales en el compositing (mobiliario urbano)

Como lo mencionaba, tuvimos que echar mano de algunos elementos adicionales para cubrir lo "falso" del caminar en la secuencia de Cañas y que a la vez le dieran mayor realismo a su escenario, alguno de estos elementos fueron las bancas de concreto y la banca metálica que se encuentran al frente de la composición. Refiriéndonos a la primera secuencia de Cañas, el elemento adicional es el código que nos sirvió de puente entre la primera secuencia animada y ésta. Así como la cabina telefónica que originalmente se encontraba en otro punto de la acera.

Es de suma importancia el cuidado que se le tuvo a la iluminación y manejo de sombras de cada elemento, pues éstos deben corresponder de manera casi exacta con el entorno para dar una sensación de integración, hacer creer que siempre estuvieron ahí, que pertenecen al entorno.

4.11 La referencia de la secuencia de Cañas

Cañas camina por escenarios que existen en un ambiente real, no lo fabricamos, lo adaptamos. Tuvimos que considerar las características del entorno para colocar a Cañas en él, adaptar la proporción del personaje y los elementos adicionales para dar correspondencia de estas imágenes con el entorno. Así hicimos también



WorkSpace After Effects. Secuencia de Ximbo para la entrada nómada

con las acciones de la pared, hubo que buscar la manera de integrarlas para que dieran la sensación de estar pintadas en la pared, como una especie de graffiti animado.

4.12 La recreación de la secuencia de Ximbo

Para Ximbo generamos un espacio, en realidad generamos dos. El primero es una especie de cuarto al que solo le creamos la pared, misma que disolvimos para dar entrada al segundo espacio que es una especie de estudio en el que Ximbo realiza sus actividades, la mayoría de ellas artísticas, así que generamos un ambiente colorido, con fuerza y un toque femenino y psicodélico característico de Ximbo.

4.13 La referencia del cierre de la entrada, Bellas artes

Para el cierre escogimos la explanada del Palacio de Bellas Artes por tratarse de uno de los lugares más

emblemáticos de la ciudad de México, así que tuvimos que colocar ahí el logo de Nómada para generar nuestro final. Como ya lo había mencionado, era muy importante lograr una imagen en la que hubiese la menor cantidad posible de gente y de sombras para facilitar la integración tanto del logo, como de los personajes. Sería un tanto imposible, sobre todo para quienes no tienen recursos, cerrar el libre tránsito de las personas por este lugar. Por lo que nos vimos en la necesidad de hacer varias tomas de la explanada en una hora del día en la que la iluminación es adecuada y el tránsito mínimo, posteriormente se editaron y juntaron para dar paso a nuestra imagen del final. Con esta imagen de referencia, se consideró la perspectiva y la iluminación (por su incidencia de sombras) para la creación y adaptación 3D del logotipo. También se procuró una toma frontal de la explanada, pensando en obtener una toma con la misma perspectiva de los personajes y lograr una buena integración.



Logo de nomada en 3D .Pruebas de render en Maya.

4.14 La composición (screen shot del after)

Gracias a que se establecieron desde un principio las perspectivas de los escenarios y los personajes, y que se cuidaron en todo momento las sombras de ambos, la integración y compositing fue menos complicada, sólo se generaron de manera digital las perspectivas de los nombres de los personajes y los adornos para las secuencias de Ximbo.

4.15 El resultado

Al final obtuvimos varias secuencias que lograron integrar de manera veraz los actores y los gráficos con los escenarios de referencia y el escenario recreado. Ya que las tomas fotográficas se hicieron a las 7:30am tenemos poca presencia de sombras y pocas personas transitando, lo que facilitó el trabajo de integración.

Las mismas líneas sugeridas por las formas de los escenarios sirvieron de referencia para colocar los elementos gráficos y a los actores mismos. Al final, la producción de Nómada quedó muy satisfecha con el resultado y se prepara ya la continuidad del proyecto.



integración preliminar de los gráficos sobre la foto.



Nómada. Comunidad Virtual de Aprendizaje. En proyecto.

Capítulo V

Conclusiones finales

El Diseño en Sitio revalora el trabajo del diseñador, al mismo tiempo que lo compromete a cuidar el lugar en donde ha de montarse su creación. Sin embargo, los clientes no siempre tienen toda la paciencia, ni todo el tiempo que requiere la realización de un diseño en sitio. Es por lo anterior que el diseño en sitio es más bien diseño de autor y no sólo un método de desarrollo de mensajes gráficos. En conclusión este método tiene que ver con intervenciones e integraciones urbanas o en espacios interiores, foto-composiciones digitales para medios virtuales y video, puede enfocarse no sólo en comercializar productos sino también en promover actitudes y siempre busca la interacción con los individuos.

