



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

---

REDISEÑO DE LA SEÑALÉTICA PARA  
LAS INSTALACIONES DE LA ARENA MÉXICO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTAN:

ANGÉLICA MINERVA ÁLVAREZ SÁNCHEZ  
GISELA SOLIS CHÁVEZ

ASESORA: LDCG. VERÓNICA PIÑA MORALES

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO 2014



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 NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN  
UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR  
DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES

U.N.A.M.  
ASUNTO: VOTO APROBATORIO

M. en C. JORGE ALFREDO CUELLAR ORDAZ  
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLAN  
PRESENTE

ATN: L.A. ARACELI HERRERA HERNÁNDEZ  
Jefa del Departamento de Exámenes  
Profesionales de la FES Cuautitlán.

Con base en el Reglamento General de Exámenes, y la Dirección de la Facultad, nos permitimos a comunicar a usted que revisamos el: Trabajo de Tesis

**Rediseño de la Señalética para las Instalaciones de la Arena México**

Que presenta la pasante: Angélica Minerva Álvarez Sánchez  
Con número de cuenta: 303022383 para obtener el Título de: Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE  
"POR MI RAZA HABLARA EL ESPÍRITU"  
Cuautitlán Izcalli, Méx. a 05 de febrero de 2014.

PROFESORES QUE INTEGRAN EL JURADO

	NOMBRE	FIRMA
PRESIDENTE	LDCG. Verónica Piña Morales	
VOCAL	LDG. Aurora Muñoz Bonilla	
SECRETARIO	LDCG. José Luis Tobias Carranza	
1er. SUPLENTE	MAV. María Lilia Martínez Camargo	
2do. SUPLENTE	LDCV. Erika Robledo Ramírez	

NOTA: los sinodales suplentes están obligados a presentarse el día y hora del Examen Profesional (art. 127).



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AVENIDA DE  
MEXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN  
UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR  
DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES

U.N.A.M.  
FACULTAD DE ESTUDIOS  
SUPERIORES CUAUTITLÁN

ASUNTO: VOTO APROBATORIO



M. en C. JORGE ALFREDO CUELLAR ORDAZ  
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLÁN  
PRESENTE

ATN: L.A. ARACELI HERRERA HERNÁNDEZ  
Jefa del Departamento de Exámenes  
Profesionales de la FES Cuautitlán.

Con base en el Reglamento General de Exámenes, y la Dirección de la Facultad, nos permitimos a comunicar a usted que revisamos el: Trabajo de Tesis

Rediseño de la Señalética para las Instalaciones de la Arena México

Que presenta la pasante: Gisela Solis Chávez

Con número de cuenta: 303142551 para obtener el Título de: Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE

"POR MI RAZA HABLARA EL ESPÍRITU"

Cuautitlán Izcalli, Méx. a 05 de febrero de 2014.

PROFESORES QUE INTEGRAN EL JURADO

	NOMBRE	FIRMA
PRESIDENTE	LDCG. Verónica Piña Morales	
VOCAL	LDG. Aurora Muñoz Bonilla	
SECRETARIO	LDCG. José Luis Tobias Carranza	
1er. SUPLENTE	MAV. María Lilia Martínez Camargo	
2do. SUPLENTE	LDCV. Erika Robledo Ramírez	

NOTA: los sinodales suplentes están obligados a presentarse el día y hora del Examen Profesional (art. 127).

# Dedicatoria

Tengo la fortuna de atesorar un gran ejemplo a seguir, por su amor y apoyo incondicional en todo momento de victorias y derrotas, por todo el trabajo y sacrificios que han hecho para darme a mi y a mis hermanos siempre lo mejor, admirándolos de como día a día hacen de nuestra familia una maravillosa unión.

Los amo porque con cada tropiezo que doy y ustedes están ahí, yo recojo experiencias llenas de triunfos y sabiduría.

Necesitaría más que una simple hoja para poder expresar todos los sentimientos que me hace sentir aquello que admiro y amo de ustedes, así que quiero resumir mis palabras diciéndoles que los amo, me llenan de alegría y dicha porque sé puedo contar y confiar en ustedes incondicionalmente.

Gracias por apoyarme en cada etapa de mi vida, espero poder darles el suficiente orgullo y alegría que ustedes me han dado y seguir haciéndolo siempre, porque toda aquella creatividad y fortaleza que me hace ser yo misma y ser mejor cada día la debo a ustedes, mis padres.

Con todo el amor de siempre.  
Angie

# Dedicatoria

Dedico esta tesis a toda mi familia que fue un gran soporte emocional a través de toda mi trayectoria escolar, en especial a mi Madre que siempre estuvo conmigo alentándome para que no desistiera y llegara al final de la carrera y a mi Padre que fue una gran inspiración para terminar este proyecto.

A la UNAM y a mis queridos profesores con un profundo agradecimiento por su valiosa ayuda y por todo el conocimiento que me brindaron para mi formación profesional.

A mis amigos y a Dios quienes inspiraron mi espíritu para la conclusión de esta tesis.

Con mucho cariño:  
Gisela Solis Chávez

# Índice

Resumen .....	4
Introducción .....	5
<b>Capítulo 1. La señalética. Antecedentes y elementos conceptuales .....</b>	<b>7</b>
1.1 Antecedentes de la señalética .....	8
1.2 Elementos conceptuales. Pictograma.....	13
1.2.1 Signo. Relación entre el signo y el receptor .....	13
1.2.2 Legibilidad .....	14
1.2.3 Pragmática .....	15
1.2.4 Tipografía señáletica .....	15
1.2.5 Código cromático .....	18
1.2.6 Ícono .....	19
1.2.7 Símbolo .....	20
1.2.8 Distancia visual .....	21
1.2.9 Relación del entorno .....	22
1.2.10 Resistencia ambiental .....	22
1.2.11 Ideograma .....	22
1.3 Señal .....	23
1.3.1 Concepto de señalética .....	23
1.3.2 Características de la señalética .....	24
1.3.3 Características de la comunicación señáletica .....	25
1.4 Normas técnicas en México. Señales y avisos para .....	26
protección civil .....	
1.4.1 Clasificación. De acuerdo a su objetivo .....	26
1.4.2 De acuerdo a la disposición de colores .....	27
1.4.3 De acuerdo a los materiales .....	28
1.4.4 De acuerdo a un sistema de colocación .....	29

<b>Capítulo 2. La Arena México</b> .....	30
2.1 Antecedentes .....	31
2.2 Ubicación geográfica .....	33
2.3 Estructura organizacional .....	34
2.4 Servicios/eventos .....	35
<b>Capítulo 3. Modelo de Joan Costa, aplicado al rediseño de la señalética en los interiores de la Arena México</b> .....	36
3.1 Etapa 1. Contacto .....	37
3.1.1 Tipología funcional .....	38
3.1.2 Personalidad .....	38
3.1.3 Imagen de marca .....	39
3.2 Etapa 2. Acopio de información .....	40
3.2.1 Planos y territorio .....	41
3.2.2 Palabras clave.....	46
3.2.3 Documentos fotográficos .....	47
3.2.4 Condiciones arquitectónicas .....	49
3.2.5 Condiciones ambientales .....	49
3.2.6 Normas gráficas preexistentes .....	50
3.3 Etapa 3. Organización .....	50
3.3.1 Palabras clave y equivalencia icónica .....	50
3.3.2 Verificación de la información .....	52
3.3.3 Tipos de señales propuestas para el rediseño .....	53
3.3.4 Conceptualización del programa .....	54
3.4 Etapa 4. Diseño gráfico .....	56
3.4.1 Fichas señaléticas .....	59
3.4.2 Módulo compositivo .....	70
3.4.3 Tipografía .....	73
3.4.4 Pictogramas .....	74
3.4.5 Código cromático .....	81
3.4.6 Originales para prototipo .....	88



3.4.7	Selección de materiales .....	89
3.4.8	Presentación de prototipos .....	89
3.5	Etapa 5. Realización .....	89
3.5.1	Manual de normas .....	90

## **Conclusiones**

## **Bibliografía**

---

## Resumen

La señalética es una pieza fundamental en el diseño de los espacios arquitectónicos, no obedece a ninguna intención de manipular, ni pretende persuadir, ni dominar, ni seducir; la función de ésta es con la mera voluntad de orientar y orientarse con el fin de hacer el entorno intangible y mejor utilizable, es decir, informar y guiar para facilitar las acciones del público.

