



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

**PROPUESTA DE REDISEÑO DE SEÑALÉTICA PARA LA MEJORA DE LA
IMAGEN DEL PARQUE DE LAS AMÉRICAS**

TESINA PROYECTUAL

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
EVELYN JOANNA VELA CERVANTES

ASESOR:
L.D. GABRIEL EDUARDO MARTÍNEZ RUZ

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2022



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.

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 29 de Abril de 2022.

Lic. Manola Giral de Lozano
Directora General DGIRE
Presente

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual,
hago constar que el trabajo recepcional denominado:

**“Propuesta de rediseño de señalética
para la mejora de la imagen del Parque de las Américas”,**

realizado por:

Evelyn Joanna Vela Cervantes,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado
para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesina Proyectual

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con sus
trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente

M.E. Tatiana Gasca Albertos

Presidenta

C.c.p. Departamento de investigación y titulación

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 29 de Abril de 2022.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisora del trabajo recepcional:

**“Propuesta de rediseño de señalética
para la mejora de la imagen del Parque de las Américas”,**

realizado por:

Evelyn Joanna Vela Cervantes,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.M.N.I. Columba Rivas Morales

C.c.p. Departamento de Investigación y titulación

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 29 de Abril de 2022.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesor del trabajo recepcional:

**“Propuesta de rediseño de señalética
para la mejora de la imagen del Parque de las Américas”,**

realizado por:

Evelyn Joanna Vela Cervantes,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.D. Eduardo Gabriel Martínez Ruz

C.c.p. Departamento de Investigación y titulación

Hoja de advertencia

Por este medio, declaro que esta Tesina titulada:

**“Propuesta de rediseño de señalética
para la mejora de la imagen del Parque de las Américas”,**

es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

Evelyn Joanna Vela Cervantes

Agradecimientos

A mis padres Angela y Antonio, quienes siempre han creído en mi capacidad para lograr cualquier meta que me proponga, gracias por haberme brindado la mejor educación y lecciones de vida, así como sus palabras de motivación y apoyo incondicional desde el primer día hasta el final de cada uno de mis proyectos. Por nunca dudar de mí, les estaré eternamente agradecida. Los amo.

A mi hermana Emily por ser mi gran ejemplo tanto en el ámbito personal como profesional, razones que me motivan cada día a seguir sus pasos para alcanzar mis propios éxitos.

A los profesores involucrados, mi asesor durante todo el proceso Gabriel Martínez y a Christian Pacheco por dedicar parte de su tiempo en ayudarme a concluir el proyecto, gracias sinceras por sus aportaciones. Agradezco también al profesor Antonio Arce por los conocimientos brindados a lo largo de la licenciatura y por los retos que me dejaron aprendizajes en cada una de sus clases.

Resumen

El uso de una identidad gráfica principalmente hoy en día es indispensable para cualquier empresa o entidad, en ello radica la importancia de la realización del rediseño de la señalética del Parque de las Américas.

El parque desde su inauguración en 1945 ha contado con una señalética carente de elementos gráficos que ayuden a reforzar su riqueza histórica, aumentando de esta manera su personalidad.

En la siguiente tesina se describe la importancia de tener una imagen gráfica apropiada, de contar con una identidad que ayude a diferenciar y destacar al parque con respecto a los demás.

El objetivo principal es rediseñar una señalética para el Parque de las Américas con el fin de reforzarlo y brindarle al usuario visitante un mejor aprovechamiento en su recorrido a través de sus áreas. Para dicho trabajo es necesario conocer los elementos que conforman a la señalética, las diferencias entre los conceptos que se le asemejen, los posibles materiales para su implementación, el origen de su implementación y sus primeros usos. Así mismo se conocerá un poco más acerca de la historia que guarda la arquitectura del Parque de las Américas desde sus inicios como proyecto.

El proyecto fue realizado a lo largo de un año, para su elaboración fue necesario recopilar toda la información posible con respecto a los temas involucrados con el mismo. Además, durante ese periodo se reforzó la capacidad de investigación y recopilación de datos.

Tabla de contenidos

Portada	
Informe final	
Informe final de revisión	
Informe final de asesoría	
Hoja de advertencia	
Agradecimientos	I
Resumen	II
Relación de figuras	VI
CAPÍTULO I	1
Introducción	1
Planteamiento del problema	2
Variables	4
Objetivo general	5
Objetivos particulares	5
Definición de términos	5
Justificación	6
Delimitaciones del estudio	9
Limitaciones del estudio	10
CAPÍTULO II	11
Revisión de la literatura	11
Antecedentes	11
Parque de las Américas	14
Introducción a la señalética	21
Señalética y señalización	22

Clasificación de las señales	24
Función del signo	28
Tipos de signos	28
Semiología y semiótica	31
Semántica, sintaxis y pragmática	32
Elementos gráficos	33
Pictogramas	34
Íconos	35
Flechas	36
Tipos de flechas	39
Aspectos físicos y ergonómicos	40
Ergonomía	41
Relación del usuario con las señales	42
Relación del usuario con el medio ambiente	43
La contaminación visual	45
Tipografía y color en la señalización	46
El mensaje y la tipografía	47
La escritura	48
Color en la señalización	50
Materiales de impresión	54
Acrílico	55
Metal	57
PVC rígido	59
Madera	60
Autoadhesivos	62

CAPÍTULO III	63
Método	63
Diseño de la investigación	63
Tipo de estudio	63
Enfoque de la investigación	64
Modalidad de la investigación	65
Metodología de diseño	66
CAPÍTULO IV	68
Resultados y conclusiones	68
Discusión	68
Conclusión	69
Recomendaciones	70
REFERENCIAS	72
APÉNDICE A	74
Propuesta gráfica de rediseño de señalética	75
APÉNDICE B	88
Reticulas de propuesta gráfica	89

Relación de figuras

Fig. no. 1, Jardín de niños Felipe Carrillo Puerto, Vela, 2015.....	15
Fig. no. 2, Fuente Monumental, Vela, 2015.....	17
Fig. no. 3, Biblioteca José Martí, Vela, 2015.....	19
Fig. no. 4, Concha Acústica, Vela, 2015.....	20
Fig. no. 5, Iconografía Central de Abastos por Lance Wyman, s/a, 2014, http://www.pulsodf.com.mx/la-central-de-abasto-	24
Fig. no. 6, Diseño olimpiadas México 68 por Lance Wyman, castro, 2015, http://www.arquitectoscostarica.com/2015/03/fid5-lance-wyman/	25
Fig. no. 7, Zoológico Nacional de Washington Por Wyman y Cannan, Lee, 2011, https://www.pinterest.com/pin/478789004111375708/	27
Fig. no. 8, Pictogramas películas, Hertz, 2011, http://viktorhertz.com/portfolio/pictogram-movie-posters/	35
Fig. no. 9, Ejemplos de íconos, Balu, 2013, http://www.baluart.net/categoria/iconos	36
Fig. no 10, Museo Militar de Holanda, Faura, 2014, http://www.brandemia.org/el-museo-militar-de-holanda	39
Fig. no. 11, Ejemplo de anatomía de la tipografía, Lance, 2015, https://www.lancetalent.com/blog/tipografia-para-disenadores/	48
Fig. no. 12, Ejemplo de escritura cuneiforme, s/a, 2011, https://www.haikudeck.com/formas-de-escritura-education-presentation-0EOPjHXZgE	49
Fig. no. 13, Señalética con material acrílico, s/a, 2014, http://www.vueltaderosca.com.ar/blog/category/senaleticaacrilicos/	57

Fig. no. 14, Señalética sobre aluminio, s/a, 2014,	
http://imationmx.com/home/?page_id=3057	58
Fig. no. 15, Ejemplo de PVC rígido, s/a, 2015,	
http://www.objetivo3-0.com/productos-y-materiales/pvc-forex/	60
Fig. no. 16, Señalética sobre madera, s/a, 2014,	
http://www.artecnc.cl/artecnc/	61
Fig. A1, Mapa original del Parque de las Américas	76
Fig. A2, Medidas del mapa del Parque de las Américas	77
Fig. A3, Indicador de zona: Concha Acústica	78
Fig. A4, Indicadores zona 1: Concha Acústica	79
Fig. A5, Indicadores zona 1: Concha Acústica	80
Fig. A6, Indicador de zona: Jardín de niños Felipe Carrillo Puerto	81
Fig. A7, Indicadores zona 2: Jardín de niños Felipe Carillo Puerto	82
Fig. A8, Indicador de zona: Biblioteca José Martí	83
Fig. A9, Indicadores de zona 3: Biblioteca José Martí	84
Fig. A10, Indicadores texto zona 3: Biblioteca José Martí	84
Fig. A11, Indicador de zona: Fuente Monumental	85
Fig. A12, Indicadores de zona 4: Fuente Monumental	86
Fig. A13, Indicadores de zona 4: Fuente Monumental	87
Fig. B1, Retícula mapa del Parque de las Américas	90
Fig. B2, Retícula indicador de zona: Concha Acústica	91
Fig. B3, Retícula indicador de zona: Jardín de niños Felipe Carrillo Puerto	92
Fig. B4, Retícula indicador de zona: Biblioteca José Martí	93
Fig. B5, Retícula indicador de zona: Fuente Monumental	94
Fig. B6, Retícula indicadores de las cuatro zonas	95

CAPÍTULO I

Introducción

La importancia de tener una señalética adecuada en cualquier área que precise de esta necesidad radica en el efecto que dicho lugar tendrá en el espectador, así mismo, ésta identificará y diferenciará a cualquier área o zona con respecto a otros, sean o no de su similitud.

La identificación es, por otra parte, el acto de reconocer la identidad de un sujeto, esto es, el acto de registrar y memorizar de modo inequívoco aquello que lo hace intrínsecamente diferente de todos los demás y, al mismo tiempo, idéntico a sí mismo (Costa, 2007, p. 16).

La señalización ha servido como una guía para cualquier persona para que ésta tenga conocimiento acerca de cualquier lugar y/o instalación. Entre sus funciones principales se encuentran: brindar una orientación personal y otorgar información a cualquier individuo.

“Señalética es una disciplina de la comunicación ambiental y de la información que tiene por objeto orientar las acciones y las decisiones de los individuos en lugares donde se prestan servicios” (Costa, 2003, p. 101).

Difundir mensajes se ha vuelto una necesidad real. A partir de esto surge la idea de generar dicha herramienta de difusión para la sociedad, ya que el Parque de las Américas de la ciudad de Mérida, Yucatán presenta esta problemática. La falta de señalética ha dejado de lado el gran respaldo histórico que contiene el parque, la riqueza de cultura e historia que definitivamente debería ser mencionada e impartida a los visitantes, personas de todas las edades que asisten a dicho lugar. Esta problemática conduce a proponer una identidad a través de la señalética para solucionar la casi nula identidad que se presenta, brindando a través de esta solución una orientación personalizada. Todo lo anterior con la posibilidad de lograr que dicha propuesta pueda ser implementada en un futuro no muy

lejano y la cuál pueda ser de aprovechamiento tanto para los habitantes de la ciudad de Mérida como los usuarios que la visitan.

Llamamos identificador al conjunto que integra los signos clásicos de identidad visual y forma una totalidad: el logotipo, el símbolo y los colores distintivos. El identificador resulta de este conjunto de signos y se presenta en una forma perfectamente definida, generalmente única y estable, que se empleará sistemáticamente en la identidad visual de empresas e instituciones (Costa, 2007, p. 99).

El trabajo del diseñador implica tener los conocimientos adecuados para poder transmitir de manera correcta y directa la información adecuada para el fácil entendimiento del receptor. Como se menciona anteriormente, la identidad dará un peso mayor y sobretodo carácter a cualquier lugar, empresa, servicio o producto, aprovechando las carencias y tomándolas como una oportunidad para la implementación del trabajo de un diseñador y enriquecer a ambas partes a través del mismo.

Es necesaria la solución de dicho problema, ya que a través de la misma se enriquecerá aún más el conocimiento ya existente en los habitantes acerca de su propia ciudad, así como el otorgarle una imagen gráfica al Parque de las Américas que lo identifique y que genere mayor peso histórico en este centro recreativo.

Planteamiento del Problema

El ayuntamiento de la ciudad de Mérida se encarga del cuidado y mantenimiento de los centros recreativos tales como el Parque de las Américas, estos lugares a los cuales las familias y/o personas de todas las edades asisten con el fin de pasar un agradable momento en familia o en un ambiente relajado, guiando en su recorrido a los usuarios a través del mismo. La falta de imagen gráfica y el desconocimiento de la historia acerca de dicho

parque es la principal preocupación que impulsa a la realización de este proyecto y el cual implica cubrir con todas las necesidades y superar expectativas.

El turismo tanto local como nacional también forma parte de los asistentes a las instalaciones, por los cuales ciertas características o elementos (idioma, representación, colores, etcétera) también se deben de tomar en cuenta para la elaboración de tal propuesta gráfica, haciendo énfasis en la representación de imágenes a través de pictogramas y su utilidad, tal como menciona Yule (2007):

Las pinturas rupestres encontradas en las cavernas debieron de servir para recordar acontecimientos significativos. Pero nadie cree que fueran mensajes lingüísticos específicos. Por lo general, se consideran parte de una tradición propia del arte pictórico. Sólo cuando algunos de estos ‘retratos’ empiezan a representar imágenes concretas de forma consistente, podemos comenzar a describir lícitamente el resultado como una suerte de pintura-escritura o pictogramas (p. 30).

Desde tiempos remotos se han utilizado pictogramas con la función de señalar un evento significativo, de informar o simplemente guiar adecuadamente, el Parque de las Américas representa muchos datos e historia de tal importancia, tanto que es muy necesaria su aplicación. Cualquier lugar que carezca de identidad padecerá de una desvalorización, no cumplirá de manera completa con todo lo que tiene por ofrecer.

“Identidad es un término que tiene un sentido cultural y estratégico. Es lo que hace que cada empresa sea diferente de todas las demás, única e irrepetible” (Costa, 2003, p. 93).

Aquí reside la importancia de proporcionarle una identidad al parque y cabe mencionar que dicha identidad debe contener todos y cada uno de los aspectos que caractericen y hagan único al lugar. Invertir en proyectos que retribuirán más adelante y que harán del Parque de las Américas un lugar con el peso histórico que se merece y que

además implica. Se deben de tomar en cuenta elementos tales como formas, colores, etcétera.

El color tiene un alto impacto en la comunicación institucional, porque es percibido a mayor velocidad que otros símbolos institucionales como iconografías o leyendas verbales. Además, el color requiere menor tiempo de lectura que un isotipo o un logotipo; cuando forma y color están adecuadamente asociados, el color (elemento más primario) facilita la memorabilidad de la forma (López, 2006, p. 371).

Al realizar una descomposición morfológica se puede conocer mejor el contenido en todos los aspectos del lugar y así saber las carencias para eliminarlas o conocer las fortalezas para reforzarlas.

Es importante que la imagen tenga una coherencia para que todos los elementos se apoyen entre sí, para que logren complementarse como un todo y juntos generen un resultado satisfactorio.

¿Puede hablarse, en rigor, de estructura al referirnos a algo tan complejo y abstracto como una imagen mental? De hecho, aunque la idea de estructura va asociada a la arquitectura o de ordenamiento, tal concepto no está necesariamente vinculado a una construcción física. Puede también aplicarse al análisis de una construcción mental (Costa, 2007, p. 25).

Variables

Variable independiente: Propuesta de rediseño de señalética.

Variable dependiente: Mejora de la imagen del Parque de las Américas

“Una variable es una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible a medirse” (Hernández, *et al*, p. 75).

Tener definidas éstas será de gran ayuda en la investigación porque complementarán a la par con el estudio para una mayor precisión del mismo.

“Las variables adquieren valor para la investigación científica cuando pueden ser relacionadas con otras (formar parte de una hipótesis o de una teoría). En este caso se les suele denominar ‘constructos o construcciones hipotéticas’” (Hernández, *et al*, p. 75)

Objetivo general

Proponer un rediseño de señalética para mejorar la imagen gráfica del Parque de las Américas.

Objetivos particulares

1. Orientar al usuario en su desplazamiento a través de las áreas del parque utilizando la nueva imagen gráfica.
2. Reforzar el contexto histórico del parque mediante la información histórica que se obtenga.
3. Proponer los materiales adecuados analizando el contexto físico del parque.

Como menciona Hernández, *et al* (1998) citado por Rojas (1981):

“Los objetivos deben expresarse con claridad para evitar posibles desviaciones en el proceso de investigación y deben ser susceptibles de alcanzarse; son las guías del estudio y durante todo su desarrollo deben tenerse presentes” (p.11).

Los objetivos serán la guía para saber con exactitud el camino que se debe de seguir, enfocarse específicamente en los temas planteados y establecidos. Así mismo no permitirán que la investigación tome caminos equivocados, logrando de esta manera que todo lo que se abarque en la investigación sea exactamente lo necesario para el resultado específico de todo el proyecto.

Definición de términos

Celosía.- Enrejado que se pone en las ventanas o balcones para ver sin ser visto, permite la entrada de luz y el aire.

Bélico.- Pertenece a la guerra.

Emisor.- Persona que emite, comunica un mensaje.

Estela.- Monumento conmemorativo que se erige sobre el suelo en forma de lápida, pedestal o cipo.

Holístico.- Perteneciente al holismo.

Identidad.- Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

Junquillo.- Moldura redonda y más delgada que el bocel.

Peralte.- Lo que en la altura de un arco, veda o armadura excede del semicírculo, con el fin de compensar con una componente de su propio peso la inercia.

Pérgola.- Emparrado o armazón para sostener una o varias plantas. Jardín sobre la techumbre de una casa.

Pictograma.- Son signos que, a través de una figura o de un símbolo, permiten desarrollar la representación de algo.

Pilastra.- Columna de sección cuadrangular.

Receptor.- Es un acto de comunicación, persona que recibe el mensaje.

Señalamiento.- Acción de señalar o determinar una cosa.

Señalética.- Uso de un sistema de comunicación visual formado por señales que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas.

Señalización.- Uso de señales para el control de las comunicaciones.

Usuario.- Persona que usa una cosa ajena a él de manera habitual.

Justificación

El Parque de las Américas carece de una señalización adecuada que ayude a los usuarios a realizar un recorrido a los puntos de interés de los cuatro espacios del parque, así como de sus servicios. Además, en la actualidad la única información histórica

disponible al público no se encuentra en el parque; la información proporcionada es la que brinda el recorrido turístico que ofrece la ciudad vía autobús.

La información visual para el uso social de los espacios públicos es una de las prácticas más significativas, sino la primera, de lo que hemos llamado 'diseño de utilidad pública'. La ciudad es el ámbito de acciones humanas por excelencia, y nunca como ahora había interesado tanto la gestión del espacio público y la formación que ello requiere (Costa, 2007, p. 107).

Como una de las funciones principales de la señalética, si no es que la más importante es precisamente guiar, informar u orientar a cualquier individuo o usuario. Es un hecho que si en una plaza de entretenimiento (o cualquier tipo de plaza) no se colocan señalamientos, el usuario no podría encontrar fácilmente (o simplemente no encontraría) como llegar a las diferentes áreas que conforman a dicho lugar. Por muy simple que pueda parecer, es la misma simpleza lo que hace compleja la realización de una señalética a la cual cualquier individuo (local, foráneo o extranjero) pueda entender sin importar cultura o idioma, el significado de la señalización.

El significado, tal como lo enseña la semiótica, es una producción relativamente autónoma del individuo ante los estímulos de su entorno sensible, donde los estímulos naturales se mezclan con los estímulos artificiales. Todo significa potencialmente para el individuo. Incluso lo que no significa, significa que no significa (Costa, 2007, p. 53).

La importancia de lograr esa simpleza reside en el funcionamiento que tendrá a futuro el trabajo realizado a través de la elaboración de un proyecto de diseño.

Lograr hacer llegar al usuario el mensaje correcto y no lo contrario es la principal causa de su elaboración. Comunicar el mensaje adecuado para lograr a través de esto hacer llegar el mensaje o cumplir con la labor social.

“Porque comunicar (que es poner en común, compartir) es cuestión de dos polos humanos. Uno que concibe, codifica y transmite un mensaje para que otro haga el mismo recorrido, pero a la inversa: lo recibe, lo decodifica y lo interpreta” (Costa, 2007, p. 53).

La propuesta de una nueva imagen de señalética servirá porque se estarán cubriendo los aspectos que necesitan de la actualización de la señalización y superará expectativas del resultado a obtener.

Los elementos que se incluirán en la nueva propuesta de rediseño de la imagen serán a partir de las necesidades primarias que requiere el proyecto, la realización del mismo tiene como fin principal mejorar el estado de deterioro en el que se encuentra su imagen gráfica, porque a través de este rediseño se renovará la casi nula identidad y funcionará como una estrategia para su revalorización.