Siendo la imagen tan importante podemos decir que las actividades técnicas del diseñador están de moda y más con los nuevos dispositivos digitales que cuentan con un número considerable de software con el que cualquier persona con buen gusto puede crear "algo" a lo que puedan llamar diseño. Este fenómeno es parte de la democratización del conocimiento gracias a la internet, en el que cualquier persona puede "goglear" las respuestas y las técnicas con qué resolverlas. Basta mencionar el caso de una persona con un malestar que busca su diagnóstico e incluso su tratamiento en la internet o el músico que genera sonidos secuenciales basados en los loops de los programas y lo nombran música original.

El diseñador tiene que ser crítico, no solo puede codificar mensajes al servicio del cliente, sino que también puede crearlos y defenderlos. La profesión del diseño se degrada ante un cliente sin un conocimiento del discurso visual que su mensaje requiera y a esto contribuye el diseñador que no defiende ni fundamenta su trabajo.

El diseño en sitio exige un gran conocimiento de parte del diseñador y anticipa al cliente el desarrollo gradual de un discurso materializado en un objeto de diseño. Busca

generar un proceso comunicativo con la participación de los usuarios y la integración del espacio reduciendo el ruido visual que las obras gráficas urbanas representan.

Si bien el Diseño en sitio no es algo nuevo este escrito pretende aportar consideraciones generales para quienes busquen aplicarlo. El proyecto Nómada represento para mi la unión de mis intereses personales con los profesionales. El tema de la identidad en la ciudad de México ligado al diseño de la imagen de la serie, basado en el método propuesto, son una invitación a seguir ejerciendo mi profesión sin olvidar mis sueños.



Aicher, Otl

El mundo como proyecto
Colección GG Diseño. 2007

Munari, Bruno

Diseño y Comunicación Visual
Colección GG Diseño. 2008

Vilchis, Luz del Carmen

Metodología del Diseño. Fundamentos Teóricos
UNAM. Centro Juan Acha.

Wong, Wucius

- Fundamentos del diseño
Colección GG Diseño. 2011 (12a edición)
- Fundamentos del diseño en color
Colección GG Diseño. 2008
- Diseño Gráfico Digital
Colección GG Diseño. 2008

López Huerta Julián

Apuntes para el curso de diseño 1 y 2:
Principios metodológicos del Diseño aplicado a la
Comunicación Visual

D.A. Dondis

La sintaxis de la imagen
Introducción al alfabeto visual
Colección GG Diseño. 2011 (22a. edición)

Baena, Guillermina

Manual de Investigación documental y Bibliográfica. Ed. Editores Mexicanos Unidos

Ramos, Samuel

El Perfil del Hombre y la Cultura en México
Espasa Calpe. Colección Austral.

Paz, Octavio

El Laberinto de la Soledad
Fondo de Cultura Económica.

Garza Mercado, Ario

Manual de técnicas de Investigación para estudiantes de ciencias sociales y humanidades
El Colegio de México. 7ª Ed. 2007. México. 380p.

Rojas Soriano, Raúl

Guía para realizar investigaciones sociales
Universidad Nacional Autónoma de México. México, D.F. 1982. 275 p.

Bazant, Jan

Espacios Urbanos. Historia, teoría y Diseño
Ed. Limusa. México 2008. 180p.

Hesselgren, Sven

El hombre y su percepción del ambiente urbano.
Una teoría Arquitectónica
Ed. Limusa

González Pozo, Alberto

El dominio del entorno
Serie: Cultura Mexicana. Secretaría de Educación Pública. México 1971.

Moles, Abraham

Teoría de los Objetos. Colección Comunicación Visual.
Ed. Gustavo Gili. España 1975.

Erwin Panofsky

La Perspectiva Como Forma Simbólica
Editorial Tusquets
Barcelona 1999

Rudolf Arnheim

Arte y percepción visual: psicología del ojo creador
Alianza editorial. 2005

<http://www.architectum.edu.mx/curriculum.html#pbarroso>

Manuel Martín Serrano
Teoría de la Comunicación
Editado por la FES Acatlan.

Revista de Educación y cultura AZ
No. 57 "Eduación a distancia en Universidades"