El proyecto señalético genera sus propias señales en cada caso, toma el sistema establecido y se adapta a la estructura, las funciones y la identidad de cada lugar. Cada proyecto se crea especialmente en función de las situaciones que son propias de la entidad, la clase de negocio y el espacio donde el servicio se presta.

En el primer capítulo hablamos de los antecedentes y elementos de la señalética, cuales fueron las primeras señales que el hombre uso para poder comunicarse y marcar su territorio, como fue que éstas se fueron desarrollando hasta llegar a lo que hoy conocemos. Así mismo explicaremos algunos conceptos básicos sobre señalética, las características que la conforman y que son fundamentales para poder desarrollar una buena señalética.

Continuando en el capítulo dos nos enfocamos a la historia de la Arena México, quien es el fundador y para que fue construida, cuales son los servicios que presta, su ubicación geográfica y cómo está constituida.

En cuanto al último capítulo llevamos a cabo el rediseño de la señalética para las instalaciones de la Arena México, apoyadas en la metodología para señalética de Joan Costa.

---

## Introducción

**E**ste proyecto tiene como objetivo realizar el rediseño de señalización en la Arena México para orientar al público, luchadores, entrenadores, trabajadores; a localizar los servicios y señalar los elementos teóricos de un proyecto de señalética para que haya una mejor orientación por medio de las señales dentro de las instalaciones del lugar.

Para ello, es importante que tengamos en cuenta que es un lugar donde el público se apasiona, llegan al lugar con efusividad, y adrenalina; queremos captar rápida pero no tan efímeramente su atención, nuestra señalética está pensada para llegar a familiarizarse con lo que es la Arena México, no sólo que se vea bien sino que el usuario se sienta hasta algún punto comfortable.

Para el rediseño de la señalética nos apoyaremos en el método de Joan Costa en donde se va desarrollando la solución del problema existente; se tomará en cuenta el color dentro de las instalaciones, tamaños legibles, íconos y tipografía fáciles de interpretar, ya que visitan el lugar niños desde los dos o tres años hasta adultos mayores de 60 años.

La Arena México es una arena multipropósitos que cuenta con más de 50 años funcionando, llegando a ser uno de los recintos más importantes en la Ciudad de México, dando funciones de lucha libre profesional, box y ocasionalmente es rentada para usos religiosos privados.

Cuenta con señales que no forman una unificación de diseño, con el paso del tiempo se han ido deteriorando visual y físicamente, el desgaste de material hace que se vean incompletas, algunas han

---

sido reemplazadas por otro tipo de señales y otras tantas ya ni siquiera están.

Hay señales que indican servicios necesarios como baños, entradas y salidas, pero no tienen la estructura fija, no existe un diseño en conjunto y esto implica que halla señales de todos tamaños, colores y materiales, lo cual ha provocado que los usuarios se confundan y no sepan llegar a su destino o se encuentren desorientados, además de restarle calidad a la imagen de la Arena México.

Por ello es importante contar con la señalización necesaria para evitar algún tipo de accidente en caso de sismos, incendios o algún desastre natural, ya que actualmente la señalética con la que cuenta la Arena México no cumple con la función principal de ésta.

La señalética cuenta con varias deficiencias como son:

- Desgaste por el paso de los años
- Señales poco visibles para los usuarios
- Pocos servicios cuentan con señalización
- No todos los espacios arquitectónicos cuentan con señalización
- Tienen una mala ubicación
- No están hechas del mismo material
- Hay diversidad de tipografía
- No cuentan con un diseño gráfico propio
- No hay lógica ni unidad entre sí

En el desarrollo de este proyecto se tuvieron varias limitantes ya que no se nos facilitó todo el material necesario, como son los planos exactos y los documentos fotográficos. Aunque esto no delimita nuestro trabajo ya que buscamos las alternativas adecuadas para el aporte de estas fallas.



1. Impresiones en las Cuevas de las manos sobre el río.

# CAPÍTULO 1 LA SEÑALÉTICA ANTECEDENTES Y ELEMENTOS CONCEPTUALES

Desde los inicios de la humanidad el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse entre sí, ya que por naturaleza somos seres sociables, es por esto que a través del tiempo el hombre se las ha ingeniado para crear formas de comunicación desde miradas, gestos, ruidos, etcétera.

El hombre siempre ha buscado la forma de dar una referencia a su espacio, delimitando los lugares en donde ha estado y por donde irá, haciéndolo a base de marcas, objetos o señales que lo ayuden, las señales han estado acompañando al ser humano desde su existencia, creadas de forma natural con base a una necesidad.

Desde siempre la señalética ha estado presente en nuestro entorno y forma parte de la vida cotidiana, en todos lados, en todas las formas, a donde miremos siempre esta una señal, haciéndolas universales ya que deben de ser captadas por todos, convirtiéndose así en una necesidad de reconocimiento espacial.

## 1.1 Antecedentes de la señalética

Antes de que se introdujera la palabra señalética y su significado, el hombre tuvo que observar las formas con las que lograba comunicarse antes de tener un lenguaje verbal en la era prehistórica.

¿Cómo lo hacía? A través de códigos que eran expresados en forma de dibujos, líneas simples que formaban figuras orgánicas e inorgánicas, con las cuales se daban a entender y explicaban qué y como lo hacían.

La señalética surge gracias a la necesidad de poner señales a las cosas para poder identificar objetos y lugares, esto se hacía a través

de marcas que hoy en día son el objeto de estudio de la simbología o ciencia de los símbolos.



2. El Magdalenense.

El hombre prehistórico imponía señales, marcas a las cosas de uso pareciera que esto tenía intenciones mágicas más que materialistas; se simbolizaba, se comunicaban ideas ausentes, cosas que no estaban presentes, era la transformación de objetos entre lo real y lo oculto.

Ha habido distintos estudios sobre los ritos, la magia de lo que fuera el nacimiento del arte pero en la mayoría los aspectos de señalización de objetos y espacios considerados como un sistema de lenguaje funcional están ausentes.

Esto se nota claramente en los objetos e inscripciones de las cavernas, por lo tanto los rastros de las primeras señales y marcajes resultan difíciles de estudiar por la desaparición de estos.