“La identidad y estrategia son conceptos estrechamente relacionados entre sí. La estrategia estará influida por la identidad, mientras que la identidad se verá afectada por la naturaleza de la estrategia adoptada” (Ind, 1992, p. 44).

La señalética además de guiar e informar, aumentará el valor del Parque de las Américas, como se había mencionado antes. Como parte de toda una identidad corporativa, la señalética también identifica y es a través de dicha identificación que cualquier lugar logra diferenciarse uno de otro.

Como futura profesionalista en la Lic. Diseño y Comunicación Visual se deben aprovechar las herramientas para la realización gráfica del proyecto, el cual otorgará una experiencia académica que ayudará a la formación educativa para concluir los estudios y lograr la licenciatura adquiriendo un éxito profesional y personal.

¿Qué es el éxito?, todos tenemos un deseo fuerte enterrado en nuestros corazones, algo que llama a nuestros pensamientos y sentimientos más profundos, algo que hace que nuestras almas ardan. Algunas personas tienen un sentimiento fuerte de lo

que es eso cuando son tan sólo niños; otros toman media vida para descubrirlo, pero sin importar lo que sea, está ahí, sólo necesita encontrarlo (Maxwell, 2008, p. 5).

Contar con la experiencia de la realización de un proyecto de tal importancia es parte del logro tanto académico como personal que se obtendrá con un proyecto como resultado de largas horas de investigación y que complementará la preparación para comenzar a implementarlos en el ámbito profesional del futuro próximo.

La realización de este proyecto a su vez funcionará para futuras generaciones como guía y/o material de apoyo didáctico, contribuirá para futuras soluciones de futuros problemas, estando a disponibilidad de las próximas generaciones.

Además de los objetivos y las preguntas de investigación es necesario justificar el estudio exponiendo sus razones. La mayoría de las investigaciones se efectúan con un propósito definido, no se hacen simplemente por capricho de una persona; y con ese propósito debe de ser lo suficientemente fuerte para que se justifique su realización (Hernández, *et al*, 1998, p. 14).

Actualmente no se cuenta con un material o algún trabajo que le anteceda en el cuál se hable de señalética, por lo que la realización de éste significará de gran aportación para el aprovechamiento académico.

Delimitaciones del estudio

Esta investigación estará basada en la metodología de Esther Maya del libro ‘Métodos y técnicas de investigación’ porque especifica y explica de manera muy completa, guiando a una mejor investigación para poder resolver los problemas de la manera más adecuada y así obtener los resultados necesarios.

“El propósito de toda investigación debe ser buscar respuestas a determinados interrogantes mediante la aplicación de procedimientos. Este proceso puede llevarse a cabo

de diferentes formas, según se trate de los distintos ámbitos del trabajo del estudiante o del investigador” (Maya, 2014, p. 15).

El problema para el rediseño de la señalética se encuentra en el Parque de las Américas está ubicado en la col. García Ginerés de la Cd. De Mérida, Yucatán. La investigación se realizará de enero del 2015 a enero del 2016.

Limitaciones del estudio

Algunas de las limitantes son: accesibilidad y respuesta de información por parte del ayuntamiento, información que es primordial para la realización del proyecto y que funciona como base en su realización.

Así mismo se puede presentar una limitante al encontrar información arquitectónica confiable para conocer más acerca del Parque de las Américas.

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura

Antecedentes

Comenzar la presente investigación con una breve historia del Parque de las Américas así como resaltar a sus creadores y/o fundadores será de ayuda para el mejor entendimiento y enriquecimiento con la cultura que caracteriza al parque. No se cuenta específicamente con una fuente de información directa o libros que daten la creación de tal centro histórico, pero gracias al periodista Ramírez Aznar quien durante el Ayuntamiento de Mérida de 1988 a 1991 se encargó de reunir información en la Concha Acústica (una de las 4 zonas en las que se divide el parque) de manera verbal, a la cuál asistió una numerosa concurrencia para la compilación de datos los cuales se pueden encontrar hoy en lo poco que se logró recuperar su síntesis resguardada en la biblioteca José Martí, ubicada en la manzana suroeste del Parque.

Comenzar con el proyecto del Parque de las Américas marcaría el inicio de una nueva etapa en la ciudad de Mérida, Yucatán como menciona Ramírez (1991):

Se inicia una nueva etapa en el largo historial de la colonia García Ginerés.

Quisiera recordar a quien fuera su fundador, que hace 84 años con una visión especial del futuro de Yucatán, expuso la colonización de antiguos terrenos de viejos henequenesales en torno a la ciudad, como la fórmula ideal de hacer frente a la explosión demográfica que se experimentaba desde los finales del siglo pasado.

Don Joaquín Marcial Ginerés, que es el nombre del fundador de esta colonia, que se llamó San Cosme, llegó de Cuba en el año de 1898 acompañado de su esposa doña Juana María Comas y de su hermano político don Lorenzo (p. 9).

Es gracias a la iniciativa de una persona que se comienza a habitar lo que ahora se conoce como la colonia García Ginerés para años después dar inicio a la creación del Parque como centro recreativo para los usuarios, habitantes de la colonia en cuestión.

El señor García Ginerés con el apoyo del alcalde de Mérida don Rafael Peón Losa, presentó el proyecto llamado “Alianza de Itzimná” que se refería a la construcción de viviendas en esa parte entonces aislada del centro de la ciudad. Se hicieron las primeras casas de las que aún se conservan algunas, de maderas y láminas con corredores frontales. Pero el programa se estancó porque no se concebía que esa parte tan separada del centro pudiera ser una colonia (Ramírez, 1991, p. 9).

Lo que parecía el fin de un proyecto prometedor terminó siendo el inicio de otro que se convertiría en la actualidad una colonia reconocida de la ciudad de Mérida y con el apoyo de quien fuera anteriormente el alcalde de Mérida Augusto L. Peón es como el proyecto tomaría otro giro para crear la mencionada colonia.

Don Joaquín García Ginerés pone en acción sus planes: una zona residencial a base de casas de madera, amplias y con extensos patios para el cultivo de árboles frutales. Pone el ejemplo para impedir lo de Itzimná y construye su propio hogar en la calle 20, bautiza esa casa histórica con el nombre de El Baluarte de San Cosme (Ramírez, 1991, p. 10).

El proyecto Itzimná había resultado poco convincente, por lo que el proyecto no se continuó, es por ello que el proyecto que le procedió puso como parte de sus objetivos el tema del cultivo de árboles frutales (como estrategia para obtener apoyo), para evitar que ese proyecto también fuera cancelado. De esta manera es como se comienza con la creación de la actual colonia García Ginerés, pero aún faltaba por llegar lo que completaría la arquitectura de la mencionada colonia.

“En el año de 1938, las ruinas del fallido proyecto fueron demolidas en el régimen del Ing. Canto Echeverría” (Ramírez, 1991, p. 13).

Como la mayoría de los proyectos que pasan por una serie de etapas antes de llegar a la final, el Parque de las Américas no fue la excepción, Ramírez (1991) menciona:

Correspondió a don Ernesto Novelo Torres, gobernador de 1942 a 1946, la idea fantástica de convertir el gran espacio ocioso de la ya Colonia García Ginerés en el Parque de las Américas, obra que inició en el año de 1943 y concluyó en 1945. Don Ernesto, iniciador así mismo del Monumento a la Patria en el Paseo de Montejo y del centro escolar Carrillo Puerto (p. 14).

El Parque de las Américas es un parque conformado por cuatro zonas y dedicado a los países hermanos latinos como su nombre mismo lo indica.

Parque de las Américas, construido por el señor Ernesto Novelo Torres, 1942 a 1945. El gobierno de Yucatán al rendir homenaje a los países hermanos de América, cumple con el deber de expresar así la fe en México por el ideal Panamericano. Inaugurado el 16 de septiembre de 1945 por el gobernador del Estado (Ramírez, 1991, p. 14).

Siendo colocada la primera piedra por el mismo gobernador Ernesto Novelo Torres, se presume que dicha piedra pertenece a lo que hoy se conoce como la fuente monumental.

Cabe mencionar también que el Parque de las Américas funciona hoy en día como una extensión del ya conocido “Mérida en Domingo” el cuál tiene como motivo amigable generar una convivencia entre los vecinos de la ciudad y sus visitantes.

“Felicito al gestor Jorge Alberto Solís, delegado por esta zona; al alcalde Licenciado Carlos Ceballos, por dar respaldo a esta extensión del exitoso evento dominical, consciente de la creciente población de las varias populosas colonias, que rodean la García Ginerés” (Ramírez, 1991, p. 26).

Parque de las Américas

Se habla mucho de la riqueza cultural con la que el Parque de las Américas cuenta, pero poco se conoce acerca del contexto histórico que éste contiene y del cuál se inspiraron los arquitectos y constructores para el levantamiento de tan importante centro recreativo, el cuál se divide en cuatro zonas, cada una de ellas inspirados en ciertos aspectos de la cultura maya.

Correspondió a los arquitectos Manuel y Max Amábilis quienes, empleando elementos representativos de la arquitectura prehispánica maya, lograron un diseño de gran calidad especial, que permite identificarlo como un hito de la ciudad. El centro de la glorieta es el eje de trazo del conjunto donde los Amábilis proyectaron el parque, éste se distribuye en cuatro manzanas (Ramírez, 1991, p. 66).

La primera zona de la que se hablará es la manzana noreste, en el cuál se encuentra el jardín de niños Felipe Carrillo Puerto, quizá el de menor relación con respecto a las otras tres manzanas ya que al parecer esta manzana no formaba parte del diseño originalmente planeado por los Amábilis, sin embargo está orientado en el eje central del total de la glorieta que conforma dicho espacio urbano, es decir, funciona como punto de partida del terreno que conforma todo el conjunto.

El área construida se organiza por medio de un vestíbulo central techado que distribuye a dos amplios salones con generosa iluminación natural. El frente de los salones presenta ventanales que evocan la casa maya: el vano presenta vidrio traslúcido y carpintería que representarían la techumbre de la casa maya, ya que las jambas son inclinadas y el antepecho tiene un acabado diferente del de las paredes. El acabado de las paredes exteriores, a excepción de una banda a todo lo alto del conjunto y del antepecho de los ventanales descritos, es de piedra labrada similares

a las elaboradas en la estación de ferrocarriles de Oxcutzcab, en una de las piedras se lee ‘V́ctor N. Ojeda/ Constructor’ (Ramírez, 1991, p. 66).

Como se puede apreciar, las personas involucradas en la construcción del parque son de alto renombre, V́ctor Ojeda es también conocido y respetado por haber trabajado en grandes proyectos como el Monumento a la Patria y la carretera a Progreso. Como menciona Ramírez (1991):

V́ctor Ojeda, contratista que trabajó en la estación de ferrocarriles de Oxcutzcab; se sabe que trabajó en tres obras de este parque: en este jardín de niños, en la concha acústica y en la fuente monumental, también lo hizo en el Monumento a la Patria, en el desaparecido Hospital del Niño y en la carretera a progreso en la época de Felipe, a su vez, sabemos que trabajó con Rómulo Rozo en el pórtico de Ticul (p. 67).



Fig. no. 1, Jardín de niños Felipe Carrillo Puerto, Vela, 2015.

Manzana sureste. En esta zona se encuentra la fuente monumental, la cual al igual que el resto de las manzanas colindan con el centro de la glorieta, esta fuente está principalmente inspirada en las columnas del Templo de los Guerreros de Chichén Itzá, los cuales cuentan la historia del dios Chaac.

Se distribuyen siete grandes columnas en forma de serpientes, muy similares a las que se localizan en el Templo de los Guerreros de Chichén Itzá. En los extremos del homicidio se desplantan sendos muros con decorados del Dios, tamborcillos y junquillos con ataduras que remarcan la verticalidad. De las fauces de cada serpiente brotan cascadas de agua, así como unos rosetones que se localizan en los muros laterales (Ramírez, 1991, p. 67).

Dichas características pueden ser observadas en la arquitectura de Chichén Itzá el cuál tiene un poco de influencia tolteca, la cual presenta diseño y proporciones similares a las que se describen en el texto anterior citado por Ramírez, a partir de las cuales los arquitectos Amábilis se inspiraron, se presume fueron hechos con una intención, pero aún no está determinada.

Los espejos de agua presentan diferentes niveles y los limitan bardas de baja altura que tienen tamborcillos y en la parte inferior piedra labrada. La parte posterior de la fuente presenta escaleras de reducidos peraltes y huellas, muy similares a las del templo del adivino Uxmal. La decoración de los muros altos es similar al del frente, siendo la parte baja de piedras labradas a diferencia del frente que es a manera de sillares (Ramírez, 1991, p. 67).

Ya se mencionaba en los textos anteriores que el parque está dedicado a las naciones hermanas del continente americano, se puede apreciar principalmente en las estelas, algunas de ellas distribuidas en esta manzana, identificándose cada una de ellas con el nombre del país correspondiente y el escudo del mismo.

Complementan el diseño bancas de granito artificial, con diseño estilizados en los apoyos. Excepto la esquina que da la glorieta, las demás presentan arcos estilizados que evocan el perfil de la Casa Maya, con proporciones estilizadas, incluso el cerramiento escalonado del vano conforma el perfil de un castillo, estos arcos presentan también, con los mismos criterios, en las esquinas de las manzanas restantes del parque (Ramírez, 1991, p. 67).

Estas características de las estelas y bancas continúan en las siguientes dos manzanas restantes complementando las cuatro zonas en conjunto, como un todo.

“La distribución de ‘estelas’ y bancas estilizadas son la mayor característica común del Parque de las Américas” (Ramírez, 1991, p. 67).



Fig. no. 2, Fuente Monumental, Vela, 2015.

Manzana suroeste. En ésta se encuentra la biblioteca José Martí abierta al público en general contando con material disponible, ofreciendo un espacio de investigación y

exploración para los usuarios. La biblioteca cuenta con una fachada principal como colindante con la glorieta que une a las cuatro manzanas. Esta construcción está principalmente inspirada en la celosía maya.

“Con un decorado tipo ‘celosía maya’, a manera de rodapié se lee el nombre del local y detalles en bajorrelieves. Sobre la puerta principal se dispone un escudo nacional elaborado en vitral, de buena manufactura” (Ramírez, 1991, p. 67).

Esta manzana ofrece la oportunidad de lectura al aire libre, se pueden apreciar espacios y bancas en la parte posterior, también cuenta con esculturas principalmente dedicadas al Chaac Mol.

La fachada posterior de la biblioteca presenta al centro, a lo alto, un depósito de agua cuyas esquinas presentan máscaras de Chaac, diseño similar a los que presenta el depósito alto de la estación de ferrocarriles de Oxcutzcab; una leyenda relativa a la unidad panamericana se localiza bajo los mascarones del lado suroeste y debajo de él un escudo nacional. El área exterior presenta un esquema en forma de ‘herradura’ con bancas a su contorno. Al centro destaca una fuente longitudinal que divide el espacio (Ramírez, 1991, p. 68).

La fuerte influencia del contratista Víctor N. Ojeda se sigue haciendo evidente en los detalles de los elementos que conforman la arquitectura del parque y de quien se menciona en los textos anteriores toma características de su trabajo realizado en la estación de ferrocarriles de Oxcutzcab.



Fig. no. 3, Biblioteca José Martí, Vela, 2015.

Manzana noroeste. Por último, pero no menos importante se encuentra la concha acústica, esta manzana a menudo utilizada para la presentación de eventos musicales o actividades de la extensión del concepto Mérida en domingo. Entre sus principales referencias para su construcción se encuentran las mil columnas y el juego de pelota de Chichén Itzá.

La concha acústica se dispone también mirando al eje de la glorieta central, de esta manera queda de frente a la fuente monumental. A un nivel inferior se dispone el espacio para los espectadores, se percibe ahí la sensación de estar en el juego de pelota de Chichén Itzá. Las pérgolas que enmarcan la visual a la concha evocan las columnatas del templo de las mil columnas o mercado de Chichén Itzá. Las pilastras que anteceden a las columnas presentan en cada cara bajorrelieves con

alegorías alusivas a la música, canto, danza y probablemente de teatro (Ramírez, 1991, p. 68).

Como ya se mencionaba antes las estelas y columnas se siguen haciendo presentes, sin embargo, el acento visual de esta manzana es la concha acústica, la cual como su nombre lo indica, presenta una acústica impresionante, permitiendo al usuario ‘interactuar’ con ella. Se puede apreciar también una pintura dentro de la concha, Ramírez (1991) menciona:

Un fresco decora la parte baja de la concha en su interior. Recientemente fueron recuperadas las pinturas originales que presentan un diseño más acorde a las actividades propias del teatro al aire libre, como lo son escenas de música y el baile, y no bélicas, que incluso se presentaban desproporcionadas al espacio. Las pérgolas se distribuyen a la vez en la parte posterior de la concha, debemos agregar el manejo del color rojo en todo el conjunto (p. 68).



Fig. no. 4, Concha Acústica, Vela, 2015.

Es así como se termina Parque de las Américas y como se aprecia hoy en día, Ramírez (1991) recuperado del Diario de Yucatán menciona: “El conjunto fue inaugurado el 16 de septiembre de 1945, tuvo un costo oficial de \$790,789.40” (p. 68).

La distintiva arquitectura maya, el uso de espacios abiertos, perspectiva, escala y volumen son las principales características y riqueza visual de Parque de las Américas, inaugurado ya hace 70 años bajo el gobierno de Ernesto Novelo Torres.

Introducción a la señalética

La señalética implica muchos elementos y aspectos que se deben tomar en cuenta. Aspectos que proporcionarán a cualquier trabajo de diseño gráfico un aspecto más completo y resultados de mayor calidad.

La sociedad necesita de cualquier tipo de imagen gráfica, lo que antes no se podía costear con facilidad siendo considerado un lujo, hoy se considera una necesidad.

“Una mirada en derredor nos advierte que la sociedad reconoce, utiliza, valora y entabla lazos vinculares afectivos con productos gráficos que no siempre integran el bronce de las vanguardias pictográficas” (Shakespeare, 2003, p. 42).

Reconocer el lugar en donde cada persona se encuentra, resulta de amplia utilidad. Es la vida diaria la que depende de todos los elementos gráficos que proporciona el diseñador gráfico. A donde sea que cualquier individuo se dirija, éste necesitará de estos elementos.

Creo recordar que fue Alvar Aalto quien decía que nunca diseñaba el sendero de acceso a la casa que acababa de construir: Por el contrario. Dejaba pasar algún tiempo hasta que los habitantes marcaran con sus pasos el camino que preferían del jardín. Entonces sí, siguiendo las huellas, colocaba el solado en la ruta que el usuario consideraba pertinente (Shakespeare, 2003, p. 48).

Hablando de necesidades precisamente, son las mismas necesidades las que llevan a considerar qué aspectos se tomarán en cuenta para la elaboración de una imagen gráfica. El trabajo de un diseñador gráfico implica satisfacer primeramente al receptor del mensaje y no las propias.

Es importante que el estudio que se realice tenga un amplio rango de información, considerando todos los aspectos. Entre mayor sea la información y mayor tiempo se le dedique a la investigación más exacto logrará ser el resultado.

El sol nace en el este. Sobre el río. El tren también. El diseño de la marca ha sido generado por esa situación y toda la implementación ha sido tratada tecnológicamente a fin de otorgar a cada uso una transcripción adecuada. La recopilación iconográfica del sol inglés configuró un manual en sí mismo. Una suerte de buceo semántico en procura de los ancestros (Shakespeare, 2003, p. 90). Resulta de gran ayuda contar con teorías que respalden y guíen toda investigación para la realización de proyectos. Así mismo, la utilización de fuentes de inspiración y/o trabajos que le antecedan servirán de apoyo visual y de investigación para el rediseño de señalética del Parque de las Américas.

Señalética y señalización

El trabajo de diseño gráfico es esencial para poder comunicar de manera visual en este caso la información histórica al usuario-visitante del parque y guiarlo a través del mismo, por ello es necesario conocer primero el concepto, según Costa (2003) quien explica:

La señalética es una parte de la ciencia de la comunicación visual. Por supuesto que su fundamento científico y su carácter visuales son incuestionables, y hoy se consolida como una auténtica disciplina múltiple o una actividad transdisciplinar. La segunda modificación en relación con la definición de 1987 es la substitución de

‘comunicación visual’ por comunicación ambiental, un campo de recursos comunicativos más abierto y global en el que no solamente comunica el diseño gráfico, sino la arquitectura, la iluminación, la organización de los servicios y el entorno en general como lugar de la acción (p. 101).

Haciendo énfasis en ‘comunicación ambiental’ y la relación que esta ‘comunicación’ tiene con el usuario con respecto al entorno, como Costa (2003) menciona:

El enunciado significa el interfaz individuo-entorno (y no sólo individuo-señal), donde este mismo entorno: arquitectónico, urbanístico, paisajístico, etc. Configura una forma (morfología); ofrece una impresión de conjunto del lugar, que afecta a la sensorialidad global de los individuos (imagen), y presenta una ordenación significativa de cosas y objetos en el espacio en la presentación de servicios (funcionalidad). Todos estos factores constituyen vehículos de comunicación, y en su conjunto definen también la fuerza de una identidad (p. 102).