3. Réplica de un hito romano de la Via Claudia Augusta cerca de Unterdiessen, Baviera, Alemania.

La señalización marcaba los caminos en los tiempos en que estos no existían, caminos que el hombre creaba para poder subsistir y adaptarse a su entorno, estaban trazados en la tierra con piedras que servían de indicadores.

Es probable que en la era del homo sapiens las piedras se utilizarán como delimitadoras de territorios, esto no deja de ser un modo referencial o de señalación del espacio privado, así las piedras parecen ser los primeros señalizadores usados.

*“Las primeras señalizaciones que se conocen tenían como fin señalar rutas y fueron hechas con piedras.”<sup>1</sup>*

1. COSTA, J. Enciclopedia del diseño. España, ceac, 1987 pág. 37

Los griegos y los romanos usaban los mismos objetos de orientación espacial que eran las columnas y bornes de piedra, después se acopló la de señalar distancias; con esto se aplicó la medida en millas y más tarde en leguas. También se usaron obeliscos, pirámides, pilastras, placas rectangulares de cerámica con un agujero para ser colgadas en los muros, éstas placas tenían indicaciones sobre distancias, que eran grabadas durante la cocción.

En la Edad Media se quitaron sistemáticamente las obras de arte constituidas por columnas fállicas, obeliscos y jalones paganos con el fin de eliminar su influencia, estos se sustituyeron por cruces de la nueva religión (cruces toscas de piedra, cruces de madera) que generalmente llevaban grabado un nombre.

En 1811 en Francia se crea un decreto que contiene todas las rutas imperiales, en 1813 se normalizan las medidas para los bornes y mojones y finalmente en 1853 se hace una circular de Obras Públicas donde se estipula el material con el que serán hechos, dónde se colocarán, los colores, las tablas indicadoras que se usaran en entradas y salidas; se normalizó el uso de postes indicadores. Después llegaría la identificación de las calles y la numeración de las casas.

La flecha es un elemento universal de la señalización, sus orígenes están en el gesto indicativo de la mano con el dedo índice tendido, este gesto es más antiguo y universal que el mismo lenguaje.

Conforme va creciendo la población aumenta la circulación, así, el estado comienza a tomar sus precauciones para la protección de los ciudadanos y la seguridad pública. Así es como nace el código de la circulación peatonal y automovilística, que es el ejemplo más universal y significativo de la señalización.





4. Primer semáforo de Berlín, Europa.

El 25 de Noviembre de 1889 Pierre Benjamín Brousset publica en Francia, una monografía precursora de 30 páginas llamada: “La circulation humaine par les signux á terre”, ésta monografía tenía las innovaciones de la señalización que todavía hoy se aplican, donde se clasificaban en dos grupos y cinco categorías las señales en el suelo: permanentes, temporales, circunstanciales, ambulantes y las garantes<sup>2</sup>.

En 1904 el Touring Club de Francia mandaban a colocar los primeros paneles de prescripción para automovilistas y ciclistas.

En 1908 se adoptan las primeras cuatro señales de obstáculos: vado, viraje, paso a nivel y cruce. Después aparecen las pancartas por la necesidad de inscribir los nombres de las poblaciones, en correspondencia con los mapas y guías automovilísticas.

En 1931 se firma un convenio internacional sobre la unificación de la señalización vial, está tenía esencialmente tres tipos: señales de peligro, triangulares y de color amarillo; las señales de prescripciones absolutas, circulares y de color rojo, y las señales de indicación, rectangulares y de color azul.

En 1934 se prohíbe la publicidad en los paneles de tráfico, prohibición que persiste en la actualidad. El aumento considerado de los autos hizo necesario el estudio de medios propios para asegurar el desplazamiento de los usuarios en las mejores condiciones de seguridad durante el día y la noche, con esto surgen las señales luminosas.

En 1926 se instalaron los primeros semáforos de un solo color: rojo y eran dirigidos por un simple interruptor rotativo manual; tiempo después se llegó a la conclusión de yuxtaponer una luz verde a la roja así se indicaba sin ningún error si el paso estaba libre.

2. Del verbo garantir. (garantizar, avalar)

Pero esto provocaba paradas brutales ocasionando muchos accidentes, entonces se opta por anteponer una luz amarilla que indique reducción de velocidad.

El 19 de Septiembre de 1949 se hace un protocolo sobre la señalización de carreteras, en el protocolo se detallan todas las instrucciones fijas para todo el mundo, las formas, colores, dimensiones y las condiciones de implantación, no solamente para las señales que ya existían sino también para las que podrían implementarse en el futuro.

Los sistemas de señalización se basan en lo que afecta a las disposiciones de circulación y los emplazamientos de marcas y señales.

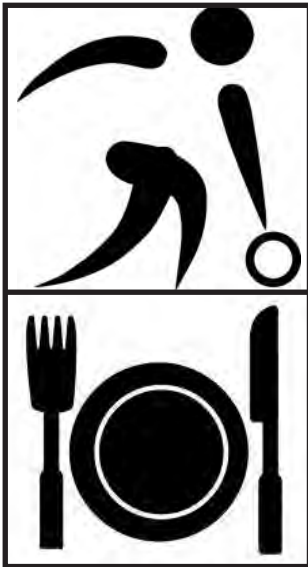
Del 7 de Octubre al 8 de Noviembre de 1968, se realiza una convención en Viena donde se decide que toda Europa seguirá el mismo sistema de señalización, así mismo los americanos habían adoptado una señalización diferente en todos sus puntos: formas, colores e inscripciones en las señales en lugar de los símbolos previstos en las convenciones europeas.

Por otra parte fue aceptado que se debería realizar una unificación total de las señales por continente. Así la convención de Viena sobre la señalización es una verdadera carta internacional que debería evitar en el futuro todas las diferencias lamentables que han sido insaturadas, a pesar del acuerdo de 1949 y facilitar una unidad por continente a falta de una unificación mundial.

A partir de 1971 se amplía la señalización viaria con ayuda de la señalización perpendicular; la señalización aérea para las direcciones, y la señalización horizontal para el marcaje y el balizaje.

Ha sido una gran evolución la de las señalizaciones, convirtiéndose en una parte muy importante de la sociedad y de nuestra vida cotidiana, a tal punto de que es universal y de que todos estamos en contacto con ella y por ella.

## 1.2 Elementos conceptuales. Pictograma



5. Bolos Y Ju-jitsu. Pictogramas.

Picto, del latín, significa imagen y gramma, del griego, significa palabra; así pictograma se refiere a imagen-palabra, un significado que puede ser expresado en una única palabra.

Un pictograma es un dibujo fácil de entender, es una estructura sencilla que refleja lo que queremos decir o dar a entender, por lo regular son dibujos lineales y deben ser entendidos por las personas de cualquier edad o idioma.

Principales características en los pictogramas:

- Lectura rápida, clara y eficiente.
- Forma simple sin llegar a lo abstracto.
- El significado debe ser monosémico e inequívoco.
- Representa una acción o un objeto.

### 1.2.1 Signo. Relación entre el signo y el receptor

Un signo es un estímulo cuya imagen mental está asociada a otro estímulo, es decir a una imagen, éste es siempre la marca de una intención para comunicar un sentido.



6. Signo Ying Yang.

*“Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El de ese objeto, no en todos los aspectos sino solo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado Fundamento del representamen.”<sup>3</sup>*

El signo es algo que para alguien representa algún objeto o carácter, es decir, tiene un significado denotativo o mejor dicho una función representativa, no solo actúa de forma directa, un signo que podría ser tomado como un sujeto significa algo mientras que en el entorno en donde se halle ese sujeto el signo tenga un significado.