Entonces a través de las formas se prestan servicios, es decir, se brinda una función. Es entonces la señalética un trabajo visual elaborado por el diseñador y que tiene una relación usuario-señal-ambiente.

La señalización es entonces el resultado de ese trabajo gráfico para una comunicación visual, es el conjunto de señales que guiarán y/o informarán al usuario, no su proceso.

Costa (2003) menciona: “La señalización puede ser mejor entendida como ‘señalización urbana’, son el conjunto de signos que funcionan para el control del tráfico, la seguridad vial, por mencionar unos ejemplos” (p. 104).

Clasificación de las señales

Al hablar de señales, surgen interrogantes como: ¿de qué manera se pueden representar las señales?, ¿todas se representan igual?, ¿qué opciones de representación existen?, Costa (2003) habla de 3 clasificaciones citando a Mole (s/f):

Imágenes: son fragmentos de cosas visibles o visuales, del entorno y/o de la imaginación, y su carácter fundamental es la representación. La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del universo perceptivo (entorno visual), susceptible de persistir a través de la duración y que constituye uno de los componentes principales de los mass media (p. 123).

Este tipo de señales funcionan como su clasificación lo dice a través de imágenes, no es necesario utilizar texto. Estas tienen la mayor ventaja para romper una gran barrera como lo es el idioma, y que sin importar que tipo de usuario la esté recibiendo, logrará comprender el mensaje.



Fig. no. 5, Iconografía Central de Abastos por Lance Wyman, s/a, 2014.

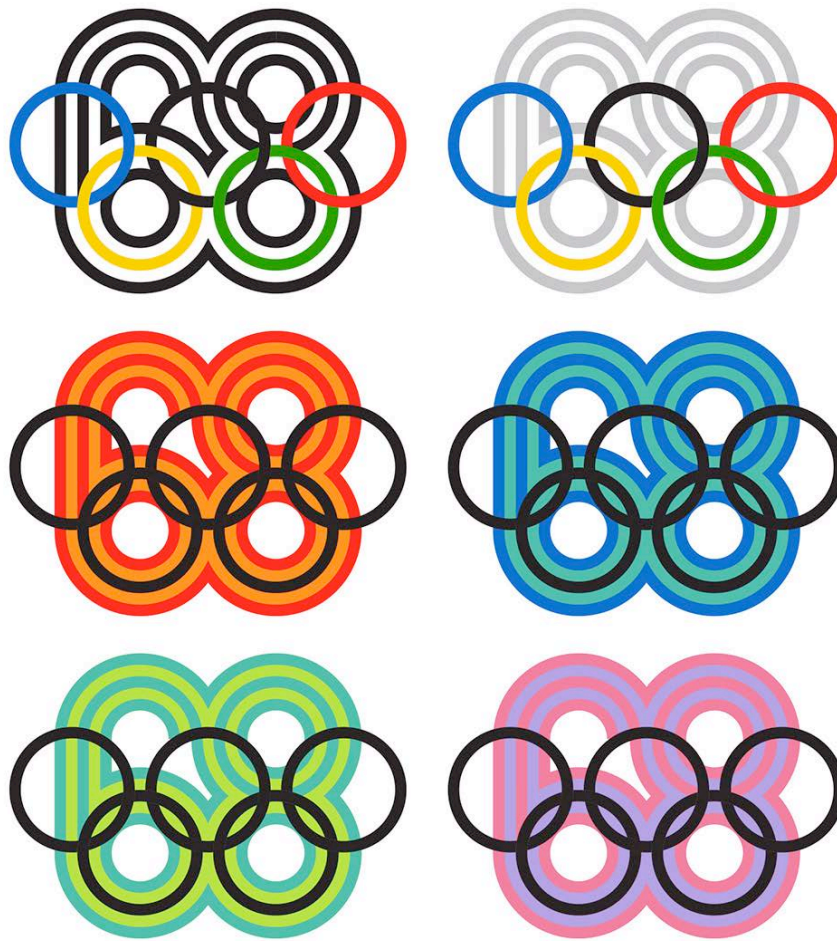


Fig. no. 6, Diseño olimpiadas México 68 por Lance Wyman, Castro, 2015.

Por otra parte, Costa (2003) citando a Valéry (s/f) define que: “Las imágenes hacen presentes cosas ausentes, que están en otro lugar y en otro tiempo” (p. 123).

Lo que se mencionaba anteriormente con respecto al idioma. Sin importar donde se encuentren su objetivo principal es la de comunicar de manera universal, a cualquier usuario.

Textos. Así como hay señales sin textos, hay señales sin imágenes. En esta clasificación ya se involucran sonidos del habla a través de un código, ya no son universales y depende de la zona en el que estos se encuentren ubicados. Costa (2003) citando a Estivals (s/f) menciona:

Los signos alfabéticos son unidades gráficas elementales de los sonidos del habla.

Y si el habla es un producto de la conceptualización transformada en signos fónicos convencionales, por su parte el escrito es el resultado de la fijación del pensamiento formulado por la lengua con la ayuda de un código o sistema de signos gráficos o escritura sobre un soporte dado (p. 123).

Por código se entiende por ejemplo el idioma con el que dichas señales se estén transmitiendo, siendo ésta ahora una 'limitante'.

“La escritura es, el límite, la transcodificación convencional de otro código a su vez convencional” (Costa, 2003, p. 123).

Esquemas. Se hablaba de las imágenes como representación de la realidad, del entorno, así como se habla de lo escrito como el pensamiento hablado a través de signos, luego entonces los esquemas son abstracciones, es decir símbolos aún más simplificados de las imágenes que conocemos como tal. Costa (2003) menciona:

El triunfo del pensamiento abstracto y esquemático que caracteriza nuestra sociedad técnica y de la información, necesita el lenguaje que le es propio. No se basa este nuevo lenguaje en la imagen imitativa, mas o menos realista o figurativa; ni en el discurso o el relato escrito. Su lenguaje es el que se precisa para hacer visibles realidades invisibles, intangibles e incluso aquellas que no son siquiera de naturaleza visual. Es el lenguaje de los esquemas, que corresponde a nuestra cultura tecnocientífica y a nuestra sociedad del conocimiento (p. 124).

Este tipo de señales pueden resultar aún más complejas, ya que su abstracción puede dificultar su entendimiento, el mensaje tiene que cumplir su función para que el usuario la reciba de manera correcta.

I HAVE VISITED THE NATIONAL



NATIONAL ZOOLOGICAL PARK · SMITHSONIAN INSTITUTION · WASHINGTON, D.C. 20009

Fig. no. 7, Zoológico Nacional de Washington Por Wyman y Cannan, Lee, 2011.

“Producir esquemas incluye el acto implícito de esquematizar, es decir, abstraer, reducir sistemática y progresivamente la complejidad de las cosas y los fenómenos a un lenguaje que los haga visibles y, por esta vía comprensibles” (Costa, 2003, p. 124).

Función del signo

La creación de una señalética resulta interesante por el hecho de que debe ser capaz de hacer llegar el mensaje a todo público, en este caso tanto público local como nacional y extranjero.

El signo será la representación universal, para lograr que todo el público entienda lo que se está tratando de decir, como se había establecido, sin importar cultura y/o idioma. Es por ello que la elaboración de los mismos debe de ser clara y lo más simple posible, para que logre ser reproducible en cualquier superficie o al menos en la mayoría de ellas. Los sistemas de signos estéticos conciernen a la disciplina de la semiología del arte. Este campo aún está poco desarrollado. El motivo de ello es que resulta particularmente difícil determinar, o, en general, aprender los sistemas de signos estéticos. Estos sistemas de signos, es decir, estos códigos, se basan en la definición de acuerdos convencionales (convenio) (Aicher, *et al*, 2002, p. 14).

Lo particular que resultan los signos y los diversos tipos de los mismos, implica su ‘complejidad’ dentro de la ‘simplicidad’. Resulta tener un poco de ambos aspectos, pero son dichos aspectos los que conducirán al producto, es decir, al resultado final.

Cumpliendo con todos y cada unos de los objetivos establecidos.

Tipos de signos

Existen varias clasificaciones es estos, los cuáles ayudarán a comprender y elegir los que sean adecuados según el público, ambiente o medio en el que se desarrolle el proyecto. Según Aicher, *et al* (2002) existen tres tipos, el primero es el estético:

“Los sistemas de signos estéticos que posibilitan la expresión subjetiva, las reacciones emotivas sobre el mundo, la naturaleza y los hombres” (p. 14).

El segundo tipo de signo según Aicher, *et al* (2002) es el social:

Los sistemas de signos sociales son generalmente muy limitados en su radio de acción. Están ligados a grupos, clases o naciones, entorpeciendo por tanto el entendimiento internacional. Se manifiestan con frecuencia como modelos de comportamiento de tal manera que el entendimiento queda reducido a aquellas situaciones en las cuales concurre la persona física del ‘emisor’ y del ‘receptor’ para una descripción de estos modelos de comportamiento, generalmente dinámicos (p. 14).

Lo que se mencionaba anteriormente con respecto receptor, es necesaria la relación emisor-receptor, para que el receptor entienda el mensaje se debe de entender primero al receptor, otorgarles algo que resulte atractivo visualmente y además fácil de interpretar.

Por último, en la clasificación según Aicher, *et al* (2002) se encuentran los sistemas de signo lógicos:

Los sistemas de signos lógicos deben proporcionar una descripción, explicación y pronóstico (racionales) del entorno y una efectiva regularización de los modelos de comportamiento y operaciones, así como un aumento de la función lingüística. Algunos ejemplos del sistema de signos al servicio de la comprensión del entorno son los procedentes del campo científico, pero también los pre-científicos (por ejemplo la astrología, la fisionomía, etc.) los sistemas de signos ‘prácticos’ cuyo fin es la regularización de los modelos de comportamiento son las ‘señales’, las instrucciones para el manejo y los pictogramas, así como los sistemas de signos que deben procurar un aumento del rendimiento de la lengua que ésta, por sí misma, no sería capaz de alcanzar. A estos sistemas pertenecen, por ejemplo, los códigos para la transmisión de los hablado con independencia del tiempo y del espacio (escritura, morse, alfabeto de las banderas), traducciones de la lengua a otras modalidades sensoriales, o los métodos auxiliares de la lengua como la gesticulación y la

mímica. En este ámbito tan extenso se impone una elección. Esta elección, así como la emisión de los sistemas de signos estéticos y sociológicos se justifica por varias razones (p. 14).

La comprensión de esta clasificación de signos complementará si se utiliza de manera adecuada a la implementación de la señalética.

Una serie de sistemas de signos así definidos tienen la función de superar las limitaciones intrínsecas a la palabra hablada. Esta consideración es válida, sobre todo, para la escritura alfabética que traduce la palabra hablada del canal sensorial acústico al óptico y así logra una superación (conservación) de las distancias en el tiempo y el espacio, superación que está fuera de las posibilidades de la palabra hablada. Para la transmisión de la lengua resulta significativa la capacidad informativa de los diferentes canales sensoriales (Aicher, *et al*, 2002, p. 15)

Estos signos no sólo activan la vista del usuario, sino que además activan los sensores con los que el cuerpo cuenta, es por ello que el usuario debe ser estudiado para lograr despertar esos sensores a través de los signos. Como menciona Aicher, *et al* (2002):

“El desarrollo de la producción gráfica del signo discurre desde la escritura ideográfica, pasando por la escritura fonética, hasta la escritura alfabética” (p. 17).

También existen los signos de corrección, los cuales según Aicher, *et al* (2002):

Los signos de corrección son transcripciones gráficas de mandatos orales. Forman, pues un código de ‘traducción de lingüística’ parecido a las señales que los agentes de circulación ejecutan con brazos y manos y cuyas órdenes con extendidas como significados. La ventaja que representan estas abreviaciones gráficas como unidades de expresión con sentido propio (como por ejemplo instrucciones de ejecución, órdenes) sería aún mayor si estas abreviaciones fueran idénticas en todos los idiomas. Los signos de corrección no gozan de esta ventaja. Por ejemplo, en la

esfera lingüística anglosajona, francesa y alemana de las 42 posibles operaciones de corrección (significados) tienen sólo algunas abreviaciones gráficas (significantes) comunes; para algunas de estas operaciones no existe ningún tipo de abreviación ni en una ni en otra esfera lingüística. Una unificación del sistema de signos de corrección sería una ventaja, aunque las correcciones se efectuaran sobre textos en el idioma de cada país (p. 21).

Estos signos pueden ser aplicados en cualquier señalética, pero depende de cada idioma en cada país, así como de su cultura, como se mencionaba anteriormente, es importante por ello estudiar al usuario hacia el cuál la señalética va dirigida.

“Palabras e imágenes se asemejan en tanto que son surrogates artísticos producidos por los hombres” (Aicher, *et al*, 2002, p.23).

La señalética en general tendrá imágenes, palabras o ambas, apoyándose una de la otra. Es una relación que transmite un mensaje.

Semiología y semiótica

Es importante tener claro ambos conceptos, para la aplicación de ellos en el futuro, como menciona Aicher, Krampen (2002):

La semiología que es la enseñanza de señales y mensajes que forman signos a partir de la unidad dual de significado y significante, el problema de la relación entre lo abstracto y lo concreto es de gran importancia. Se remonta históricamente a la diferenciación que el suizo Ferdinand de Saussure, fundador de la semiología, estableció entre la lengua (*langue*) y el habla (*parole*). El concepto lengua (sistema de signos) define el nivel de unidades abstractas, de las clases o de los conjuntos, en los que se puede clasificar el hecho concreto de la comunicación, las señales y los mensajes. Esta diferenciación trae consigo ciertas dificultades terminológicas: la palabra ‘signo’ en el lenguaje corriente se utiliza en la mayoría de los casos para la

materialización concreta de un objeto de comunicación que aquí, en el lenguaje especializado que introducimos, se denomina ‘señal’ (p. 10).

Vale la pena resaltar las diferencias entre los conceptos existentes que serán base para la elaboración del proyecto.

Además de la interpretación de Saussure de la semiología impregnada de lingüística, se ha difundido desde América otra interpretación de los signos que basa sus principios en una teoría filosófico-cognoscitiva. Su fundador, el pragmático Charles Sanders Peirce, dio a esta corriente el nombre de ‘semiótica’.

Dado que en la actualidad la semiología se interesa cada vez más por el conocimiento teórico cognoscitivo de estas cuestiones, mientras que la semiótica se esfuerza más por penetrar en la praxis de la comunicación, campo también común a la lingüística, pero donde no se puede hablar aún hoy de convergencia de las dos corrientes (Aicher, *et al*, 2002, p. 10).

Puede resultar muy fácil caer en una confusión con respecto a estos dos términos, confusión que ha sido presente a lo largo de los años desde la existencia de ambas corrientes.

Semiótica, sintaxis y pragmática

Se reconoce que son aspectos, dimensiones o canales del lenguaje. De contar con estos tres aspectos en conjunto se logra una comunicación precisa y llegará de manera correcta al receptor.

“La semántica estudia la naturaleza y el significado de las palabras y de las oraciones. La semántica lógica se pregunta cuáles son las condiciones de verdad de una oración que considera equivalentes a su significado” (Reyes, 1994, p. 27).

Se entiende entonces, que la semántica es el origen de las palabras, signos, objetos. Para comunicar algo es necesario entender el verdadero significado de las cosas, saber de dónde proviene, saber su origen.

“la sintaxis estudia la estructura de los significados y estudia las reglas de formación de los mismos” (Reyes, 1994, p. 27).

Por estructura se entiende que los signos con sus significados forman un todo, una familia relacionada entre sí, al ver un grupo de signos se percibirá que son parte del mismo grupo, se identifican unos con otros.

“Tanto la sintaxis como la semántica estudian fenómenos que se encuentran claramente insertos en la estructura del lenguaje” (Reyes, 1994, p. 28).

Aunque los canales del lenguaje son tres, es necesario entender primero la relación que principalmente existe entre la semántica y la sintaxis, para entonces poder cumplir con el tercer canal, la pragmática. Como dice Reyes (1994):

“La pragmática estudia, en principio, formas de producir significados. La pragmática no es totalmente lingüística, es decir, no está siempre inserto en las estructuras de la lengua” (p. 28).

El diseño además de significar algo, debe tener la capacidad de reproducirse a través de cualquier medio y/o plataforma, por ello el no siempre ser lingüístico, más allá de significar, es su capacidad por reproducirse.

Elementos gráficos

Es importante conocer los elementos visuales a través de los cuales el diseñador transmite los mensajes al usuario. A continuación, se explicarán los tres que serán los importantes para el proyecto en cuestión.

Pictogramas

“El pictograma suele responder a dos grandes universos: el de su significado, y el de su representación. Estos dos universos deben de estar siempre en completa armonía, ya que cualquier desajuste entre ellos puede provocar la no interpretación del usuario” (Ricupero, 2007, p. 109).

El emisor y el receptor del mensaje mantienen una conexión, es decir, el emisor debe de dar el mensaje de tal manera que el receptor lo comprenda, si esta relación no existe entre ambos, entonces el propósito (que llegue el mensaje) no se lleva a cabo. Como menciona Aicher, *et al* (2002):

La comprensión de un mensaje entre los participantes en un proceso de comunicación tiene lugar cuando el emisor y el receptor emplean un mismo código, o lo que es lo mismo, cuando se asocian idénticos significados a una provisión de señales determinada. Es obvio que este razonamiento resulta igualmente válido si nos referimos a una lengua como si lo extendemos a los símbolos gráficos. La investigación sobre comunicación mediante símbolos gráficos debe ser llevada a cabo con la ayuda de métodos tales que hagan asequible al investigador la provisión de símbolos gráficos comprensibles por el grupo de población analizado.

Como se ha mencionado en varias ocasiones, sin la realización de un estudio previo hecho a la población que va dirigido el proyecto, será difícil realizar de manera correcta y funcional el trabajo. Así mismo un pictograma resulta ser la mera representación gráfica, es decir, hay diversas formas de realizar un pictograma, ya sea en íconos, símbolos o índices por mencionar unos ejemplos.



Fig. no. 8, Pictogramas películas, Hertz, 2011.

Íconos

Como se mencionaba en los textos anteriores acerca de las abstracciones, el ícono es un tipo de abstracción que funciona para representar ideas, como Campos (2005) define:

“Los íconos y los logotipos son formas condensadas de información. Son identificadores, símbolos y una representación abstracta de una idea o de una entidad. Los reconocemos como la representación de algún concepto” (p. 21).

Estos íconos ofrecen ventajas a los usuarios, resultan identificables con mayor facilidad, lo que los hace aptos para un público general. En el caso del Parque de las Américas, será de gran utilidad ya que el público asistente no solo es local o nacional, sino también extranjero.

“El ícono mal resuelto puede destrozar la buena abstracción de lo representado –la acción, del producto, etcétera... al revés, una buena representación, por más buena que sea,

jamás va a poder mostrar de manera clara una mala abstracción del concepto” (Ricupero, 2007, p. 109).

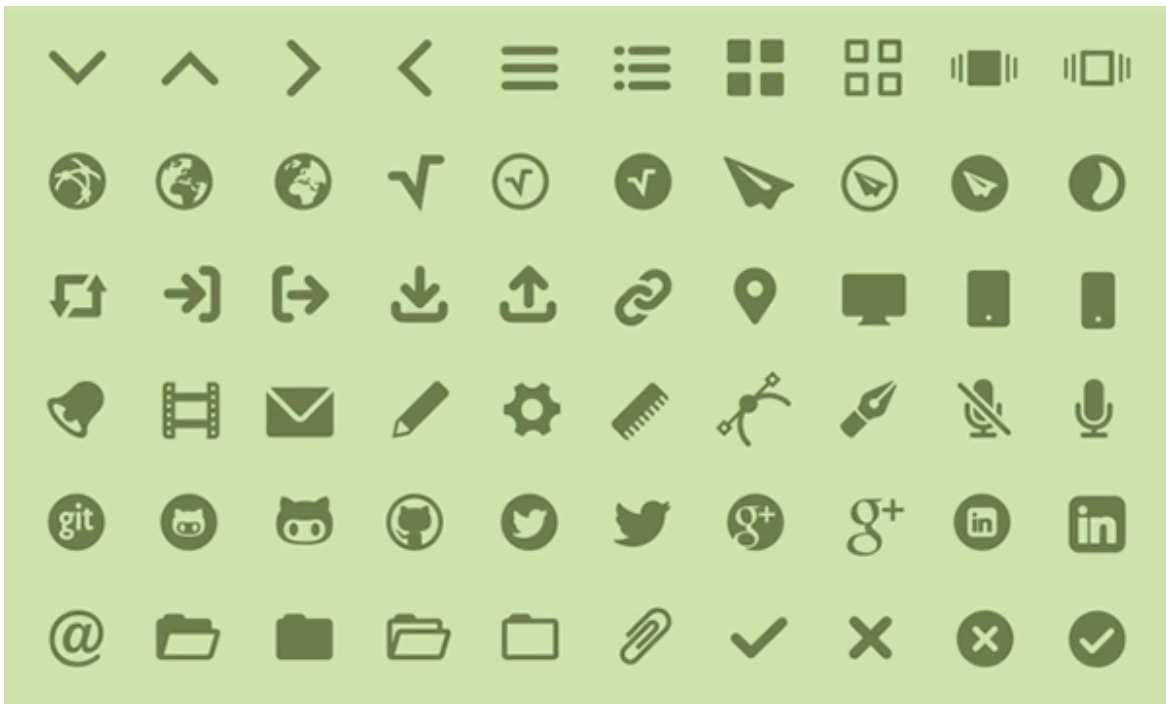


Fig. no. 9, Ejemplos de íconos, Balu, 2013.