Para Guiraud el signo es: *“un estímulo -es decir una sustancia sensible- cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación.”<sup>4</sup>*

Como se menciona el signo es una unidad capaz de transmitir contenidos representativos, es decir, es un objeto material, este es percibido gracias a los sentidos. Hace conexión con el receptor en un momento y espacio determinados para lograr transmitir lo que se desea.

## 1.2.2 Legibilidad

La legibilidad se refiere al conjunto de características tipográficas y lingüísticas del texto escrito que permiten leerlo y comprenderlo con facilidad, así se logra la capacidad de diferenciar y comparar unos elementos de otros.

3. PEIRCE, C. S. The collected papers. Estados Unidos, 1965. pág.56

4. GUIRAUD, P. La Semiología. México, siglo xxi editores, s.a. de c.v., 1972. pág.33

### 1.2.3 Pragmática

Se entiende por pragmática la disciplina cuyo objeto de estudio es el uso del lenguaje en función de la relación que se establece entre enunciado-contexto-interlocutores.

Dicho de otro modo, *“la pragmática se interesa por analizar cómo los hablantes producen e interpretan enunciados en contexto; de ahí que se tome en consideración los factores extra lingüísticos que determinan el uso del lenguaje, a los que no puede hacer referencia un estudio puramente gramatical, tales como los interlocutores, la intención comunicativa, el contexto o el conocimiento del mundo”*.<sup>5</sup>

### 1.2.4 Tipografía señalética

No es posible que exista una tipografía específica y exclusivamente señalética; lo que sí existe son determinadas condiciones prácticas que hacen que no todos los caracteres tipográficos sean aptos para la función señalética. Estas condiciones se encuentran en el origen mismo de los principios de esta ciencia de las señales visuales, los cuales son:

- Brevedad informativa
- Sencillez formal
- Síntesis
- Comunicación instantánea

Las tipografías utilizadas en señalética corresponden a las premisas de visibilidad e inteligibilidad inmediatas. Si existiera una tipografía señalética, ésta sería la que ofreciera una mayor legibilidad a distancia, véase el tamaño de la letra en función de la distancia de lectura, sin ambigüedad y con el mínimo tiempo.

5. BERTUCCELLI, M. ¿Qué es la pragmática?. Barcelona, Paidós, 1996. pág.23

Tahoma  
Arial  
Vrinda  
Tunga

7. Tipografías.

Las variaciones formales que presenta cada familia tipográfica, son la estructura (redonda, estrecha, ancha), la orientación (recta, cursiva) y el valor (fina, semi-negra, negra, super-negra), además de la caja (alta y baja). Estas variaciones ofrecen recursos combinatorios sobrados para utilizar una familia tipográfica única e imprescindible en señalética.

Las tipografías más aptas para el uso señalético son aquellas que ofrecen, en primer lugar, un índice más alto de legibilidad, y por lo tanto, una mayor concreción formal y rapidez de lectura, gracias al equilibrio adecuado entre las proporciones de sus trazos y obertura del 'ojo' tipográfico. En segundo lugar, y como consecuencia de lo anterior, las tipografías que poseen un carácter más neutro, esto es, con las mínimas connotaciones estilísticas y expresionistas.

Otro aspecto importante que debe tenerse en cuenta en la elección de la tipografía señalética es el de las connotaciones o la psicología y la estética de la letra. La connotación no es un factor de legibilidad, sino de significación; una significación que la tipografía superpone al valor semántico de la palabra escrita. Por consiguiente, éste no es un elemento de legibilidad, es un factor de comunicación y no tanto de comunicación directa y evidente.

La claridad y ausencia de adornos se asocia al cometido utilitario. También incide, recíprocamente, en esta connotación de funcionalidad el problema de redacción y semántica a él vinculado y el criterio gráfico; se debe huir del uso de abreviaturas sobre todo cuando puede inducir a error, tampoco deben utilizarse abreviaturas cuando es irrelevante el espacio que con ello se ganaría.

Otro principio tipográfico es el de no cortar palabras cuando falta espacio. Una palabra fragmentada es más difícil de captar que una palabra íntegra, ya que la misma grafía ayuda a descifrar el

sentido. Precisamente para evitar cortar las palabras, predomina en señalética la composición tipográfica en bandera o con caja por la izquierda solamente.

Siempre debe buscarse la expresión verbal más corta, frases cortas y palabras cortas es la regla; cuando una información pueda transmitirse con una sola palabra se optará por esta solución y cuando para ello se disponga de dos o más palabras sinónimas se elegirá siempre las más corta, incluyendo a esta regla el principio de seleccionar las palabras de mayor uso por el público.

Dependiendo de las proporciones y la estructura del espacio-objeto del tratamiento señalético se establecerán las medidas de la letra que, en general, serán las mismas para todo el proyecto.

Otro aspecto a tomar en cuenta es el del tamaño de las señales, el cual viene determinado por el tamaño de las letras, y de la misma manera el tamaño de los pictogramas. Osea que la visibilidad-legibilidad del texto es el principio que determina, en general, el tamaño de las señales.

Puede ser necesario en algunos casos que se requiera una jerarquización, aplicar más de un tamaño de letras y eventualmente, de señales pero siempre será aconsejable establecer el mínimo número de variantes.

La medida de las letras en función de la distancia de lectura no supone que se proponga una medida por cada distancia posible, se trata de determinar la medida-distancia obligada o la medida-distancia-promedio y adoptar el tamaño de letra más pertinente para asegurar la legibilidad.

Naturalmente que el tamaño de las letras no es el único valor que determina la legibilidad, hay que considerar también otras variables decisivas como son: el contraste tonal entre figura y fondo, el peso o mancha de la letra.

Una última consideración es la cuestión sutil de las distancias entre los diferentes elementos textuales e icónicos que se combinan en el interior de las señales formando el mensaje:

- Distancias entre letras
- Distancias entre palabras
- Distancias entre líneas
- Distancias entre texto y pictogramas
- Distancias entre éstos y los márgenes de la señal o del panel

Las relaciones de distancia entre las letras son un factor que influye en la legibilidad lo mismo ocurre con las distancias entre palabras y entre líneas.

Cuando los espacios externos al texto no poseen las proporciones óptimas de aislamiento de cada elemento integrado en la señal, se produce el fenómeno de imprecisión, que crea una micro incertidumbre perceptiva, y por tanto, cognitiva. El texto debe constituir una unidad dentro del conjunto adecuadamente aislada pero coordinada con los demás elementos de la señal, sean éstos flechas, pictogramas o el mismo rectángulo que define la señal.

### 1.2.5 Código cromático

Tiene como objeto, provocar un impacto visual mediante la manipulación del color, este acto debe ser consiente en cuanto a sus efectos. En la señalética es indispensable un claro contraste entre las



figuras (caracteres, pictogramas, flechas) y el fondo del soporte de la señal. La codificación por colores permite diferenciar e identificar diferentes recorridos, zonas, servicios, departamentos, plantas de edificio, etc.

*“Pueden no alcanzar solamente los paneles señaléticos, sino que como una extensión de estos, pueden crear un ambiente cromático general”.<sup>6</sup>*

En este caso, el color es un factor de integración entre señalética y medio ambiente. Además deben tenerse en cuenta ciertos aspectos: visibilidad, contraste, tamaño y distancia.

*“En cuanto a la tecnología, existen ciertos aspectos de primordial importancia que deben ser considerados desde el comienzo de la actividad proyectual. Ellos son el formato, el tamaño, los materiales de base, los métodos de impresión, los tratamientos que pueden llegar a ser necesarios, como pinturas visibles de noche o antioxidantes, etc”.<sup>7</sup>*

## 1.2.6 Icono

Es una imagen o representación, sustituye al objeto mediante su significado, es un signo que tiene semejanza con algo o bien por analogía, esta tiene subcategorías según Pierce las cuales son:

### a) Metáforas

Consiste en el uso de una expresión con un significado distinto o en un contexto diferente al habitual.

6. ESCUELA DE DISEÑO. Teoría de la Comunicación [en línea]. Universidad de Chile. [Fecha de consulta: 08 Agosto 2013]. Disponible en: <[http://teoriacomunicacion.blogspot.mx/2006/06/resumen\\_17.html](http://teoriacomunicacion.blogspot.mx/2006/06/resumen_17.html)>  
7. CÁTEDRA W. Diseño Gráfico [en línea]. FADU-UBA. [Fecha de Consulta: 21 Agosto 2013]. Disponible en <<http://wolkoweb.com.ar/historica/apuntes/index.html>>

b) Esquemas, mapas, organigramas, cuadros sinópticos y bocetos. Un esquema es la expresión gráfica del subrayado que contiene una forma sintetizada, las ideas principales, las secundarias y los detalles del texto.

Un organigrama es la representación gráfica de la estructura de una organización, es donde se pone de manifiesto la relación formal existente entre las diversas unidades que la integran.

Un cuadro sinóptico es una forma de organizar gráficos e ideas o textos ampliamente utilizados como recursos instruccionales y se definen como representaciones visuales que comunican la estructura lógica del material educativo. Son estrategias para organizar la información nueva a aprender, son de mucha utilidad cuando se trata de resumir en forma esquemática un gran contenido de conocimientos.

### 1.2.7 Símbolo

Es la forma de exteriorizar un pensamiento o idea más o menos abstracta, así como el signo o medio de expresión al que se atribuye un significado convencional y en cuya génesis se encuentra la semejanza, real o imaginada, con lo significado.

Afirmaba Aristóteles que *“no se piensa sin imágenes”*, a lo que podríamos añadir que tampoco sin el símbolo que es su sustituto. El símbolo es así resultado o producto de nuestra percepción del mundo, sin que por ello deba suponerse que constituya una copia de la realidad, ya que la atribución de significado en los rasgos principales y más sobresalientes de la realidad percibida constituye la síntesis eficaz del mirar.

Símbolo es la palabra, al igual que la ciencia es simbólica, constituyendo ambas las más evidentes manifestaciones de inteligencia. Es aquel que posee una relación sin semejanza ni contigüidad, solo hay un vínculo entre significante y denotado, es decir, siempre habrá una relación arbitraria. Estos pueden estar compuestos por texturas, colores, tonos y formas que no tienen algún significado en especial, solo lo tienen cuando se le asigna por una persona.

El símbolo puede ser reconocido fácilmente por los humanos e inclusive por algunos animales, dependiendo del entorno en donde se encuentre, el grupo que le asignará determinado significado y que marcará la diferencia en lo que se quiere decir al verlo, es por eso que no tiene un valor predeterminado.

Puede ser simple o complicado se puede determinar dependiendo hasta donde entre en la memoria del público o que tan impactante sea para su reconocimiento y entendimiento.

### 1.2.8 Distancia visual

Al momento de hacer una representación y la manera en la que se muestra influido desde el color, tamaño, etcétera, se ve como conjunto y no como elemento.

En nuestro proyecto es importante que la señal tenga una ubicación correcta y una buena visibilidad desde la posición de los receptores, para tener una mejor lectura de la misma, un buen impacto y sea captada rápidamente.

### 1.2.9 Relación del entorno

Hay 2 tipos de relaciones con el entorno: la exterior e interior. La señalización funciona para ambas; interior: museos, hospitales, restaurantes, etc., exterior: parques al aire libre etc. Los materiales varían según las necesidades de cada espacio donde serán colocadas.

La efectividad de la señal está ligada al nivel de saturación visual de un determinado entorno, por ello en nuestro proyecto es indispensable hacer un sistema señalético específico para el espacio donde va a ser utilizado, en este caso será en el interior de la Arena México, así se logrará unificar y dar coherencia e imagen de marca.

### 1.2.10 Resistencia ambiental

Se refiere a la resistencia de los materiales tomando en cuenta si la señal estará al interior o exterior del espacio. Para así tener la certeza de la durabilidad de esta.

Algunos factores que pueden impedir la firmeza del material son: las lluvias, el calor, el aire, el polvo, entre otros.

En esta ocasión la señalización será al interior de la Arena México, por ello es importante elegir el material que se adapte y cumpla con las necesidades del lugar y de cada señal, sin afectar la coherencia de la propuesta gráfica.

### 1.2.11 Ideograma

Es la representación gráfica de una palabra o idea, como en algunas escrituras, algunos símbolos establecen palabras o ideas completas

como en China y Japón, esto significa que la escritura esta hecha en ideas gráficas.

Los ideogramas se forman a través de varios pictogramas que muestran una idea mediante una representación gráfica de la misma. Ambos conceptos están unidos históricamente aunque primero están los pictogramas y posteriormente los ideogramas.

Los niños tienden a realizar ideogramas constantemente en los dibujos que hacen gracias a su capacidad de sintetizar las cosas, por ejemplo una mancha y una línea vertical hacen un árbol.

### 1.3 Señal

Una señal es un gesto que avisa de algo, son puestas en lugares estratégicos y visibles para el entendimiento rápido y fácil, este tiene el significado ya predicho, por lo que son sencillas de interpretar, están diseñadas en diferentes colores y formas.

La señal sustituye la palabra escrita o el lenguaje hablado, tanto el emisor como el receptor deben tener un lenguaje común para que sean fáciles de entender.

#### 1.3.1 Concepto de señalética

*“Señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación, el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, es la técnica que organiza y regula estas relaciones.”<sup>8</sup>*

8. COSTA, J. Op. cit. pág.9

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

*“Es la ciencia que estudia el empleo de signos gráficos para orientar a las personas en un espacio determinado e informar de los servicios que se encuentran a su disposición.”<sup>9</sup>*

La señalética exige un lenguaje universal entre los usuarios para permitir que la información llegue sin errores e inmediatamente al receptor.

La señalética se emplea en lugares de gran flujo humano, es de carácter autodidacto, entendiéndose este como modo de relación entre los individuos y su entorno.

Se aplica al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio de un lugar determinado para la mejor y la más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones.

### 1.3.2 Características de la señalética

- Identifica, regula y facilita los servicios requeridos por los individuos.
- Es un sistema más optativo de acciones. Las necesidades son las que determinan el sistema.
- Los sistemas señaléticos son creados o adaptados para cada caso en particular.

9. QUINTANA, O. R. Diseño de señalización y señalética. México, Gustavo Gili, 1981. pág.7

- Las señales y las informaciones escritas son consecuencia de los problemas precisos.
- Utiliza códigos de lectura conocidos por los usuarios, estos no necesariamente tienen que ser universales pueden ser locales.
- Las señales deben ser normalizadas, homologadas por el diseñador del programa.
- Las señales son ubicadas y producidas especialmente a las características del entorno.
- Refuerza la imagen pública o de marca.
- Se prolonga en los programas de identidad corporativa o deriva de ellos.