Flechas

La señalética como su nombre lo implica: señala, y para realizar dicha señalización recurre al uso de flechas en muchos casos, aunque no necesariamente siempre se debe de usar. Esto depende de qué tipo de señalamiento es el que se utilizará, pero las flechas ayudarán también al usuario, lo guiarán a través de un área para su recorrido adecuado y/o para llegar a un punto en específico. Como menciona Aicher, *et al* (2002) acerca de su origen:

Es difícil establecer las razones por las cuales la flecha, que debió tener su origen en la cultura de los pueblos cazadores, llegó de nuevo a este apogeo después de la primera revolución industrial. Probablemente la flecha fue empleada como indicador de dirección, sujetándola para ello a árboles o postes, en una sociedad donde aún servía de arma ofensiva. Es interesante recordar aquí que, en la

prehistoria, las puntas de flecha asumieron también un valor de cambio. Con el comienzo de las primeras técnicas constructivas a base de piedra y madera, de la albañilería y de la construcción de barcos, se hizo patente la necesidad de un instrumento que permitiera ajustar un punto con cierta precisión. Las puntas de flecha debieron ser utilizadas en aquel tiempo como plomada y como taladro. En la época medieval encontramos ya lanzas y formas de alabarda como indicador: formas que los relojeros copiaron de las armas de sus contemporáneos (p. 27).

Como se menciona antes de ser una señal, la flecha, funcionó como instrumento. Dando origen a nuevas implementaciones de la misma.

A través de la brújula y de la rosa de los vientos el signo de la flecha fue introducido en la cartografía. También se aplicó a la incipiente astronomía para la simbolización de los planetas. Probablemente el sol fue representado por un círculo al que se le añadía una flecha que indicaba la irradiación en una dirección determinada y es presumible que los símbolos de Marte y Urano se originaran de modo análogo. En los signos zodiacales la flecha aparece relacionada con Sagitario. Actualmente la flecha se utiliza en los diafragmas meteorológicos. Dos flechas cruzadas significan borrascas de nieve, una flecha horizontal apuntando hacia la izquierda indica heladas. Los meteoros eléctricos y las tormentas prontas se señalizan por medio de una flecha quebrada. La línea quebrada con cabeza de flecha que designa al rayo también significa peligro en un contexto más general (especialmente en el campo de la electrotecnia). En la matemática y en la lógica matemática la flecha horizontal tiene el valor de tendencia e implicación. Paul Klee presentó sus cuadros y dibujos como interpretaciones sobre el significado de la flecha. Pero apenas puede admitirse que sus investigaciones tuvieran alguna

repercusión decisiva sobre el desarrollo formal y en la interpretación actual del signo de la flecha (Aicher, *et al*, 2002, p. 27).

Así pues, las flechas implican distintos significados, que de acuerdo al mensaje o al uso de ellas es la representación que se utilizará para no dar una idea equívoca de las mismas a los usuarios.

El significado direccional de la flecha se fija a la memoria y al subconsciente de las personas ya desde la infancia y es inadmisiblesuponer que pudiera encontrarse un signo más adecuado como indicador de dirección. En cualquier caso, durante el siglo XVII las indicaciones de cambio en forma de mano con el pulgar extendido no se impusieron en la misma medida que la flecha. En la circulación viaria los rótulos con flechas fueron empleados muy pronto. Ya en un congreso de la liga internacional para el turismo, que tuvo lugar en Londres poco antes de finalizar el pasado siglo, fueron elaboradas unas primeras propuestas para un modelo unificado de señales de circulación, modelo que sería ratificado en el año 1900 en un congreso posterior celebrado en París. Las inscripciones usuales utilizadas hasta entonces como señales de circulación debían ser suprimidas y sustituidas por símbolos. Una flecha roja oblicua sobre fondo blanco y orientada hacia abajo significaba ‘precaución’ en carreteras que discurrían por laderas escarpadas. En 1905 aparecieron en Italia indicadores con flechas curvas que advertían la proximidad de virajes peligrosos. Flechas horizontales con nombre de lugares constituían indicadores de dirección. El color de estos indicadores era azul mientras que la flecha y las letras eran de color blanco. La forma de estos rótulos, cuyo esquema de composición perduró durante mucho tiempo, era rectangular. El rectángulo situado horizontalmente, en la mayoría de los casos, tenía en la parte

superior un espacio circular o de otro tipo que servía para la colocación del escudo, emblema o nombre del touring club responsable (Aicher, *et al*, 2002, p. 27).

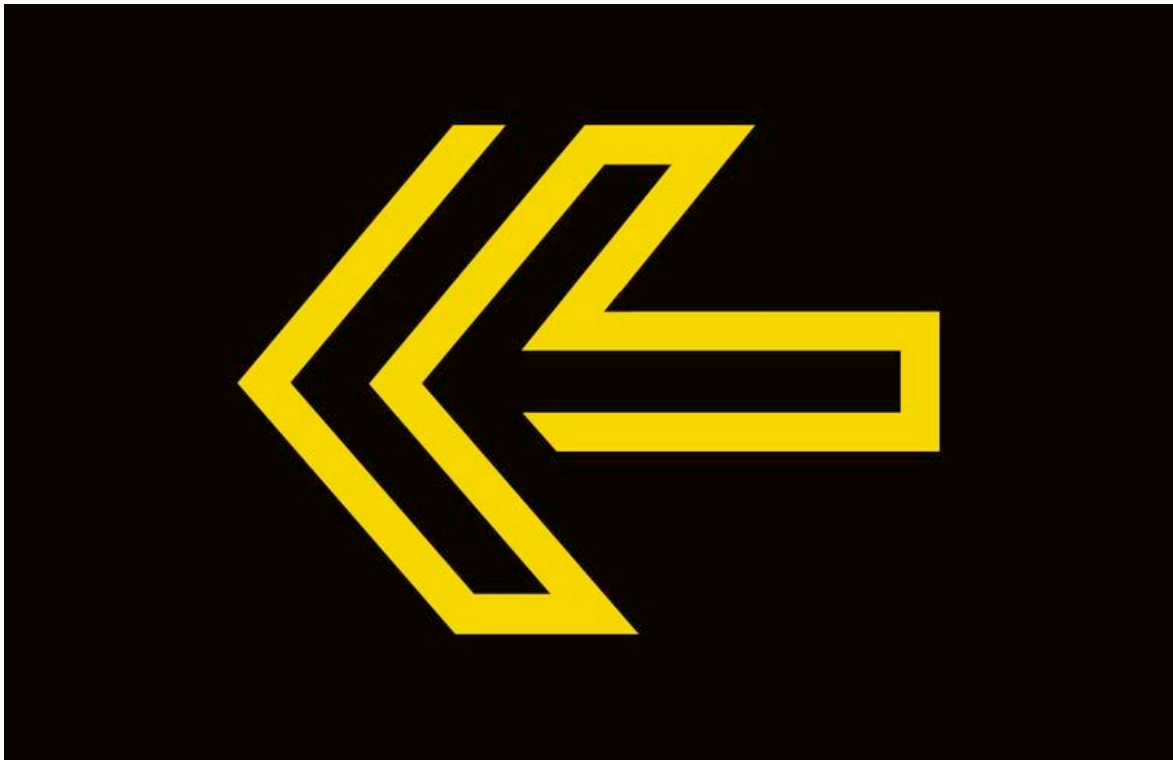


Fig. no 10, Ejemplo de flechas Museo Militar de Holanda, Faura, 2014.

Tipos de flechas

Existen diversos tipos de flechas, pero los más importantes son 5, según Aicher, *et al*, (2002) son las siguientes:

Flecha simple: movimiento en el sentido de la flecha. Flecha con una línea de limitación perpendicular a la punta de la flecha: movimiento en el sentido de la flecha hasta un determinado límite. Flecha con la línea de limitación perpendicular al extremo de la cola: movimiento en el sentido de la flecha a partir de un determinado límite. Flecha con la línea de limitación perpendicular a la punta y al extremo: movimiento en el sentido de la flecha desde un determinado límite hasta otro igualmente determinado. Movimiento con una curvatura semicircular en el tronco: movimiento en el sentido de la flecha con salto (p. 28).

Son conceptos básicos para la mejor comprensión de este tipo de señalamientos, conceptos que aportan un conocimiento para el mejor uso de las mismas.

En las señales de circulación existen unas flechas mejor configuradas que otras; flechas de cabeza redondeada, flechas recortadas, flechas anchas y flechas estrechas. La forma más agradable corresponde a la del triángulo equilátero con un ángulo de 60 grados en la punta. Un ejemplo de flecha particularmente notable es el que aparece en las señales de circulación cuyos ángulos son redondeados. Deben ser evitadas las flechas cuya cabeza tenga un ángulo superior a 90 grados, y que carecen de flujo (Aicher, *et al*, 2002, p. 29).

Estas reglas son importantes en cuanto a la acción-reacción, según como se utilicen las flechas, usando o no estos conocimientos es el resultado que se obtendrá, es decir, de esto dependerá que la reacción del usuario sea o no la correcta.

La flecha funcionará como un símbolo que ofrecerá una dirección a todo usuario presente en el área que se aplique, como menciona Aicher, *et al*, (2002):

La flecha es un símbolo universal, pero existen unas flechas mejor configuradas que otras. Las flechas de cabeza obtusa no fluyen, las flechas de cabeza excesivamente aguda se disipan. Una forma ideal de flecha es aquella cuya cabeza está formada por un triángulo equilátero, situándose a continuación la flecha con cabeza en ángulo recto, ya que si su grosor es el adecuado la impresión visual que se obtiene la hace asimilable a un triángulo equilátero. Si el ángulo recto se manifiesta como tal, la cabeza se percibe demasiado ancha y pierde gran parte de su carácter (p.31).

Aspectos físicos y ergonómicos

Es importante conocer además qué relación tiene la señalización con el usuario, por ello se deben de tomar en cuenta aspectos como la adaptación de los elementos con el

medio ambiente, la adaptación del usuario mismo con los elementos gráficos, etcétera. La señalética debe ser realizada pensando en el usuario principalmente, y como en todo trabajo de diseño gráfico, es indispensable conocer las necesidades y características del receptor hacia el cual se desea hacer llegar el mensaje.

Ergonomía

Para entender mejor, resulta de gran ventaja conocer antes el concepto, Cañas (2001) menciona en lo que él llama ‘ergonomía tradicional’ que:

La ergonomía ha sido tradicionalmente la disciplina científica que estudia el diseño de los sistemas donde las personas realizan su trabajo. Etimológicamente el término ergonomía deriva de las palabras griegas ‘ergon’ que significa trabajo y ‘nomos’ que significa ley. Por razones históricas y geográficas, el término ergonomía se ha usado intercambiándolo con el término factores humanos. Mientras que factores humanos era el nombre que se le daba a esta disciplina en Estados Unidos, ergonomía fue el nombre que se le dio en Europa. Sin embargo, actualmente podemos considerarlos como sinónimos. En Estados Unidos, lo que antes era la ‘Human Factors Society’ ahora es la ‘Human Factors and Ergonomics Society’ (s/p).

Esta definición evidentemente (como muchas otras) ha evolucionado con el paso de los años como menciona Cañas (2001):

El término ‘ergonomía’ ha evolucionado en los últimos años. Este hecho hace necesario que distingamos dos definiciones, la tradicional que hace referencia al diseño de sistemas de trabajo, y la actual, más amplia, en la que el término se utiliza para referirse a todas aquellas situaciones en las que se diseñan artefactos para que el ser humano desempeñe sus tareas (s/p).

Como ya se mencionaba en los textos anteriores, al realizar la señalética se debe considerar principalmente al usuario, es así como la misma ayudará a los visitantes a desempeñarse y a aprovechar todas las áreas posibles, tratándose en este caso del desempeño que se puede realizar en el Parque de las Américas.

Relación del usuario con las señales

El porqué de la existencia de las señales radica en la relación que las mismas tienen con el usuario. Una persona tiene necesidades y para cubrir esas necesidades necesita en la mayoría de las ocasiones poder (o saber) desplazarse de un lugar a otro, he aquí el primer vínculo usuario-señales.

“Cuando una persona pretende ir a un lugar desconocido en una ciudad no tiene más remedio que preguntar cómo ir al lugar deseado” (Aragónés, 2010, p. 43).

En ese caso las direcciones otorgadas por otros usuarios están asumiendo el papel de señales, las cuales guían al visitante a llegar a su destino. El usuario a su vez tiene la capacidad de ‘guardar’ imágenes en su mente, explicando con ello la estrecha relación usuario-señales, gracias a la capacidad del mismo por almacenarlas para poder así recordar más adelante hacia donde se dirige, a este ejercicio realizado por la mente se le llama ‘mapa cognitivo’, Aragónés (2010) citando a Tolman (1948) menciona:

Quien se refiere al constructo mapa cognitivo para explicar los procesos de aprendizaje de las ratas, suponía que establecía en sus cerebros algo análogo a un mapa de rutas, y que este supuesto mapa era lo que, en último término determinaba su comportamiento. No obstante, hay un precedente en la geografía que utiliza la denominación de ‘mapa imaginario’, y que estudió la representación cognitiva del ambiente a gran escala. Suponía que la gente tiene imágenes que le permiten fijar las direcciones que existen (p. 45).

Sin embargo las definiciones de este concepto han ido cambiando con el paso de los años, pero es el mismo Aragonés (2010) quien citando a Neisser (1981) cita desde su punto de vista el concepto más acertado:

Un mapa cognitivo es un esquema de orientación que acepta información y dirige la acción, siendo su función facilitar la localización y movimiento dentro del espacio físico, hasta el extremo de que aquella persona sea incapaz de relacionar el lugar en donde de encuentra con el contexto ambiental está perdida. Por tanto, un mapa cognitivo funciona como un mapa de referencia ambiental (p. 46).

Es entonces como a partir de las señales se genera dicho mapa cognitivo y el cuál lleva a general una referencia ambiental, pero ¿para qué sirven los mapas cognitivos? Aragonés (2010) dice que:

“Entre las funciones de los mapas cognitivos se encuentra la de dirigir la acción, es decir, facilitar los caminos adecuados antes y durante un desplazamiento” (p. 54).

Lo que conlleva a la siguiente interrogante ¿qué relación tiene el usuario con el ambiente? Y la función que hace estrecha dicha relación.

Relación del usuario con el medio ambiente

Este tema trata de precisamente de cómo percibe el usuario al medio ambiente, lo que genera la relación entre ambos lados. Para esto muchos psicólogos ambientales han tenido que recurrir a distintas teorías que traten acerca de la percepción ambiental, una de las más importantes (si no es que las más importante) y de la que se hablará es la ‘teoría de la Gestalt de la percepción’ desarrollada en Alemania a principios del siglo XXI y la cuál ha tenido gran influencia en todo el mundo aplicada en distintos aspectos.

La teoría de las Gestalt de la percepción surgió a raíz de una investigación experimental llevada a cabo a principios de este siglo por los psicólogos alemanes Max Wertheimer (1945), Woolfgang Köhler (1929) y Kurt Koffka (1935). Para la

teoría de la Gestalt es fundamental el estudio de la percepción como un proceso holístico (integral). Los gestaltistas se opusieron a la idea de que la percepción humana podía estudiarse analizando por separado los elementos básicos de dicho proceso. Propusieron que la percepción humana solo podría comprenderse como un proceso holístico, en el cual ‘el todo es mayor que la suma de sus partes’ (Holahan, 2000, p. 56).

Este proceso holístico del que trata la teoría de la Gestalt es el que se da cuando las personas agrupan por ‘naturaleza’ las cosas. En este caso, tiene mucha influencia en cuanto a la relación usuario-ambiente-señal, ya que la señalética debe seguir un orden, el cuál hará que el usuario asocie o agrupe las distintas señales e información. Aragonés (2010) cita a Wertheimer (s/f):

Por ejemplo, según Wertheimer, durante la proyección de una película, la gente no percibe una serie de fotografías separadas de un actor en varias posiciones estáticas, sino un todo ‘dinámico’ en el cuál el actor es uno de los elementos de un patrón unificado de movimiento (p. 56).

Como se menciona en el texto, la asociación que la mente del espectador genera se hace de manera automática, es como lo que también se dice acerca de las palabras mal escritas, la mente que ya cuenta con un ‘mapa cognitivo’, selecciona desde sus archivos almacenados y percibe la palabra como es correctamente y no como realmente está escrita.

“Una contribución muy importante de ‘la teoría de la Gestalt sobre la percepción’ es la definición de los ‘principios de la organización’ básicos que permiten al individuo percibir en forma integral un conjunto de estímulos aislados” (Aragonés, 2010, p. 56).

Los principios de los que se habla en el texto, son los que conforman a toda la teoría de la Gestalt sobre la percepción, y los cuales son: principio de proximidad,

principio de semejanza, principio de continuidad y principio de cierre; Aragonés (2010) los sintetiza de la siguiente manera:

Los psicólogos de la Gestalt sostienen que el ‘principio de proximidad’ permite relacionar los elementos que están cerca uno del otro en un espacio determinado. El ‘principio de semejanza’ permite relacionar los elementos similares en forma o color dentro de un patrón. Según el ‘principio de continuidad’, se pueden agrupar varios elementos en una hilera o en una curva uniforme. Por último, el ‘principio de cierre’ permite al individuo pasar por alto o cerrar pequeños espacios vacíos en una figura y verla como un todo (p. 56).

Estos principios de organización servirán de base para la creación de la señalética en cuestión del Parque de las Américas. Tomando los aspectos de cada uno de los principios.

La contaminación visual

Es muy cierto que existe mucha contaminación visual y más hoy en día, entendiéndolo por contaminación visual a todo aquello que cause disturbio para la vista. Esto depende mucho de cada zona, aunque así mismo todo esto pueda resultar un tanto subjetivo, hablar de contaminación visual también implica hablar del buen diseño y el mal diseño. Piazza (2006) cita a Lewis (s/f):

“Existe el buen diseño y el mal diseño; este es un hecho que todos comprobamos a diario. El buen diseño es el que usamos y vemos naturalmente, sin ningún esfuerzo, el que enciende placeres” (p. 17).

El buen diseño es entonces aquel que no causa ningún disturbio para la vista y que sigue con una armonía, causando incluso un cierto placer visual.

Así mismo, Lewis (s/f) citado por Piazza (2006) habla acerca del mal diseño:

El mal diseño tiene la característica de causar el efecto contrario, creando así una experiencia negativa y derrotando el objetivo original del diseño. Y también hay

algo mucho peor, tan terrorífico para mi que hasta me cuesta escribirlo, el ‘sobre diseño’. En general, sobrediseño es cuando el diseñador o el creador original tiene tanto deseo de marcar su proyecto con su estampa de ego personal que se olvida del usuario visual (p. 17).

Para esto es necesario cuestionarse acerca de los valores estéticos con los que cada individuo cuenta, ya que puede caer en lo subjetivos. Pero este tema sobre lo ‘visual’ es algo que debe ser analizado desde el punto de vista de un diseñador y los valores que lo conforman.

Una de las tareas del diseñador consiste en reconocer (de existir) la estética propia del target al cual está dirigida su comunicación. Desde este punto de vista el manejo estético en el diseñador es absolutamente concreto, objetivo, analizable y externo al gusto estético del diseñador (Piazza, 2006, p. 18).

La importancia de conocer esto, radica en evitar que se ‘contamine visualmente’ con el diseño, el resultado de la creación de la señalética debe ser ‘agradable’ para la vista, para ello y como Lewis (2006) mencionaba, se debe pensar principalmente en el usuario y no en la satisfacción propia como diseñador gráfico.

Tipografía y color en la señalización

Otros elementos importantes de la señalética son la tipografía y el color, los cuales también son parte del todo que la conforma. Para ello se debe entender primero los conceptos de cada uno de ellos, de esta manera será acertada la elección y aplicación de ambas en la señalización.

“Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, números y letras” (Pérez, 2012, s/p).

Según Pérez (2012) La elección de este elemento será el factor que determinará la legibilidad del mensaje en el cuál radicará la efectividad con la que el mensaje será recibido.

“Se entiende por tipografía, una agrupación espacial de elementos que se mantiene permanentemente en un contexto histórico-geográfico determinado” (Muntañola, 2002, p.18).

Se entiende, entonces, de acuerdo a Muntañola (2002) que incluyendo los aspectos históricos y geográficos es como se obtendrá la tipografía idea para la señalización; como lo que ya se mencionaba acerca de la relación usuario-señal, usuario-ambiente y señal-ambiente. Todo está relacionado.

El mensaje y la tipografía

No es lo mismo definir lo que se va a comunicar que saber cómo comunicarlo. Para ello es de acuerdo al público a quien va dirigido cómo se definirá la manera adecuada de transmitir el mensaje.

“Un proceso de diseño, regido por el pliego de condiciones y desarrollado según el plan mental y la orientación creativa del diseñador; este proceso es el ‘designe’, la disciplina que implica las ideas del proyecto, plan, programa y desarrollo” (s/a, 2008, p. 9).

Es a través de este plan que se desarrollará la manera de transmitir el mensaje, en el caso de la señalética del Parque de las Américas se debe tomar en cuenta principalmente un factor: es un parque abierto a un público tanto nacional como extranjero. Los mensajes deben ser un tanto ‘universales’ aunque esto no significa que sea necesariamente con palabras, como ya se explicaban los diferentes tipos de señales (imagen y/o texto). De tal manera que el mensaje pueda ser integrado en la sociedad.

“El medio difusor, es el canal por el cual circulan los mensajes gráficos: prensa escrita, cartel, libro, etc. A través de estos medios, la ‘empresa’ se integra en el medio social” (s/a, 2008, p. 9).

Al integrarse en el medio social se estará haciendo llegar el mensaje de manera correcta al destinatario.

“El destinatario de las comunicaciones visuales (y de los que ha sido definido previamente por sus características tipológicas, económicas, culturales, etcétera.)” (s/a, 2008, p. 9).

Este destinatario (público) hacia el cual va dirigido que ya ha sido definido previamente, desde el inicio de la investigación.

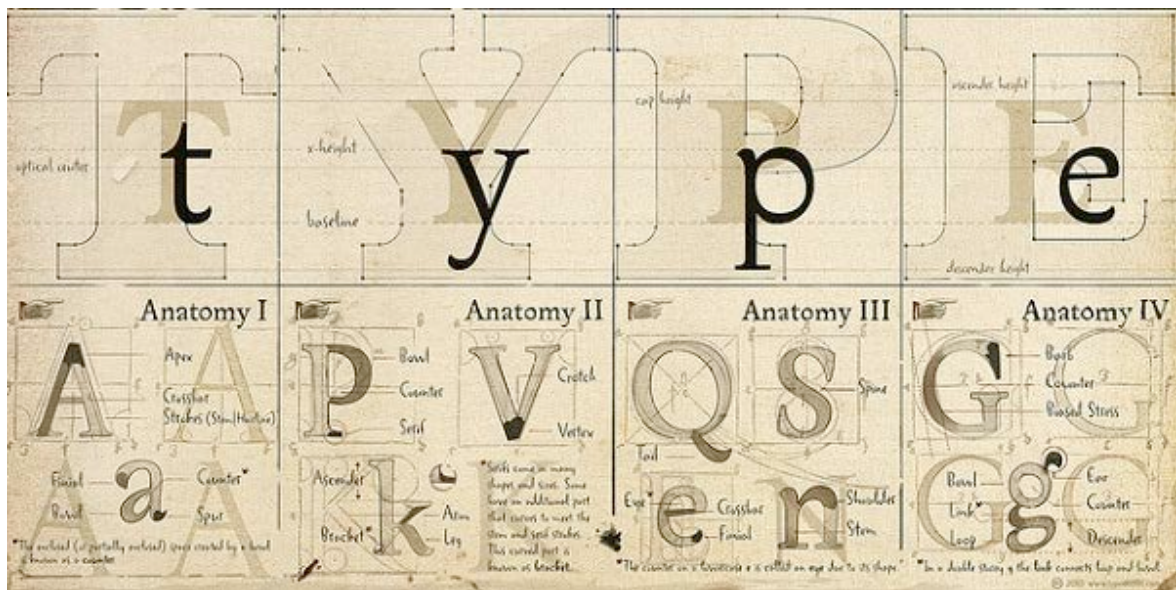


Fig. no. 11, Ejemplo de anatomía de la tipografía, Lance, 2015.

La escritura

Por escritura no necesariamente se hace referencia a lo transmitido con palabras sino también a las palabras transportadas en imágenes. La señalética es el claro ejemplo de esas ‘palabras’ transportadas en imágenes.

En la escritura ideográfica lo ‘escrito’ es independiente de los sonidos de lo hablado. Las ‘ideas’ son trasplantadas directamente a una imagen (pictograma). A

través de las peculiaridades de los utensilios y del material principal utilizados en esta escritura, los signos gráficos pueden transformarse en formas abstractas. A partir de este nivel abstracto de desarrollo queda también el camino libre hacia una conexión entre los elementos de la escritura y los sonidos de frases y palabras. Es así como pudo desarrollarse la escritura alfabética a partir de los jeroglíficos egipcios. Las escrituras alfabéticas de los siglos XIII y XII a.C. de raíz nordsemítica provienen, seguramente de la escritura cuneiforme del alfabeto fenicio. Del círculo de las escrituras semíticas proceden también las escrituras india e indonesia; a partir de la antigua escritura fenicia se desarrolló también la escritura griega de la cual, por su parte se originaron las escrituras europeas (Aicher, *et al*, 2002, p. 17).



Fig. no. 12, Ejemplo de escritura cuneiforme, s/a, 2011.

Como primera tarea está definir las ideas y conceptos, para proceder a sintetizar dichas ideas y así transportarlas a imágenes o en caso de ser utilizado el tipo de señal con texto, que éste sea concreto y así más fácil de entender por el usuario.

Así mismo, se deben de conocer las distintas maneras de escribir y de comunicar los mensajes, desde los tiempos más remotos hasta la actualidad, todo esto tiene que ver con saber como cada quien se expresa y por ello entender como lograr que un todo comprenda y reciba el mismo mensaje.

“El desarrollo de la producción gráfica del signo discurre desde la escritura ideográfica, pasando por la escritura fonética, hasta la escritura alfabética. En la escritura ideográfica lo ‘escrito’ es independiente de los sonidos de lo ‘hablado’” (Aicher, *et al*, 2002, p. 17).

Si bien es cierto que la señalética consiste en pictogramas, también implica una escritura (como se explicó anteriormente), que no en todos los casos es ideográfica, puede ser sólo fonética o viceversa. Se deben de entender estos conceptos para que esa ‘escritura’ llegue al usuario de la manera más adecuada.

Color en la señalización

La elección y uso del color en cualquier trabajo de diseño gráfico, no sólo en la elaboración de señalética dependerá mucho de qué efecto se desea causar en el receptor del mensaje, siendo uno de los elementos básicos en cualquier diseño que se realice, éste no solo funcionará como una atracción, sino que servirá para llegar también a los sentidos, como Ricupero (2007) menciona:

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar estos mediante la gama de colores utilizados.

Podemos dar la sensación de frío, de apetecible, de rugoso de limpio, etcétera (p. 113).

Para saber como funciona mejor el efecto que los colores causan a los sentidos, es necesario definir las características de cada uno de ellos. Dependiendo de si son cálidos o fríos estos tendrán una distinta función.

Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser la calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia... La psicología de los colores fue ampliamente estudiada por Goethe, que examinó el efecto del color sobre los individuos (Ricupero, 2007, p. 113).

Es gracias a Goethe que hoy en día conocemos la influencia e impacto de los colores, lo cuál ha causado un gran efecto en la vida diaria, tanto en las personas como en la flora y fauna incluso. Ricupero (2007) explica de manera sintetizada cada uno de los colores:

El amarillo: es el color de la plenitud, el más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro. Es el color de la juventud y de los niños, es activo. Suele interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos. Pero también es el símbolo del engaño y de la perfidia (p. 114).

Este color es entonces el que irradia siempre, es símbolo de luz y energía. Este es un color que suele ser utilizado para captar al instante la mirada del espectador por su alto atractivo.

El rojo: significa vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa sensualidad, virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad. Asimismo, se puede relacionar con la guerra,

la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza o la energía (Ricupero, 2007, p. 141).

Este color puede resultar riesgoso en algunos casos, por su fuerte relación con la pasión y lo excitante, a menudo se le atribuye todo lo relacionado con el amor y la pasión.

El azul: es tranquilo y se reviste de una profundidad solemne. Es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear una ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire (Ricupero, 2007, p. 115).

A través de este color se pueden transmitir principalmente confianza y calma. Si lo que se busca es dar la sensación de tranquilidad, éste puede ser la elección acertada.

El naranja: es un color hipnótico y calorífico. Más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética 'es vitaminado'. Es el color del fuego flameante, ha sido escogido como señal de precaución. Puede significar: regocijo, fiesta, placer, aurora, presencia de sol (Ricupero, 2007, p. 117).

El naranja es un color intermedio entre el amarillo y el rojo, es llamativo, pero también radiante. Tiene la cualidad de poseer características de ambos colores (rojo y amarillo) pero sin ser tan extremista.

El violeta: expresa cierto misterio, pero es majestuoso, es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva en lila o en morado, se aplanan y pierde su potencial y evoca la infancia añorada, el mundo mágico y fantástico. Es el color que

indica tensión. Puede significar: calma, aristocracia y también violencia, engaño (Ricipero, 2007, p. 181).

En este caso, el color tiene dos polos, el de confianza, pero también el de desconfianza, es una ilusión, por ello se le asocia principalmente a la magia o al misterio.

El verde: es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende a amarillo, cobra fuerza activa y soleada; su en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado. Igualmente puede inducir percepción de angustia o de espanto, depende en que objeto esté utilizado. Reservado y esplendoroso. Es el resultado del acorde armónico entre el cielo (azul) y el sol (amarillo) el es color de la esperanza. Y puede expresar: naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio (Ricipero, 2007, p. 181).

Lo interesante del verde es su capacidad camaleónica, dependiendo a través de qué se esté expresando o en que situación se esté utilizando. Asociado normalmente a la naturaleza, pero capaz de mover todos los sentidos del receptor.

El blanco: puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocencia; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. Es la luz que se difunde (no color). Expresa la idea de: inocencia, paz, infancia, divinidad, estabilidad absoluta, calma, armonía. Para los orientales es el color que indica la muerte (Ricipero, 2007, p. 181).

Generalmente se le atribuye a este color el término 'limpio'. Puede parecer contradictorio que en Asia sea el color que indique muerte, pero no lo es, ya que como se dice representa a lo infinito, al vacío positivo. Por ello, ellos ven la 'muerte' como esa otra vida infinita a la que pasan los seres. Los hospitales por ejemplo usan este color.

El negro: es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones puede significar impuro, maligno. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

Puede determinar todo lo que está escondido y velado: muerte, asesinato, noche.

También tiene positivas como: nobleza, pesar (Ricupero, 2007, p. 182).

Generalmente en el diseño este color se utiliza mucho para representar elegancia y seriedad. Puede resultar un color muy elegante e imponente con respecto a los demás.

“El gris: simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Los grises metálicos dan impresión de frialdad metálica, pero también dan sensación de brillantez, lujo; elegancia por su asociación con la opulencia y los metales preciosos” (Ricupero, 2007, p. 201).

Este último color puede variar de acuerdo a sus tonos, así como a su acabado (mate, brillante o metálico) puede ser aplicado como algo plano o como algo elegante, dependiendo de cual de sus variaciones de utilice.

Teniendo en cuenta las anteriores descripciones se podrá hacer entonces el uso adecuado de los colores para así poder aplicarlos de acuerdo a su uso y necesidad.

Materiales de impresión

Se deben tomar en cuenta las características principales de los materiales existentes para saber cuales son lo más adecuados dependiendo de cada proyecto, de esta manera se logrará que la señalética sea parte del área en donde se establezca, logrando así su complementación con la misma.

La elección de los materiales obedece a diversos factores. En primer lugar, casi todos están disponibles de forma habitual en bastantes proveedores, es decir, no debería representar ninguna dificultad encontrarlos, no obstante, se indican algunas alternativas. Gran mayoría de los materiales son fabricados por una empresa y comercializados por un distribuidor, pero suele ocurrir que éste se muestre selectivo

en la gama de existencias que distribuye, por ejemplo, pueden perfectamente ofrecer una asombrosa gama de colores, pero en un solo gramaje. También algunas veces, los proveedores cambian el nombre de los productos o de los colores, lo que puede dar lugar a bastante confusión (Mason, 2008, p. 11).

Encontrar el material adecuado puede llevar su tiempo, no sólo por la decisión de éste sino por la viabilidad del mismo, es decir, qué tan fácil o difícil será obtener el material y aplicarle el diseño. Como menciona Mason (2008):

Uno de los principales problemas es que los fabricantes no suelen producir muestras o una documentación eficaz de sus productos. Con frecuencia, declaran que sus materiales se imprimirán perfectamente y que aceptarán distintos modos de manipulación. La realidad es que no es así, e impresores o manipuladores no están predispuestos a emplear el tiempo extra que resulta necesario para que el producto funcione bien. A menudo, el diseñador se ve obligado a desempeñar el papel de canalizador entre fabricante e impresor y a afrontar la realidad de las limitaciones del material a pesar de su ignorancia de los problemas relacionados con la producción. Este desconocimiento, no obstante, puede producir resultados singulares, pues suele obligar a forzar el material o a aplicarlo en nuevas direcciones, y es entonces cuando pueden surgir las verdaderas innovaciones (p.11).

Siguiendo las recomendaciones de Mason (2008) se explicarán los materiales que pueden ser aptos y adecuados para la realización de la señalética, los cuales se explican a continuación.

Acrílico

Este material presenta características muy ricas visualmente y aunque puede resultar difícil mantener su superficie intacta, puede funcionar como soporte para los señalamientos. Mason (2008) explica sus características:

El acrílico está disponible en una extensa gama de colores, tamaños y grosores, aunque a veces habrá que pedirlo expresamente. El acrílico suele presentar una superficie brillante y tiene tendencia a rayarse por lo que siempre se entrega recubierto de una película protectora por ambas caras. Está disponible en forma de planchas de colada o de extrusión. El acrílico por colada se fabrica directamente entre dos láminas de vidrio. Es más rígido que el extrusionado, más fácil de cortar y encolar, y ofrece una mayor disponibilidad de colores y acabados. El acrílico por extrusión está fabricado a partir de gránulos de plástico y por consiguiente es más adecuado para el termoformado, un proceso en el que la lámina es sometida a calor hasta hacerla moldeable (p. 12).

Este material además se encuentra en diferentes colores y grosores, aunque no es muy amplia. Pero puede ser tan delgada como para una tarjeta o gruesa como para una señalización.

La paleta de colores y grosores disponibles es limitada (básicamente verde lima, amarillo, naranja y azul) pero se comercializa hasta en un grosor mínimo de 0,3 milímetros que es adecuada para hacerla tarjetas comerciales y que cuenta con la ventaja añadida de que puede ser guillotizada (Mason, 2008, p. 12).

Es además fácil de adquirir, aunque los costos no son muy bajos, es totalmente costeable, y puede funcionar como complemento con otro material, como se mencionará más adelante.



Fig. no. 13, Señalética con material acrílico, s/a, 2014.

Metal

Es un material con pocas opciones de aplicación, pero puede ser un útil para las señalizaciones y a menudo se puede ver implementado.

Podría decirse que el metal es un soporte que tiene muy pocas aplicaciones directas en el proceso de diseño. Tiene una apariencia, un tacto y una densidad específicos que rara vez nos resultarán adecuados. No obstante, si surge la posibilidad de su utilización, conviene tener cierta idea de lo que puede conseguirse, y de cómo y dónde podemos lograr el acabado del proyecto (Mason, 2008, p. 23).

Que tenga poca variedad en sus aplicaciones no quiere decir que sea un punto negativo, como ya se ha dicho en varias ocasiones, todo depende de qué es lo más apto para cada proyecto. Sin embargo, sus costos pueden ser un poco altos.

“El coste es un aspecto importante al considerar el uso del metal en un proyecto, en parte porque, a diferencia de los papeles o plásticos, el metal debe pasar por varios procesos antes de que esté preparado para su uso” (Masón, 2008, p. 23).

Su proceso de elaboración es más completo y pasa por más fases, siendo esta una de las principales causas de sus costos elevados.

Existen también una amplia variedad de metales, de los cuales no todos servirán para todo proyecto, Mason (2008) menciona los más empleados por los diseñadores:

Los metales más empleados por los diseñadores son el aluminio y el acero inoxidable, que son fáciles de cortar, troquelar y serigrafiar. El acero inoxidable es mucho más duro que el aluminio y puede suministrarse en planchas muy finas. Sin embargo, cuanto más fina sea la plancha, más afilados serán sus bordes. El acero es especialmente adecuado para el grabado en su superficie o para el troquelado de diseños (p. 23).



Fig. no. 14, Señalética sobre aluminio, s/a, 2014.

Siendo entonces uno de sus mejores atributos el tener la capacidad de aprovechar su superficie de diversas maneras, como lo es aplicándole diseños por medio de la serigrafía.

PVC rígido

Uno de sus mayores atributos es la facilidad con la que se puede disponer de este material. Es un material utilizado comúnmente y con alto valor industrial. Además, se puede manipular con facilidad para su mejor utilización.

El PVC es uno de los soportes sintéticos de mayor disponibilidad y de uso más extendido. Por este motivo, es uno de los productos más valorados de la industria petroquímica. Se emplea sobre todo en la construcción y en la industria pesada, pero la facilidad de su manufactura y la enorme cantidad de variaciones que permite lo convierten en una opción recurrente para múltiples aplicaciones en otras industrias (Mason, 2008, p. 29).

Al ser uno de los materiales utilizado principalmente en la industria se le atribuye una gran cualidad en cuanto a su durabilidad, por ello su uso común en diversas industrias (en este caso inclusive en el diseño).

Cuenta además con muchas otras cualidades como lo son su superficie, que funciona con distintos procesos de impresión, así como su grosor, a pesar de no ser muy alto es muy rígido.

El PVC rígido admite prácticamente cualquier proceso de impresión. Supone una alternativa sintética al papel y, por lo tanto, se emplea para cualquier cosa, desde tarjetas hasta cubiertas o pastas para libros. No obstante, resulta caro imprimir sobre PVC rígido y el usuario debe ser consciente de cuáles son sus limitaciones. Por ejemplo, el PVC no se considera un material respetuoso con el medio ambiente y esto tal vez moleste tanto al diseñador como al cliente (Mason, 2008, p. 29).

Se deben considerar muchos factores al elegir materiales de impresión, y el ser un material poco amigable con el medio ambiente y de alto costo pueden resultar críticos al elegir su uso.



Fig. no. 15, Ejemplo de PVC rígido, s/a, 2015.

Madera

La madera en muchas ocasiones puede parecer ser hecha para trabajos más industriales, lo cierto es que hoy en día es muy utilizada también por los diseñadores gráficos, aunque su uso no sea el más común de todos.

Puede parecer que para el diseñador gráfico existen pocas oportunidades para emplear este material. En realidad, no parece haber ningún motivo por el que no debamos considerar su uso. Pero si se da la ocasión, si por ejemplo nuestro cliente resulta ser una serrería o un fabricante de muebles, no está de más hacerse con toda la información necesaria para poder abordar con confianza la utilización de este soporte (Mason, 2008, p. 35).

Sin embargo, es un material difícil de manipular con respecto a su grosor, las maderas muy delgadas pueden resultar muy frágiles y las más gruesas en ocasiones no pueden ser

admitidas por las maquinas de corte láser (por mencionar un ejemplo). Como Mason (2008) explica:

La mayoría de las veces, la madera que piden es demasiado frágil para ser suministrada en grosores menores de 20 milímetros o resulta demasiado costosa. Una clase de madera que funciona bien, no obstante, es el álamo americano, que puede teñirse y barnizarse para imitar a cualquier otra madera (p. 35).

Sin embargo, cuenta con la opción de aplicarle serigrafía, la cual es una técnica de impresión con mucha riqueza visual, gracias a su acabado y limpieza.

“La serigrafía es un método muy empleado y de eficacia probada para aplicar un logo a la superficie de madera. Si la madera es suficientemente dura debería poder estamparse en caliente” (Mason, 2008, p. 35).

Aunque volviendo a una de las mayores trabas en cuando al uso de materiales, sus costos pueden ser muy elevados en la mayoría de sus aplicaciones.



Fig. no. 16, Señalética sobre madera, s/a, 2014.