### 1.3.3 Características de la comunicación señalética

- Finalidad: Funcional-organizativa
- Orientación: Informativa-didáctica
- Procedimiento: Visual
- Código: Signos simbólicos
- Lenguaje icónico: Universal
- Estrategia de contacto: Mensajes fijos in situ
- Presencia: Selectiva
- Percepción: Selectiva
- Funcionamiento: Automático-instantáneo
- Espacialidad: Secuencial, discontinua
- Persistencia memorial: Extinción instantánea

La señalética utiliza un sistema comunicacional mediante símbolos icónicos, cromáticos y lingüísticos a través de un programa de diseño previamente elaborado.

## 1.4 Normas Técnicas en México. Señales y avisos para protección civil (NOM-003-SEGOB/2002)

*“La experiencia indica que la correcta aplicación de esta Norma Oficial Mexicana, contribuye a mejorar las condiciones de seguridad en instalaciones y sitios en los que, conforme a las leyes, reglamentos y normatividad aplicable en materia de prevención de riesgos, debe implementarse un sistema de señalización sobre protección civil, en beneficio de la población que concurre o labora en ellos”.<sup>10</sup>*

El objetivo del Sistema Nacional de Protección Civil, es el de proteger a las personas y a la sociedad ante la eventualidad de una emergencia o desastre provocado por agentes perturbadores de origen natural o humano, a través de acciones que reduzcan o eliminen la pérdida de vidas humanas, la afectación de la planta productiva, la destrucción de bienes materiales, el daño a la naturaleza y la interrupción de las funciones esenciales de la sociedad.

Una de estas acciones es la implementación de señales y avisos sobre protección civil, que permitan a la población identificar y advertir áreas o condiciones que representen riesgo para su salud e integridad física, así como ubicar equipos para la respuesta a emergencias, e instalaciones o servicios de atención a la población en caso de desastre.

### 1.4.1 Clasificación. De acuerdo a su objetivo

Las señales de protección civil se clasifican de acuerdo al tipo de mensaje que proporcionan, conforme a lo siguiente:

10. Secretaría de Gobernación del Estado de México.



- Informativas: Son aquellas que facilitan la identificación de condiciones seguras.
- Informativas de emergencia: Son las que indican la localización de equipos e instalaciones para su uso en una emergencia.
- Informativas para emergencia o desastre: Son aquellas cuya implementación esta a cargo de las autoridades competentes en el momento de una emergencia o desastre, que permiten localizar instalaciones y servicios dispuestos para apoyo.
- De precaución: Son las que advierten sobre la existencia y naturaleza de un riesgo.
- Prohibitivas y restrictivas: Son las que prohíben y limitan una acción susceptible de provocar un riesgo.
- De obligación: Son las que imponen al observador la ejecución de una acción determinada, a partir del lugar en donde se encuentra la señal y en el momento de visualizarla.

Las señales deben ser de fácil comprensión para el observador y para que cumplan su propósito se debe evitar su uso excesivo. Los símbolos (pictogramas) deben ser de trazo relleno para evitar confusiones en su diseño.

En nuestro proyecto tomaremos como referencia la clasificación de señales que protección civil propone junto con el modelo de Joan Costa para dar resultado a nuestra señalética

## 1.4.2 De acuerdo a la disposición de colores

- Colores de seguridad  
Rojo: alto, prohibición, identifica equipo contra incendio  
Amarillo: precaución, riesgo  
Verde: condición segura, primeros auxilios  
Azul: obligación

- Colores de contraste.

Rojo: blanco

Amarillo: negro, magenta

Verde: blanco

Azul: blanco

Para las señales informativas, de precaución y de obligación, el color de seguridad debe cubrir cuando menos el 50% de la superficie total de la señal aplicado en el fondo y el color del símbolo debe ser el de contraste.

Para las señales de prohibición el color de fondo debe ser blanco, la banda transversal (descendente de izquierda a derecha a 45° respecto a la horizontal) y la banda circular deben ser de color rojo de seguridad, el símbolo debe colocarse en el fondo y no debe obstruir la barra transversal, el color rojo de seguridad debe cubrir por lo menos el 35% de la superficie total en la señal y el color del símbolo debe ser negro.

### 1.4.3 De acuerdo a los materiales

La naturaleza y calidad de los materiales para fabricar señales deben ser:

- Inofensivas para la salud y la integridad física de las personas
- Garantizar la correcta apreciación de la señal para el cumplimiento de su finalidad.
- Permitir su consistencia rígida, excepto para la banda de zona de riesgo, la cual debe ser de material flexible y resistente
- Garantizar su mantenimiento preventivo y correctivo de color, forma y acabado, incluso en condiciones a la intemperie

#### 1.4.4 De acuerdo a un sistema de colocación

- Adosada: Significa lo mismo que pegada, la mayor parte de la señal va a estar sobre un muro.
- Autotransporte: Anclada en el piso o detenida por uno o dos postes.
- De banda: Cuando la señal está sujeta a dos muros, columnas o postes de manera perpendicular.
- De bandera: La señal está anclada perpendicularmente al muro o columna de uno de sus lados.
- Colgante: Esta detenida de arriba hacia abajo regularmente del techo.
- Estela de identidad: Señal con volumen.
- Tijeras: Señal doble, se pone provisionalmente.
- Rótulo de caja: Hay una caja de luz o un bastidor que tiene una luz interior.
- Pantalla terminal de datos: Es electrónica y se emplea para solicitar información, es a base de rayos catódicos que aparecen en la pantalla.
- Reflectores de luz: Sistemas electrónicos de exhibición en donde se forma por medio de discos de color que corresponden a una corriente eléctrica.
- Cristal líquido: Son para leerse a distancias cortas y se maneja una tipografía digital.
- De cátodo frío: Conocidos como de neón, son tubos de vidrio que contienen un gas y el color va a depender del tipo de gas.

En el proyecto utilizaremos el tipo de colocación adosada ya que se amolda a las necesidades de las instalaciones, permitiendo el paso libre a las personas, sin obstruir la visibilidad hacia el evento a presentarse.



8. Arena México. Ring Principal.

## CAPÍTULO 2 LA ARENA MÉXICO

La Arena México ha sido una plataforma muy importante para los luchadores mexicanos, desde sus inicios ha sido impulsora para que el público conozca la lucha libre, fue creciendo junto con la televisión ya que desde los orígenes de ésta se han dado las primeras transmisiones nocturnas del ring.

Es una arena con una y mil historias que contar, por ella han pasado decenas de luchadores, tanto internacionales como nacionales, funciones que divierten al público mexicano levantando gritos, emociones, alegrías, miedos, controversias, logrando un espectáculo familiar para la afición mexicana, obteniendo un lugar importante en la cultura de nuestro país.

## 2.1 Antecedentes

La Empresa Mexicana de Lucha Libre fue introducida a nuestro país durante la intervención francesa en 1863, después de un tiempo llegaron montando espectáculos en el teatro principal de el campeón italiano Giovanni Relesevitch en 1910, ese mismo año llegaron otros espectáculos similares para ofrecerlos al pueblo, la fusión de ambas empresas tuvo un impacto espléndido para el negocio.

Después de diez años regresaron con estrellas como León Navarro quien ya había sido campeón en Europa tiempo atrás, teniendo resultados favorables, en 1913 regresan con el japonés Kawamura junto con Hércules Sampson, quienes actuaron en el Frontón Nacional.

Salvador Lutteroth siendo inspector de hacienda, en 1929 tuvo su primer acercamiento a la lucha libre en el Liberty Hall, El Paso, Texas; uno de los luchadores que se encontraba peleando esa noche se quedó en la mente de Salvador, día a día fue experimentando una inquietud por estar cerca de este deporte.



9. Salvador Lutteroth.

Para poder poner esto en pie, hacía falta un lugar en donde se pudiera hacer, en ese tiempo ya existía la Arena Modelo que estaba en muy malas condiciones, Salvador fue hablar con Víctor Manuel y logró que se les rentara.

Había un trabajo arduo, se tendría que armar totalmente la arena, sillas, techo, además del ring, para esto algunos luchadores colaboraron en el arreglo de la arena.

Así el 21 de Septiembre de 1933 se fundó la Empresa Mexicana de Lucha Libre, en una alianza de Salvador Lutteroth con Francisco Ahumada, dando la primera función en la arena.



10. El Santo, Blue Demon y Mil Mascaras.

El 21 de Septiembre de 1934, Lutteroth ganó 40 mil pesos en un sorteo de la Lotería Nacional Mexicana, cumpliéndose casualmente ese día un año de la Empresa de Lucha, después de eso comenzó a construir el Coliseo, el cual tardó varios años para que pudiera ser terminado, el 2 de abril de 1943 fue inaugurado, tras una lucha de máscaras entre Black Shadow y el Santo, muchos aficionados quedaron fuera del lugar por el gran número de gente que convocó este evento, provocando así la creación de una nueva Arena, el 7 de Octubre de 1954 se le dio el adiós a la antigua Arena México, mientras que el 27 de Abril se dio paso a la Nueva Arena México que cuenta con la capacidad de 17,678 personas con una superficie de 12,500 mts.



11. Vista panorámica del interior de la Arena México.

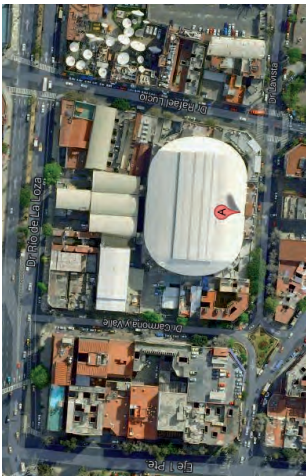
En los periódicos de esa época se hacen referencia del suceso como:

*“Por hoy se abrirán las puertas de la majestuosa Arena México que será un motivo de orgullo para el México Deportivo... será uno de los mejores locales para espectáculos bajo techo haya en el mundo entero. Con capacidad cercana a los veinte mil espectadores, la nueva Arena México fue construida aprovechando los últimos adelantos técnicos en la materia y puede asegurarse que todas las localidades estarán aglomeradas.”<sup>11</sup>*

Así es como se da el inicio de la época moderna de la lucha libre en México

## 2.2 Ubicación Geográfica

México es un país que cuenta con alrededor de 103,263,388 habitantes, en el Distrito Federal (8,720,916) esta ciudad cuenta con un sin fin de espectáculos combinando la historia, cultura, modernidad y tecnología, si bien es un lugar céntrico para poder moverse a cualquier destino que este a los alrededores, perfecto para conocer más a fondo la cultura mexicana.



12. Vista aérea de la Arena México.

La Arena México está a 20 minutos del Zócalo Capitalino (Centro de la Ciudad de México), en cuanto al transporte se refiere, tiene una gran variedad para llegar a ella; su ubicación específica es en la Calle Dr. Lavista No.197, Col. Doctores, a unas cuantas calles del metro Cuauhtémoc o Balderas de la línea 1 del metro de la Ciudad de México.

Es un buen lugar para conocer mejor la cultura mexicana, además de poder visualizar un sinfín de actos diferentes, esta arena es todo un gladiador para los luchadores que se han atrevido a realizar sus mas grandes hazañas, altamente recomendada para la población en

11. Diario ESTO. México. 27 Abril 1956

general y disfrutar de un magno evento que está a la altura de muchos otros espectáculos.

El público que visita la Arena México es muy variable, ya que logra reunir un sin fin de masas sin importar su capacidad económica, sexo, edad o pensamientos sociales, es fácil de encontrar por la popularidad que tiene el lugar, si prestamos atención unas cuantas calles antes de llegar a ella se podrán reconocer la mascararas y los diferentes artículos que los aficionados suelen comprar para disfrutar mucho más el evento.

### 2.3 Estructura organizacional

Se refiere a la manera en cómo están divididas las actividades dependiendo a la especialización de las tareas mediante vínculos entre personas y departamentos en cuanto a la relación de gerentes y empleados, como van a ser manejados los puestos y que actividad llevará acabo cada una de las personas para lograr el objetivo, la Arena México está basada en la Organización Funcional.

Esta reúne a los que trabajan en un departamento y realizan actividades relacionadas unas con las otras, es la más común en ser utilizada por la manera en que se organiza la empresa y como realiza las diferentes actividades.

Es conveniente conocer la estructura organizacional en la Arena México para saber a quién debemos dirigirnos, así evitaremos malos entendidos y trataremos directamente con la persona encargada de aprobar el proyecto. Infortunadamente la Arena México no nos facilitó exactamente su estructura organizacional, sin embargo, esto no nos impidió continuar con el proyecto.



## 2.4 Servicios/eventos

La Arena México se organiza de la siguiente manera:

Presenta varios eventos además de los servicios que están dentro de la Arena, haciendo así un buen uso de sus instalaciones, como lo son ya las famosas luchas que se han presenciado en la gran Arena, estas luchas pertenecen al Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) que cuenta con una gama de luchadores tanto nacionales como internacionales.

Además de esto, presta el servicio de dar clases de lucha libre para así poder formar a las nuevas generaciones de este deporte nacional, los profesores que ejercen en estas instalaciones cuentan con el conocimiento para poder dar las clases, cabe mencionar que algunos de ellos han sido luchadores profesionales, así que cuentan con la experiencia para poder guiar a los alumnos.

Esta Arena también es utilizada en algunas ocasiones para peleas de box, por lo general son los fines de semana y en la noche. Se han brindado conciertos para las religiones católicas y cristianas que han pedido el lugar para este tipo de eventos, éstas suelen ser muy esporádicamente.

Cuenta con un ring principal, dos gimnasios y cada uno cuenta con sanitarios, vestidores y un ring. Tiene un estacionamiento de dos niveles con los servicios indispensables para funcionar. Hay pantallas al centro de la arena para que el público pueda tener una mayor claridad desde las gradas hasta la planta baja.

Si bien la Arena es un sitio que está bien acondicionado para los diferentes eventos que presenta, teniendo en su haber una variedad en cuanto a los servicios que proporciona.



13. Distintas Perspectivas de la Arena México.

CAPÍTULO 3  
MODELO DE JOAN COSTA  
APLICADO AL REDISEÑO DE LA  
SEÑALÉTICA EN LOS INTERIORES  
DE LA ARENA MÉXICO

Teniendo los conceptos indispensables acerca de la señalética y del método de Joan Costa podemos resolver de una manera más acertada para el rediseño de la señalética en los interiores de la Arena México, hecha especialmente para el desarrollo de señalizaciones en espacios arquitectónicos.