Autoadhesivos

Estos pueden ser usados de manera independiente o en conjunto con otro material, para aportarle mayor dureza (y durabilidad). Pueden ser de gran utilidad cuando a alguno de los materiales anteriores no se les pueda aplicar otra técnica, siempre existirá la opción de recurrir a los autoadhesivos.

Aún a riesgo de que aparezca obvio, cabe señalar que los materiales autoadhesivos tienen una aplicación muy específica y raramente se emplean para otra cosa que no sea el etiquetado. La gama de adhesivos es muy variada, desde los industriales hasta los domésticos, de modo que es aconsejable definir bien cuál va a ser su aplicación (Mason, 2008, p. 31).

Su uso puede resultar riesgoso, se pone en duda su durabilidad y su funcionalidad, pero puede, en ocasiones ser un buen complemento, como claro ejemplo de autoadhesivo y que es altamente usado hoy en día está el vinil autoadherible, a menudo utilizado sobre cristal principalmente y plásticos. Sus costos son más bajos, por lo que lo hace más fácil de obtener.

CAPÍTULO III

Método

En este capítulo se presentan los lineamientos metodológicos, se explica el porqué es un diseño de investigación no experimental, el tipo de estudio descriptivo, el enfoque de investigación cualitativo, la modalidad de investigación proyectual y la metodología de diseño utilizada en la realización de la propuesta gráfica.

Diseño de la investigación

Es necesario entender con claridad la diferencia entre experimental y no experimental para su mejor entendimiento. Hernández, Fernández, Baptista (1998) explica el término experimento:

Hablamos de ‘experimentar’ cuando hablamos de sustancias químicas y vemos la reacción de este hecho o cuando nos cambiamos de peinado y vemos el efecto que provoca en nuestros amigos esta transformación. La esencia de esta concepción de ‘experimento’ es que requiere la manipulación intencional de una acción para analizar sus posibles efectos (p. 107).

Por lo tanto, el diseño de la investigación de la presente investigación es no experimental.

“La investigación no experimental será subdividida en diseños transeccionales o transversales y diseños longitudinales. Dentro de toda la investigación se comentarán diseños específicos” (Hernández, *et al*, 1998, p. 107).

Por lo tanto, la investigación es transversal.

Tipo de estudio

El tipo de estudio que se implementará será el descriptivo, ya que es un proyecto al cual le anteceden proyectos de su similitud en el área, los cuales podrán servir como ejemplo para la realización del presente proyecto. Según Hernández, *et al* (1998):

Los estudios descriptivos miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así (vágase la redundancia) describir lo que se investiga (p.60).

Así de esta manera se estará describiendo al proyecto para su mejor entendimiento, describirlo para que paso a paso se vayan logrando cada uno de los objetivos.

Los estudios descriptivos miden de manera más bien independientemente los concepto o variables a los que se refieren. Aunque, desde luego, pueden integrar las mediciones de cada una de dichas variables para decir cómo es y cómo se manifiesta el fenómeno de interés, su objetivo no es indicar como se relacionan las variables medidas (Hernández, *et al*, 1998, p. 61).

Es por ello que en la investigación se realizarán tomando en cuenta cada uno de los aspectos que formarán parte de la propuesta de rediseño de señalética del Parque de las Américas.

“La investigación descriptiva, en comparación con la naturaleza poco estructurada de los estudios exploratorios, requiere considerable conocimiento del área que se investiga para formular las preguntas específicas que busca responder” (Hernández, *et al*, 1998, p. 61).

Enfoque de la investigación

El enfoque que se utiliza es el cualitativo, ya que esta investigación no contiene tablas de resultados y no se llevarán a cabo encuestas. No se miden datos en ningún momento. Según Stevens (1951) citado por Hernández, *et al* (1998) explica el término de ‘medir’:

“Medir significa asignar números a objetos y eventos de acuerdo con reglas” (p. 134).

Es por ello que sólo se tomará en cuenta una metodología mencionada a continuación y utilizada a lo largo de la investigación.

Modalidad de la investigación

El tipo de documento es tesina a nivel proyectual. La realización implica, valga la redundancia, un proyecto; una propuesta que tiene la posibilidad de ser implementado en un futuro cercano, lo cual resulta idóneo.

“Los cuatro tipos de investigación son igualmente válidos e importantes” (Hernández, *et al*, p. 70).

Tomando como base la metodología de Esther Maya en el libro ‘Métodos y técnicas de investigación’, siguiendo principalmente los 7 pasos que ella determina para lograr un mejor desarrollo de la investigación.

Por lo tanto, es necesario seguir los pasos mencionados previamente por Maya (2014): La elección del tema de estudio: durante esta etapa nos enfrentaremos a preguntas tales como: ¿qué investigar?, ¿qué tema elegir como proyecto de tesis?, ¿cómo plantear una investigación que resulte una aportación interesante para mi profesión y para el país en general?. Delimitación del tema de estudio: el tema elegido debe ser delimitado, considerando aspectos tales como la validez, extensión y profundidad para abordar el tema elegido, los elementos que lo integran y la disponibilidad o acceso a la información necesaria. Justificación del tema elegido: Justificar quiere decir que el investigador debe sustentar las razones por las cuales elige un tema como proyecto de investigación. Es decir, debe explicar la importancia del tema que eligió, el cual puede ser resultado de una inquietud personal o de la necesidad de profundizar en el conocimiento de algún tema en particular. Formulación de objetivos: constituyen un importante punto de referencia que

guiará el desarrollo de su trabajo, hacia ellos se dirigirán todos sus esfuerzos, estos deben de ser claramente expresados para evitar posibles desviaciones en el proceso de investigación, y ser congruentes con la justificación. Planteamiento del problema: debe plantearse de forma clara, lógica y precisa; se debe, por lo tanto, evitar la vaguedad y la ambigüedad de los conceptos y términos que se emplean. Marco teórico y conceptual de referencia: su función es establecer un marco de teorías que expliquen los resultados obtenidos en la investigación; de no ser así, al investigador le será difícil fundamentar su investigación e interpretar de manera fructífera los resultados obtenidos en la investigación. La hipótesis: puede definirse como una explicación anticipada, una respuesta tentativa que el investigador se formula con respecto al problema que pretende investigar; una hipótesis puede ser, por lo tanto, una suposición fundamentada en la observación del fenómeno objeto de investigación.

Metodología de diseño

Es importante contar con una metodología que sirva de guía para crear en este caso la propuesta gráfica de diseño de señalética con un fin específico mencionado en los objetivos; Jorge Frascara dicta ciertos pasos de su metodología en el libro ‘Diseño gráfico y comunicación’, esta metodología facilita el proceso de diseño, le otorga orden, estética y funcionalidad.

Los pasos a seguir son 10, como menciona Frascara (2000): Definición del problema: con el objetivo de encontrar una solución. Recolección de información: se estudia el tema a profundidad y se obtiene toda la información posible que pueda ser de ayuda para el proyecto. Análisis e interpretación de la información: se organizan los temas recolectados y se destaca la información de mayor utilidad. Determinación de objetivos: estos ayudarán a tener un enfoque, orden y metas del proyecto para poder cumplir con esos objetivos. Bocetares: es el anteproyecto, en este paso comienzan las primeras ideas,

aquellas que serán las bases del resultado. Desarrollo: se profundiza, se eligen ideas y se trabajan en ellas. Presentación: es el resultado del proyecto del diseño. Organización para la producción: este paso es opcional, ya que no en todos los casos el diseñador es quien continúa con este proceso. Implementación: puede ser real o ficticia para dar una muestra de cómo luciría el proyecto. Evaluación: aquí reside la importancia de evaluar cada proyecto, opinar y concluir el aprendizaje y resultados gráficos obtenidos.

CAPÍTULO IV

Resultados y conclusiones

Discusión

Con base a lo expuesto a lo largo de la investigación, es evidente que para la realización de un proyecto (incluso si solo es una propuesta) es importante estudiar e investigar el tema de elección para poder empaparse e involucrarse mejor en todo el proceso. Es indispensable crear una base a partir de la investigación para poder fundamentar en este caso la propuesta gráfica de rediseño de señalética.

Como resultado del uso de una metodología de investigación y una metodología de diseño se logró estructurar y dar orden a los temas elegidos que aportaron e hicieron posible la realización del proyecto gráfico. Con ambas metodologías se delimitaron los temas, se establecieron objetivos a lograr, se recabó información y se visualizó una meta final por cumplir.

De acuerdo al enfoque de Gutiérrez, Álvarez (s/f) con respecto a las tres dimensiones: semántica, sintáctica y pragmática, se logró identificar a partir de este instrumento de evaluación por medio de varios acercamientos con *El Parque de las Américas* que el estado actual del sistema de señalética requiere de una renovación; la cual es indispensable para que los usuarios visitantes del parque puedan conocer y disfrutar del recorrido a través sus 4 áreas, siendo orientados en su desplazamiento a través de las áreas del parque gracias a la nueva imagen gráfica.

Al implementar todo lo mencionado en la realidad, se obtuvo mayor fluidez al momento de aplicarlo en la parte creativa que como diseñadora gráfica es indispensable para crear propuestas únicas, estéticas pero sobre todo funcionales.

El rediseño se logró a partir de la recopilación de datos realizada, partiendo de los datos históricos tales como los autores involucrados en la construcción del parque, sus elementos gráficos y su importancia histórica.

Al inicio de la investigación se esperaba contar con mayor información histórica que rodeara a la creación del parque desde sus inicios; ésta fue la mayor limitante en el proceso, fue necesario recabar información escasa por separado y armar a partir de pequeñas piezas el rompecabezas informativo que hizo posible la elaboración de la propuesta gráfica final, a pesar de ello es sorprendente el renombre de los involucrados en la creación del parque, la inspiración y el gran significado de cada construcción histórica. El mayor aporte reunido fue de parte del periodista Ramírez Aznar, quien en su tiempo recabó la información reuniendo a personas y recopilando lo poco que obtenía de cada uno de manera verbal, aquí radica la importancia de esta investigación, que servirá de guía para futuras generaciones.

Fue lo contrario con la información teórica, no se esperaba que fuera tan fácil el acceso a los temas elegidos para desarrollar, gracias a los autores que previamente estudiaron dichos temas. Así mismo, resultó sorprendente que hacer una investigación que requiere orden fuera tan complejo y que esa misma complejidad fue por la que se logró obtener los resultados que se buscaban.

Conclusión

De acuerdo a los objetivos establecidos, se logró la propuesta de rediseño de señalética, siguiendo la metodología de investigación de Esther Maya y la metodología de diseño de Jorge Frascara, mencionadas anteriormente. Los pasos de ambas metodologías fueron esenciales para obtener un resultado justificable, tanto en lo teórico como en lo práctico (gráfico). Se abordaron temas relacionados con señalética, se estudió el área y se aplicaron todos los pasos para la realización del diseño gráfico, desde la lluvia de ideas

hasta el bocetaje, aplicando el número áureo para la retícula que definió las proporciones y el acomodo tipográfico, obteniendo un fundamento a partir de una investigación y puntos importantes como la base histórica, implementación de colores, formas y figuras, fue así como se desarrolló un diseño de señalética al que le es posible comunicar información histórica y orientativa e instructiva para los usuarios del Parque de las Américas. Se puede apreciar en el diseño gráfico orden, estética y lógica funcional.

En la señalética informativa se incluyeron datos históricos como los inicios de un proyecto fallido que llevaron a la construcción del parque, la inspiración arquitectónica, el significado emblemático de cada sección, los colores elegidos, la tipografía elegida, etc. Esto con el fin de que el usuario aprecie mejor el contexto que llevó a la creación del Parque, se entiende la gran influencia que lugares como Chichén Itzá le otorgaron a la Parque, información que si para la realización de la investigación fue difícil de obtener, para el usuario lo sería aún más si dichos conocimientos no se compartieran.

Además se propusieron materiales de implementación en caso de que la propuesta se llevara a la realidad. Se consultó a especialistas expertos en el área acerca de la implementación sobre aluminio con grabado láser para verificar la viabilidad para su reproducción, se observaron distintos parques de la ciudad de Mérida para analizar qué haría identificarse al Parque de las Américas con respecto a los demás. También se verificó la accesibilidad de los colores seleccionados para su impresión y el tamaño tanto de los gráficos, tipografía y señalamientos.

Recomendaciones

A este proyecto no le anteceden otros similares en la Universidad Mesoamericana de San Agustín, por lo que la importancia del presente proyecto recaerá en su funcionalidad como apoyo didáctico para las futuras generaciones, servirá como una guía básica con amplias posibilidades para poder abarcar otros temas utilizando las mismas

metodologías o viceversa, los mismo temas pero con distintas metodologías y giro de investigación. Sería muy interesante poder abordar la señalética con otro tipo de proyecto: tipo de investigación, modalidad y enfoque. Si se tratara de una tesis por ejemplo se harían encuestas y tablas que nos arrojarían resultados más precisos acerca de los usuarios visitantes mencionados en la presente investigación, se podrían medir argumentos que no son posibles de medir en la actual tesina proyectual.

Para los futuros investigadores, es recomendable mantenerse fieles a los objetivos establecidos al inicio de la investigación para lograr solucionar el problema planteado. Así mismo, se deben estudiar temas que sean de interés tanto personal como profesional para entusiasmarse y empaparse mejor del proyecto de su elección. Aprovechar y utilizar la información recaudada en esta tesina y expandir más lo expuesto impulsará al futuro investigador a desarrollar más temas con profundidad.

Los conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera, las materias estudiadas y tareas elaboradas serán una pieza importante que ayudarán a la realización de cualquier investigación, tomarse en serio los temas que otorgarán al investigador una consumación profesional es parte de la pieza clave para que el proyecto funcione y pueda ser concluido.

En lo práctico, como es en el caso de la presente creación de la propuesta gráfica de la señalética del Parque de las Américas se recomienda definir a partir de los temas investigados el enfoque y la personalidad que se darán a los señalamientos para crear un orden que facilite a identificar cada sección, tanto para el usuario local como para el turista no residente de Mérida, guiando de esta manera al usuario en su percepción con respecto al parque y su contenido.

REFERENCIAS

- American Psychological Association (2010). *Manual de estilo de publicaciones. (adaptado para el español por Manual Moderno)* (versión resumida) (3ra edición). México, Editorial El Manual moderno.
- Amanda López (2006). *Color: ciencia, artes, proyecto y enseñanza: Argencolor* (3ra edición).
- Charles Holahan (2000). *Psicología ambiental, un enfoque general* (1ra edición). Editorial Limusa. Universidad de Texas, en Austin.
- Daniel Mason (2008). *Materiales y procesos de impresión*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Esther Maya (2014). *Métodos y técnicas de investigación* (2da edición). Universidad Nacional Autónoma de México.
- George Yule (2007). *El lenguaje* (2da edición). Editorial Akal.
- Gran diccionario de la Lengua Española (2016). Larousse Editorial, S.L.
- Hernández, Fernández, Baptista (1998). *Metodología de la investigación*. Editorial Mcgrow Hill.
- John Maxwell (2008). *Éxito 101* (4ta edición). Editorial Nelson.
- Joan Costa (2007). *Identidad corporativa* (1ra edición). Editorial Trillas.
- Joan Costa (2003). *Diseñar para los ojos* (2da edición) Bolivia. Trabajo original 2001. Grupo Editorial Design.
- Jorge Piazza (2006). *El diseño como negocio* (1ra edición). Editorial Commtools. Buenos Aires.
- Jorge Frascara (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (2da edición). Editorial infinito. Buenos Aires.
- José Cañas (2001). *Ergonomía cognitiva* (2da edición). Editorial Médica Panamericana,

S.A. Barcelona.

Josep Muntañola (2002). *Arquitectura, modernidad y conocimiento (2da edición)*.

Editorial Oikos-Tau. Barcelona.

Julián Pérez (2012). *Definición de Tipografía*. Definición.

www.definición.de/tipografía/

Juan Aragonés (2010). *Psicología ambiental (3ra edición)*. Editorial Pirámide. Madrid.

Mariana Stefano (2006). *Metáforas en uso (2da edición)*. Editorial Biblios. Buenos Aires.

Nicholas Ind (1992). *La imagen gráfica (1ra edición)*. Editorial Días de santos.

Olt Aicher, Martin Krampen (2002) *Sistemas de signos de la comunicación visual (5ta edición)*. Editorial Gili. Barcelona.

Ramón Marino (2005). *Diseño de páginas web y diseño gráfico (1ra edición)*.

Editorial ideas propias. Barcelona.

Ronald Shakespear (2003). *Señal de diseño (1ra edición)*. Editorial infinito. Buenos Aires.

Serio Ricupero (2007). *Diseño gráfico en el aula (primera edición)*. Editorial Nobuko. Buenos Aires.

Graciela Reyes (1994). *La pragmática lingüística (2da edición)*. Editorial Montesinos. Barcelona, España.

Sin autor (2008). *Diseño y merchandising (1ra edición)*. Editorial Vértice. Málaga.

Sonia Ávila (2015). *Periódico Excelsior*. MUAC.

www.excelsior.com.mx/expresiones/2014/10/15/986985

APÉNDICE A

Propuesta gráfica de rediseño de señalética

PARQUE DE LAS AMÉRICAS

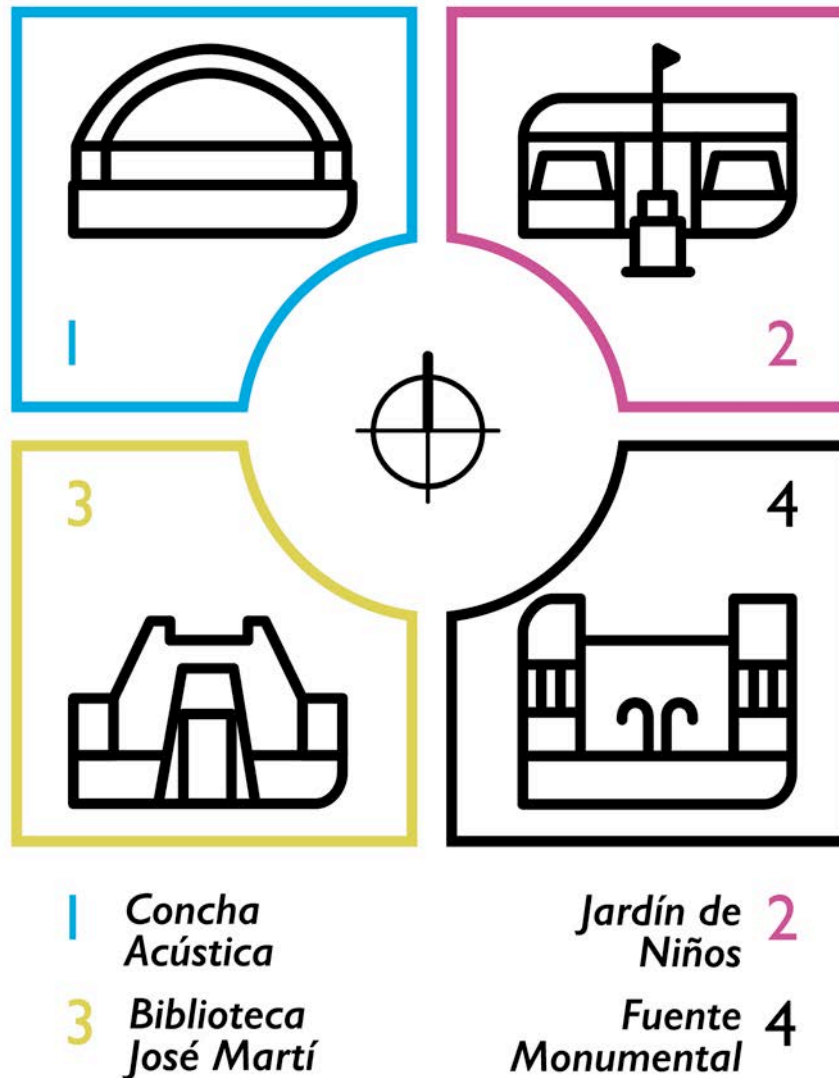


Fig. A1, Mapa original del Parque de las Américas.

El material elegido para la implementación del proyecto es el aluminio, haciendo un mapa principal mostrando las 4 zonas del parque y marcando cada zona con un color. Los colores seleccionados son los pigmento cian, magenta, amarillo y negro (CMYK) en dirección a las manecillas del reloj, como se muestra en la fig. no. 17.

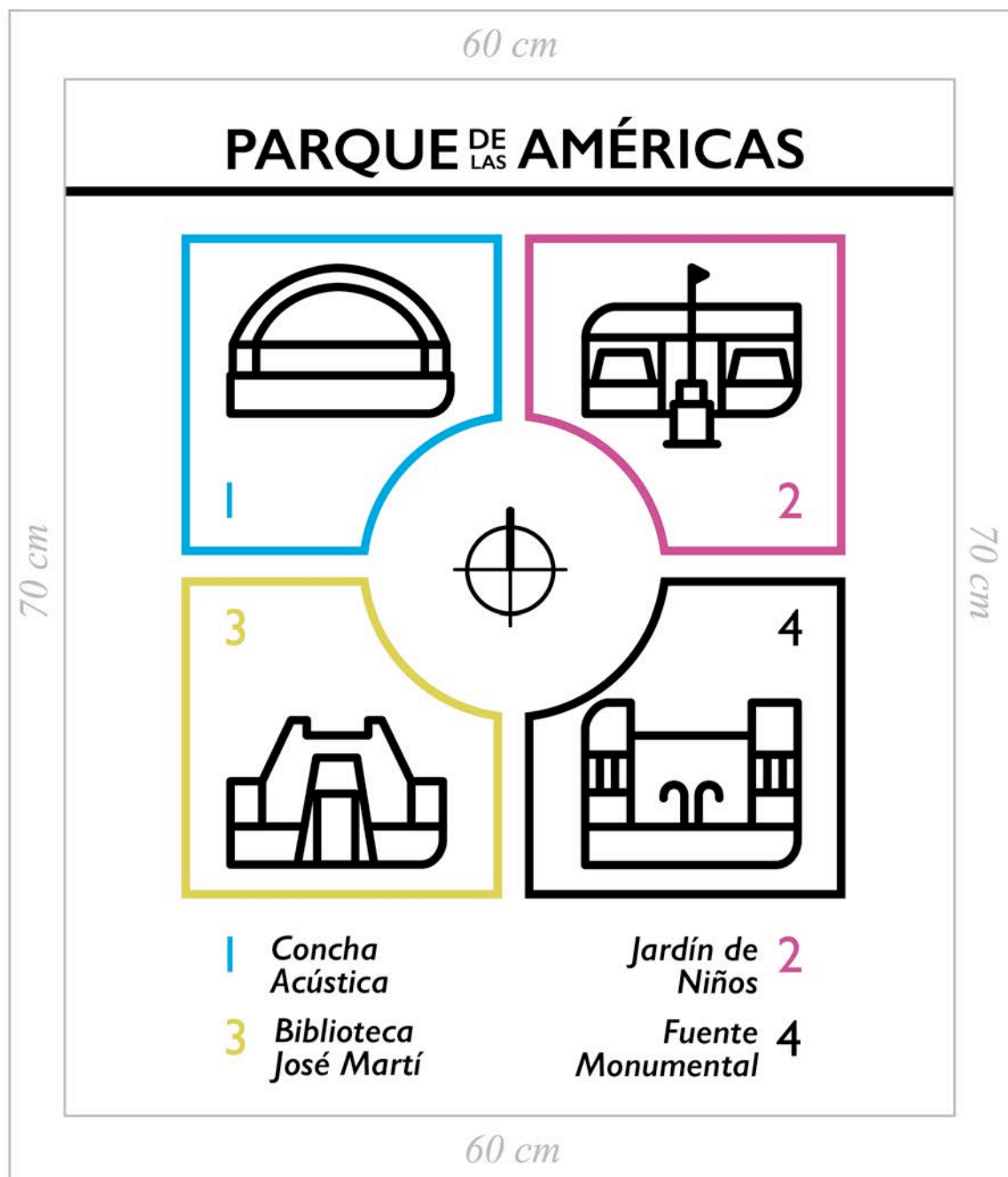


Fig. A2, Medidas del mapa del Parque de las Américas.

Las medidas del mapa son 60x70cm, solo esta aplicación cuenta con esas medidas y está pensado ser reproducido dos veces, para de esta manera colorarlos en dos puntos estratégicos del parque (se recomienda su colocación en diagonal) aprovechando el acomodo de las cuatro manzanas coincidiendo en un mundo medio, como se muestra en el mapa, y dado que las actividades se realizan principalmente en las manzanas 1 y 4, son los puntos potenciales para que sean colocados ambos mapas.



Fig. A3, Indicador de zona: Concha Acústica.

Estos indicadores, ayudarán al usuario a identificar a cada una de las 4 manzanas que conforman al parque, coincidiendo además con el color otorgado y que se puede apreciar también en el mapa, de esta manera le será más fácil al usuario identificar en que zona se encuentran según el recorrido que decidan hacer a través del parque.

La tipografía utilizada en esta identidad es la Gill Sans, por su fácil lectura tanto en textos como en encabezados.

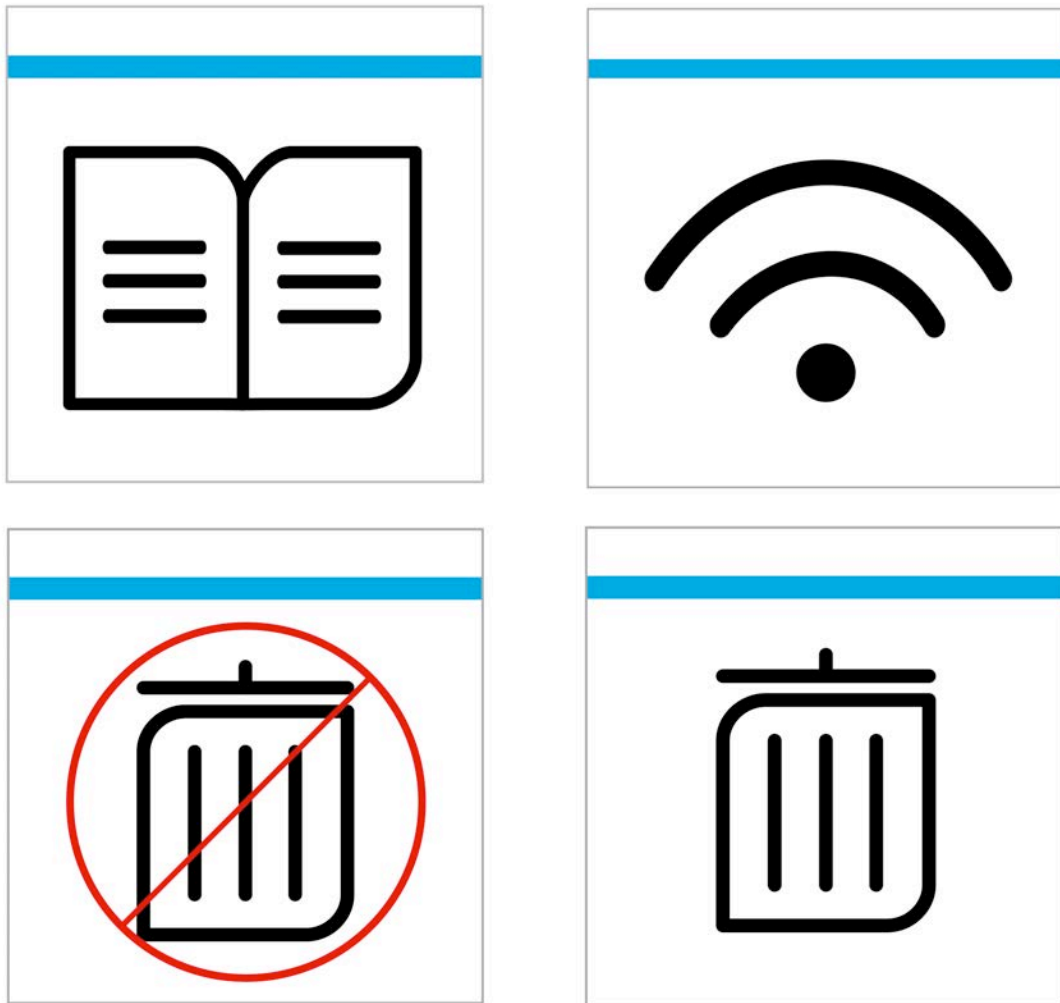


Fig. A4, Indicadores zona 1: Concha Acústica.

Estos indicadores pertenecen a la zona 1, como lo indica la fig. no. 22, apoyarán en cuanto a los servicios al visitante del parque y siguen con el color que le corresponde a su zona, haciendo de esta manera una doble función, la de indicar y la de ubicar al usuario, hacerle saber en que zona está a través del color.

Debido a que el parque recibe visitantes no solo locales o foráneos sino también extranjeros, se sabe que la utilización de colores facilitará el entendimiento de dicha señalética por un público en general, rompiendo la barrera del idioma como ya se mencionaba en los temas abarcados en el capítulo II.



Fig. A5, Indicadores zona 1: Concha Acústica.

Aquí se pueden apreciar además algunos indicadores con información con respecto al respaldo histórico de la arquitectura del parque. A pesar de que la información es escasa, se logra aportar mayor información que el usuario desconoce o no sabe con certeza.



Fig. A6, Indicador de zona: Jardín de niños Felipe Carrillo Puerto.

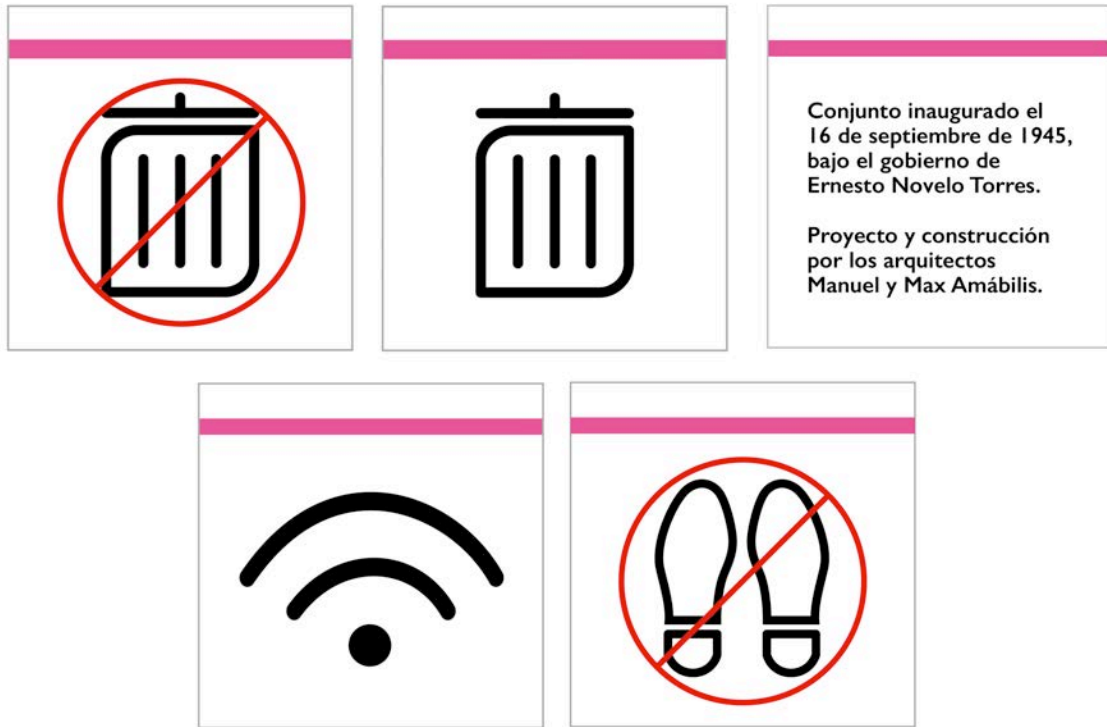


Fig. A7, Indicadores zona 2: Jardín de niños Felipe Carillo Puerto.



Fig. A8, Indicador de zona: Biblioteca José Martí.

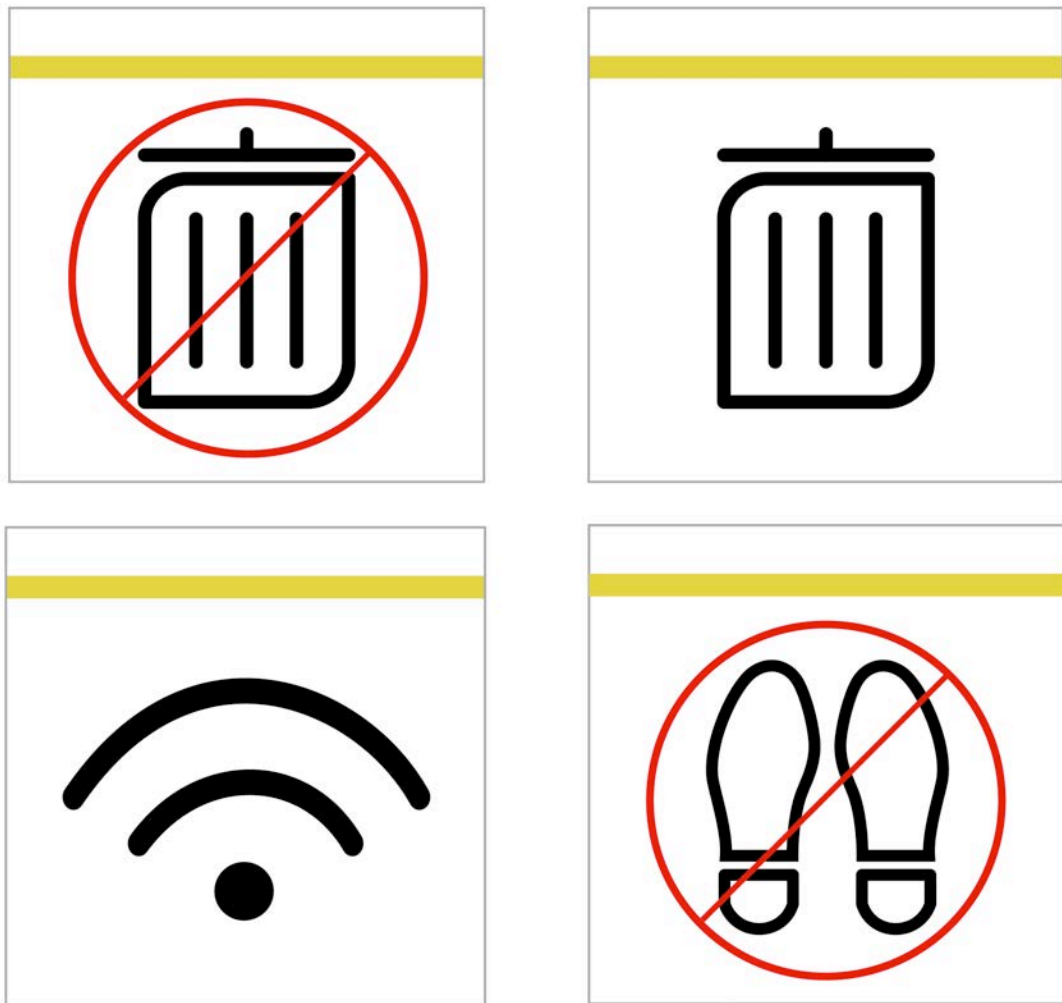


Fig. A9, Indicadores de zona 3: Biblioteca José Martí.



Fig. A10, Indicadores de texto zona 3: Biblioteca José Martí.

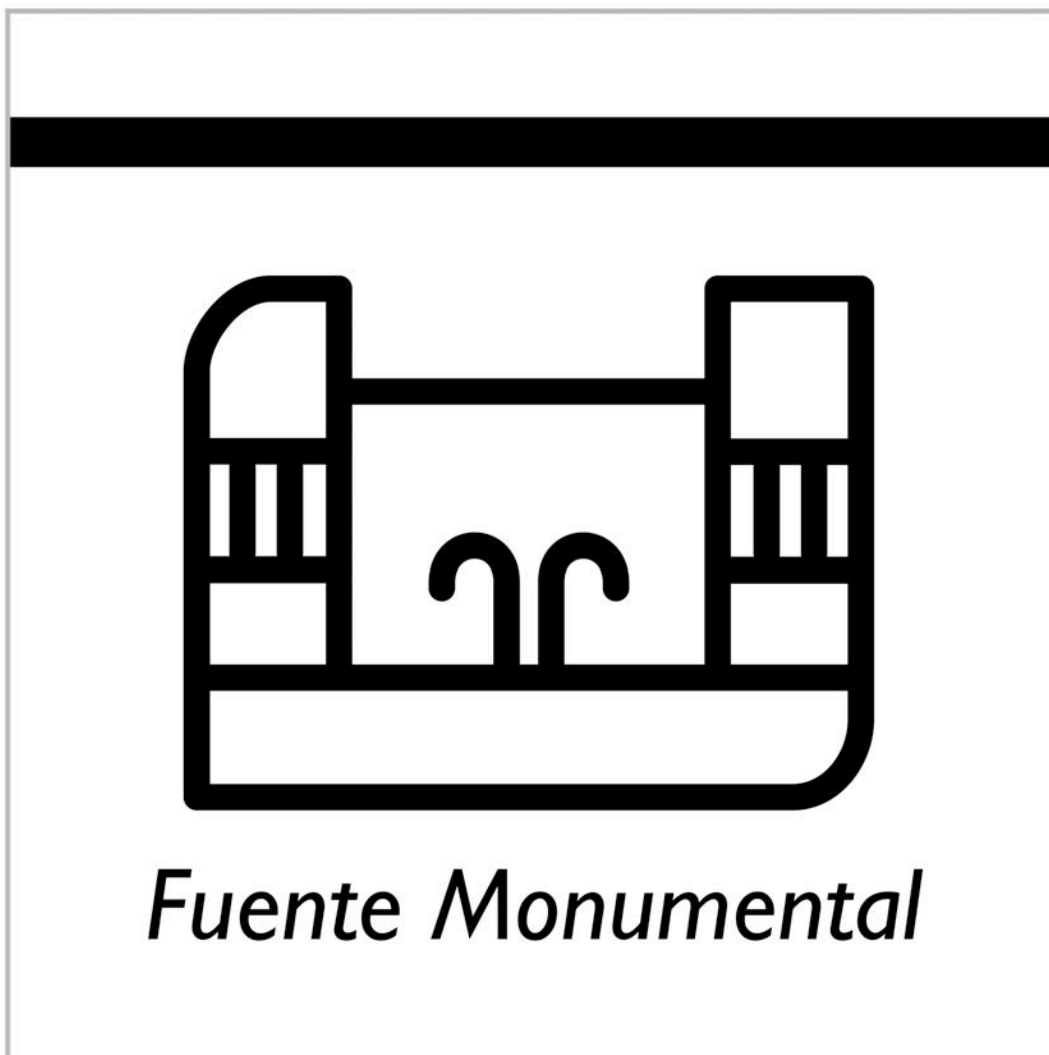


Fig. A11, Indicador de zona: Fuente Monumental.



Fig. A12, Indicadores de zona 4: Fuente Monumental.

Los indicadores representan: Área de lectura al área libre, zona WIFI, no tirar basura y basura.



Fig. A13, Indicadores de zona 4: Fuente Monumental.

APÉNDICE B

Retículas de propuesta gráfica

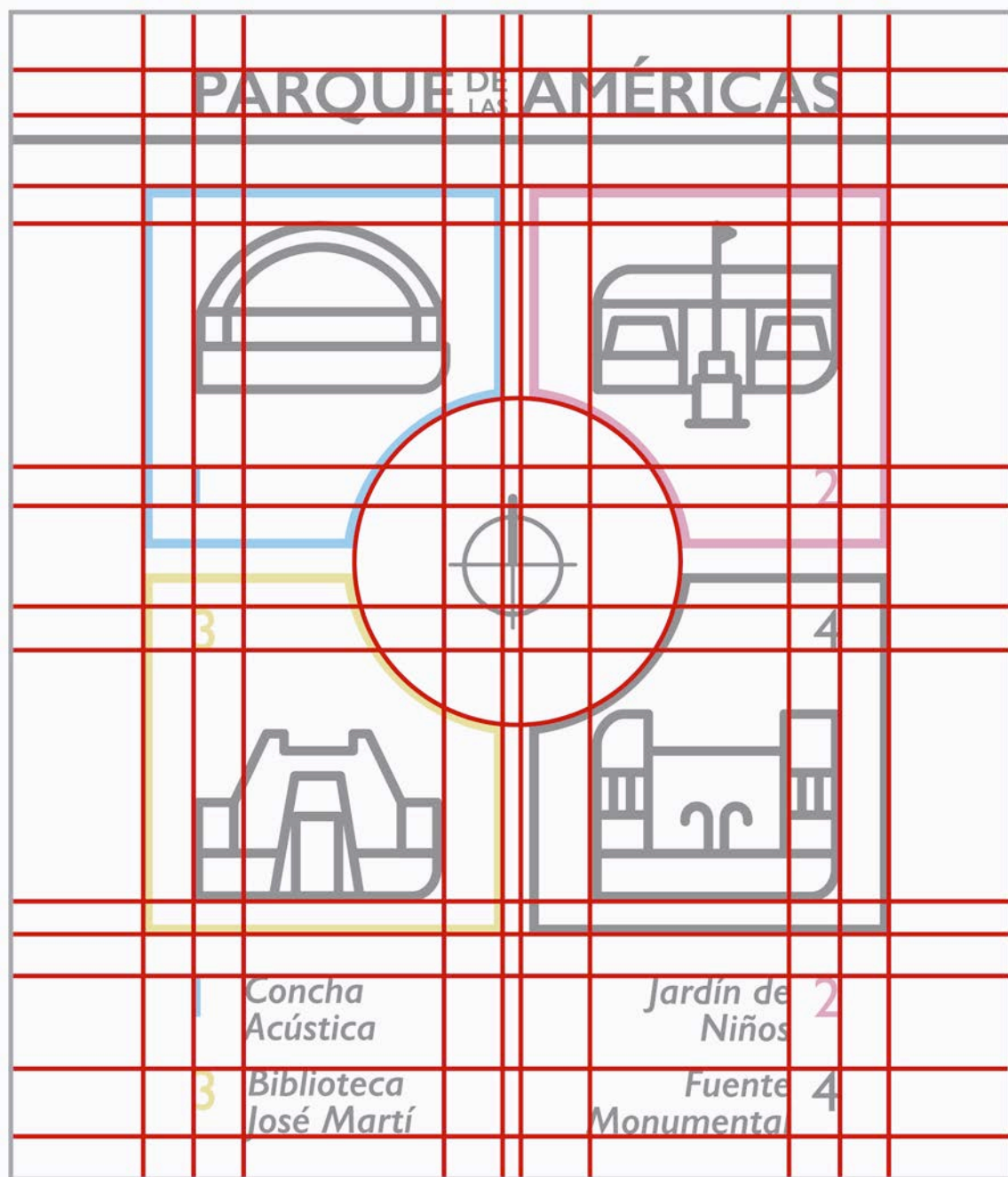


Fig. B1, Retícula mapa del Parque de las Américas.

La retícula está definida a partir de una cuadrícula obtenida con proporciones del número Áureo (1.6180), mediante líneas y figuras básicas, bajo la misma proporción. Así mismo el acomodo tipográfico se define con los espacios generados por la misma retícula.

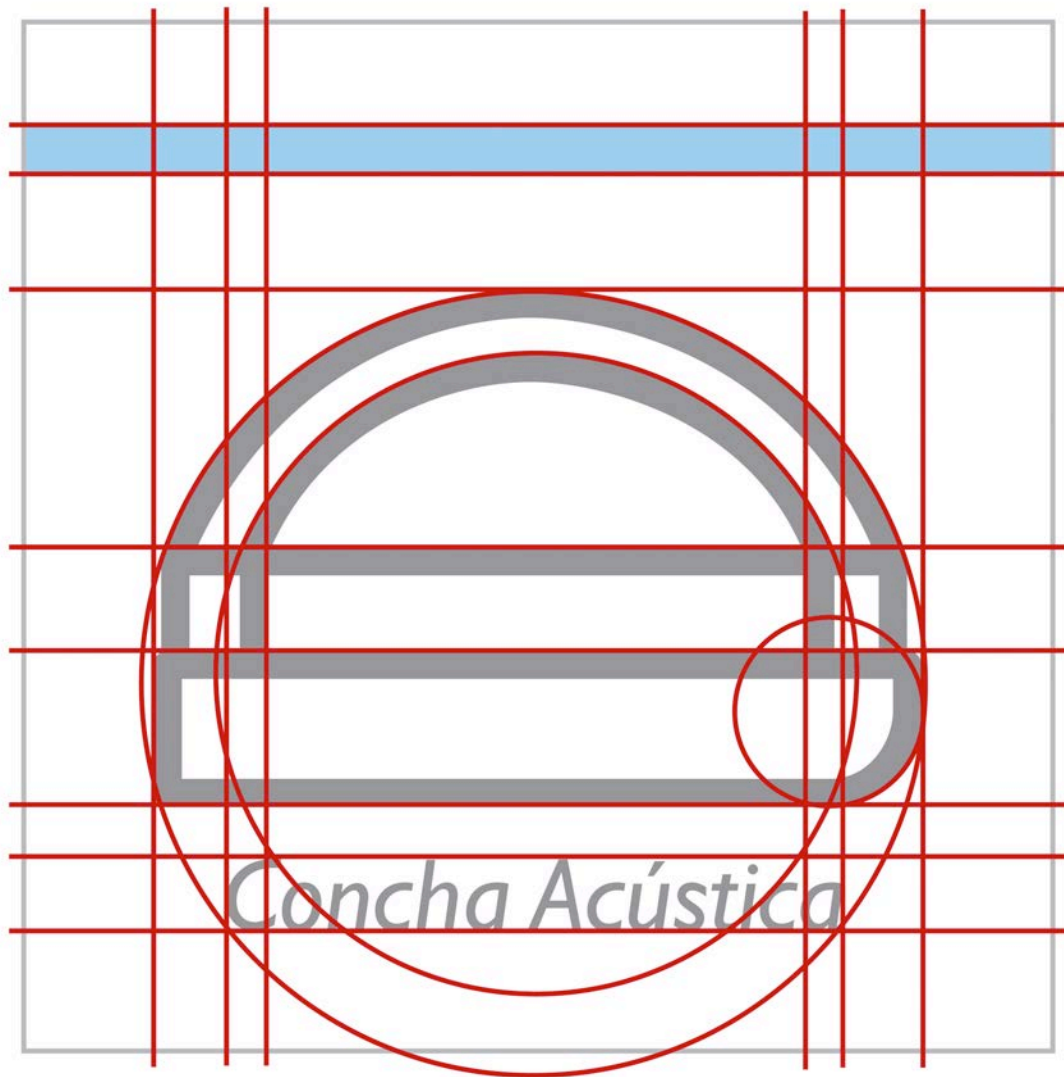


Fig. B2, Retícula indicador de zona: Concha Acústica.

Todos los elementos (tipografía, gráficos y líneas de color) serán realizados con grabado láser para posteriormente agregarle el color correspondiente a los grabados, según la zona a la que corresponda cada señalización.

Otro factor por el cual se eligió el aluminio como material para su implementación, es por su resistencia y durabilidad, pero también por su presentación, hace alusión a placas conmemorativas, lo cuál resulta ideal ‘conmemorar’ el parque y otorgarle personalidad.

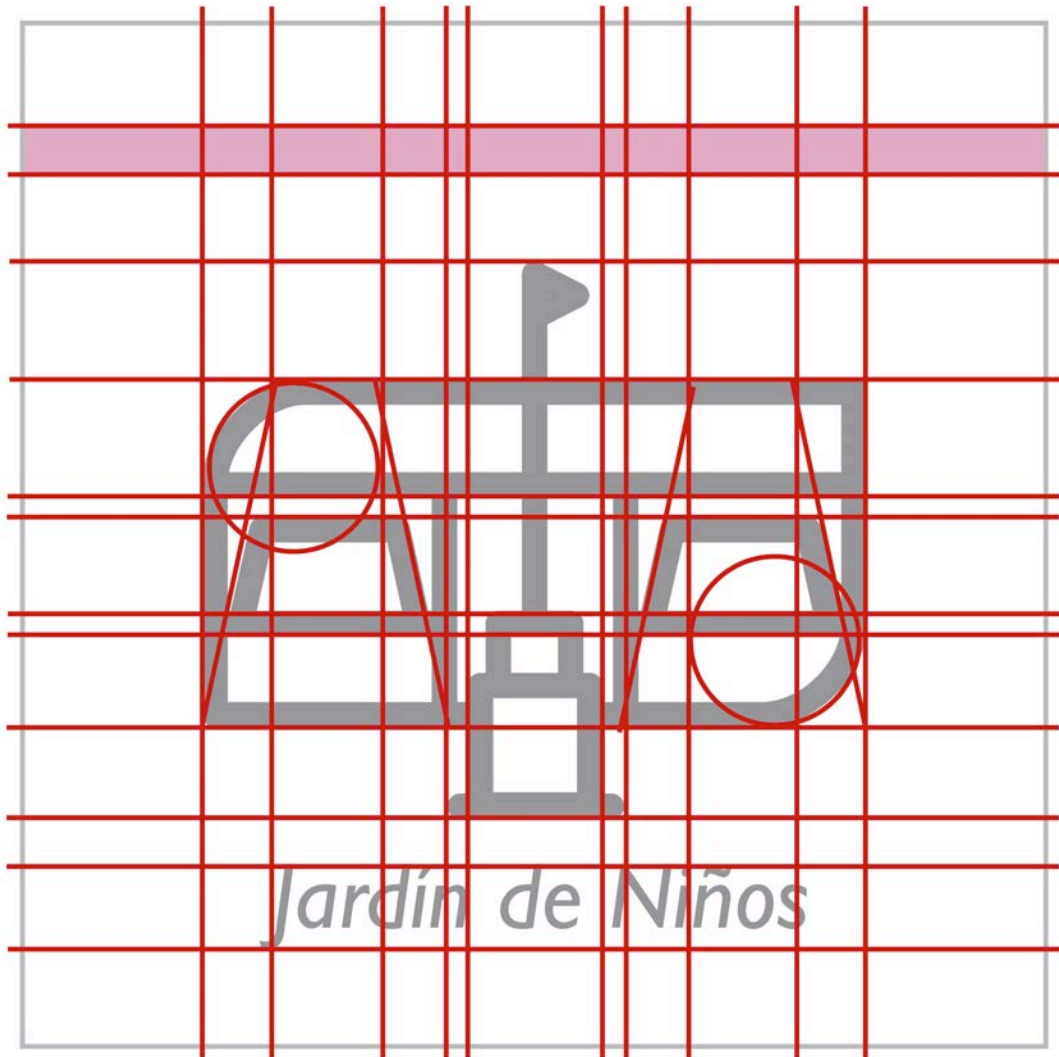


Fig. B3, Retícula indicador de zona: Jardín de niños Felipe Carrillo Puerto.

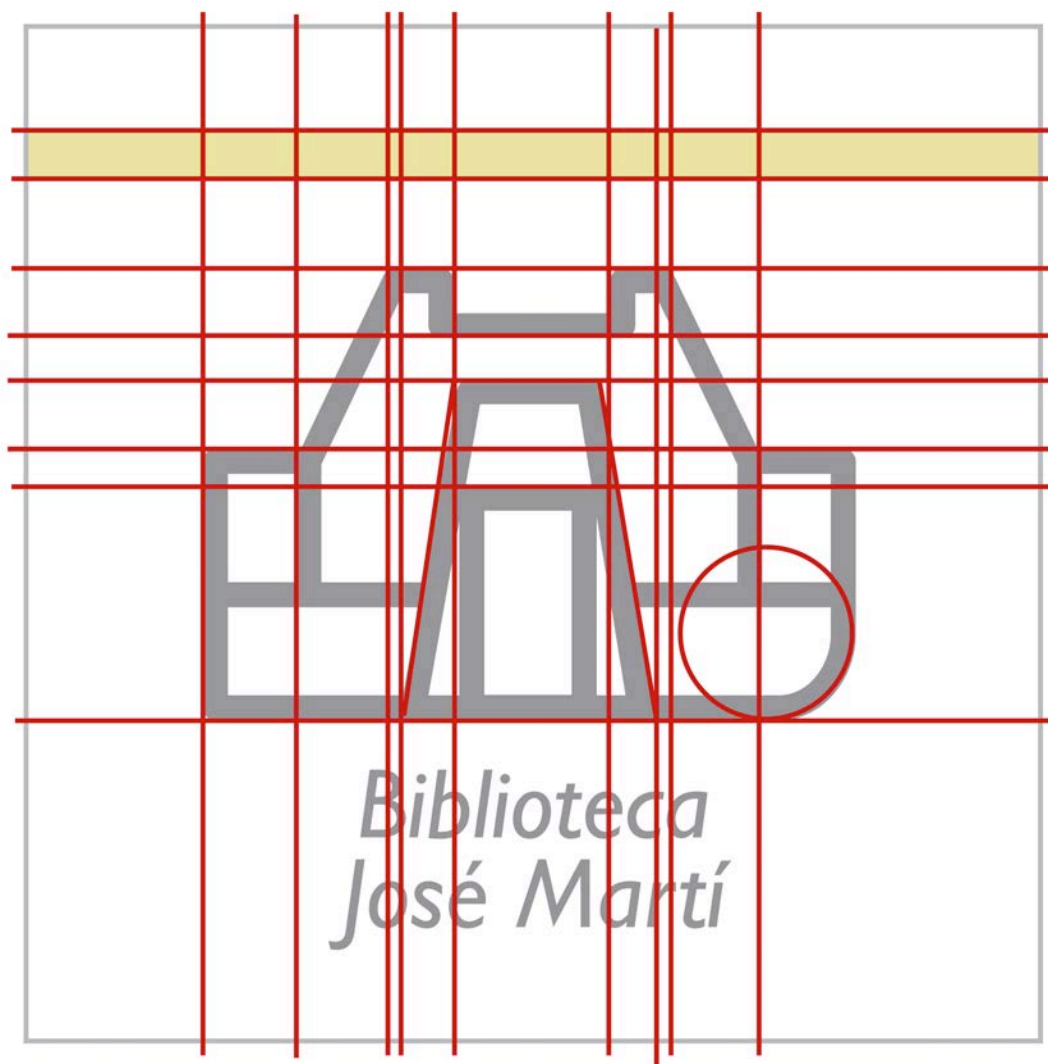


Fig. B4, Retícula indicador de zona: Biblioteca José Martí.

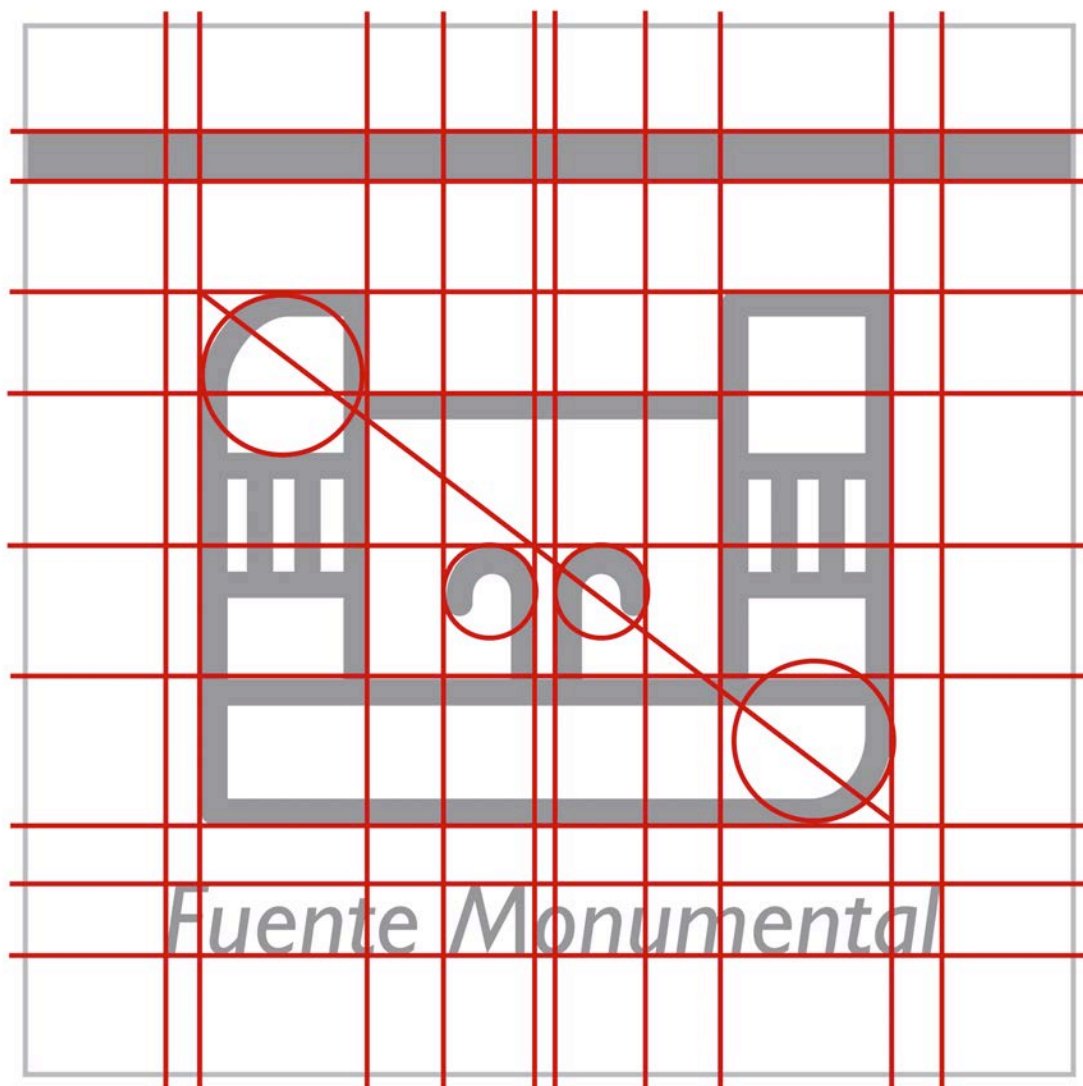


Fig. B5, Retícula indicador de zona: Fuente Monumental.

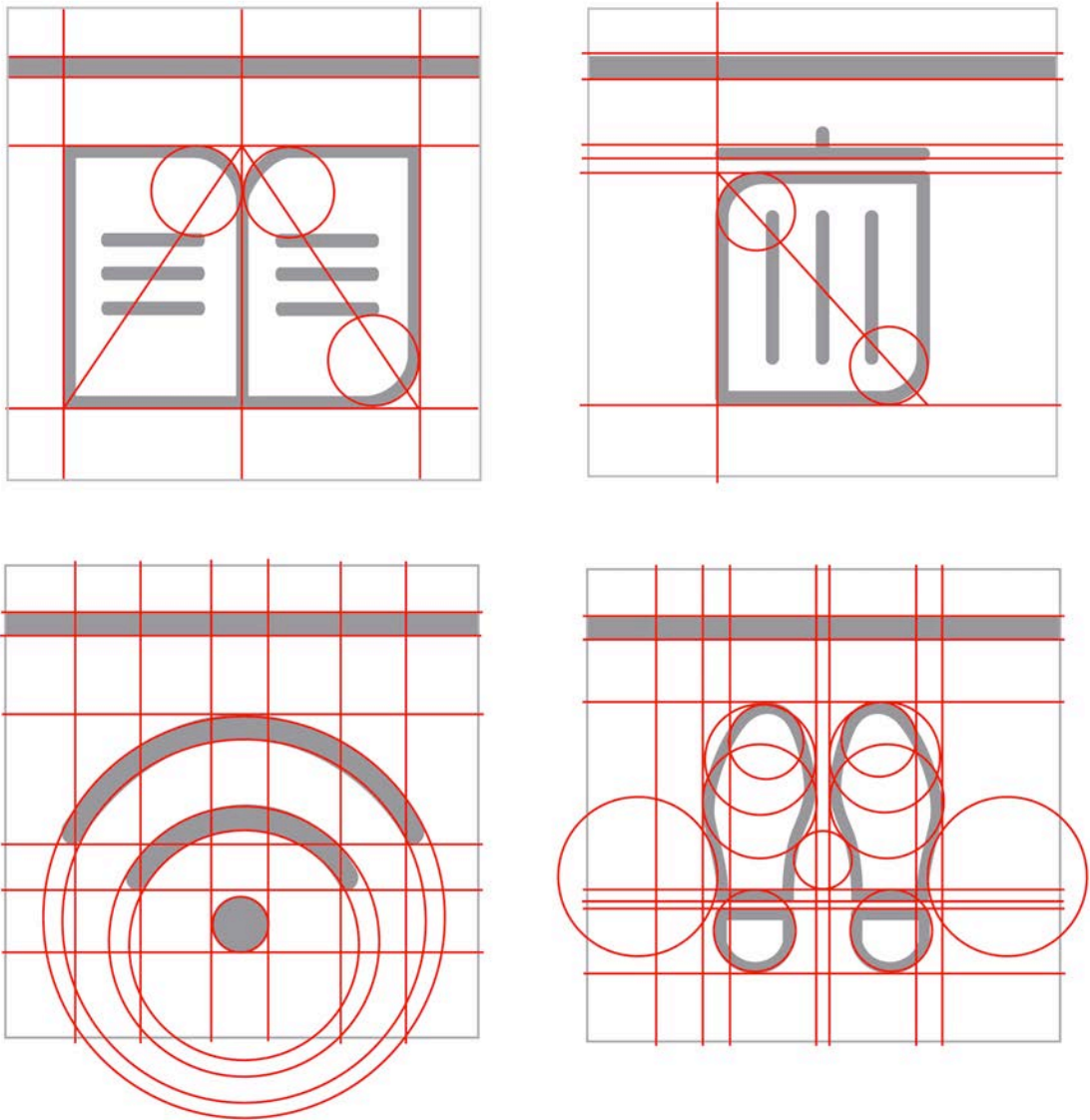


Fig. B6, Retícula indicadores de las cuatro zonas.