### 3.1 Etapa 1. Contacto

La Arena México es un espacio deportivo, destinado al público en general, donde se brindan servicios de entretenimiento social y cultural.



14. Estilo a ras de lona.

Sirve de distracción para las personas tratando de hacerlas pasar un buen rato, haciendo que se olviden de los problemas a los que se enfrentan diariamente, a su vez, se encarga de conservar la cultura de la lucha libre y del box en nuestro país, que se ha convertido para muchos en un estilo de vida.

Durante las olimpiadas de 1968 la Arena México fue sede del boxeo, adaptada para recibir a la prensa y medios de comunicación, también se instaló un estacionamiento para alojar 1,109 vehículos. En este año se funda la carrera de Diseño Gráfico en México creando un nuevo lenguaje; nuevas formas, estilizaciones, tipografía, sistemas gráficos, iconos que representaban deportes o actividades culturales, etc.



15. Estilo aéreo.

Hoy en día la principal actividad que se desarrolla dentro de la Arena México es la lucha libre, siendo considerada la mejor del mundo por su completo estilo de llaveo a ras de lona y aéreo; estos movimientos utilizados en México son imitados en otros países.

### 3.1.1 Tipología funcional

Siendo un lugar deportivo cuenta con los espacios necesarios para llevar a cabo todos los eventos con una capacidad cercana a los veinte mil espectadores.

Estos espacios son:

- Ring
- Sanitarios
- Vestidores
- Enfermería
- Balcón
- Preferente Lateral
- Preferente Central
- Esquina
- Entradas
- Salidas
- Gimnasio
- Gradas

### 3.1.2 Personalidad

La Arena México se caracteriza por su gran colorido, llena de luces y efectos de humo que provocan euforia, emoción y diversión; conformada por cuatro pantallas gigantes al centro del ring para poder apreciar todo lo que sucede dentro y fuera de este.

Los colores que predominan son el verde, blanco y rojo haciendo alusión a la bandera mexicana, así el espectador se siente en un ambiente lleno de folklora mexicano, es decir, un ambiente lleno de risas, movimientos, sonidos, texturas, incluso olores como el de



16. Interior de la Arena México, vista panorámica.

las palomitas y cerveza, así mismo no pueden faltar los gritos alentadores del público hacia su luchador favorito.

Se siente un aire de rudeza, fuerza y profesionalidad, esto se logra gracias a la interactividad que hay entre el deportista y el público, dando la oportunidad de hacer sentir al espectador como una parte fundamental del espectáculo.

### 3.1.3 Imagen de marca

Una marca gráfica establece que este signo es bueno cuando expresa de la manera más clara y explícita posible, los atributos de la empresa que identifica. Las marcas gráficas están sometidas a una serie de exigencias técnicas y comunicacionales muy severas, pero entre ellas no figura la responsabilidad de transmitir los conceptos de posicionamiento.



17. Logotipo Original del CMLL.

Ahora bien, lo que el público piensa sobre alguna empresa, en este caso la Arena México, es el resultado de los contactos que ésta empresa establece con el mismo público.

*“La función del signo institucional es establecer todas las exigencias prácticas de la identificación y ser pertinente estilísticamente al perfil de la organización para que pueda absorber y no contradecir los valores estratégicos a través de la actividad y la comunicación.”<sup>12</sup>*



18. Logotipo actual de la Arena México.

La marca de la Arena México es el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), marca que se ha mantenido vigente conforme pasan los años y se ha ido actualizando con el paso del tiempo, siempre manteniendo la misma línea gráfica que manejaba desde el inicio.

12. CHÁVEZ, N. La imagen corporativa, Gustavo Gili, 2006. pag.26



19. Logotipo usado en República Dominicana.

CMLL es un logotipo de fácil comprensión, legible, dinámico, llama la atención y es fácil distinguirlo, además de englobar lo que es ser una empresa reconocida internacionalmente y con más de 79 años de trayectoria.

La marca del CMLL es tan reconocida que se ha intentado usar para asegurar el éxito que ésta tiene en otras empresas de lucha libre, en República Dominicana se usa casi el mismo logotipo para la creación de una nueva empresa. Este intento ha sido fallido gracias al parecido que hay entre estos dos logos.



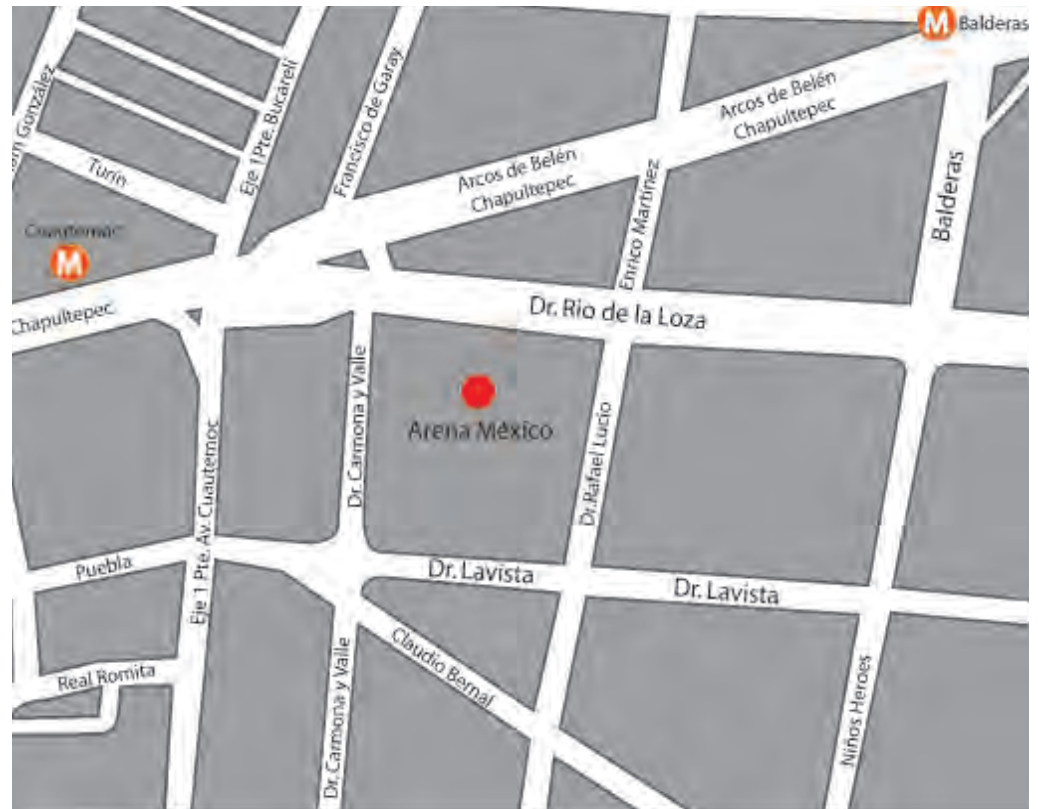
20. Logotipo de la Triple A.

### 3.2 Etapa 2. Acopio de información

En esta etapa se tiene por objetivo la descripción exacta de la estructura del espacio señalético, así como sus condicionantes. También se incluyen las nomenclaturas que definen la información señalética a transmitir.

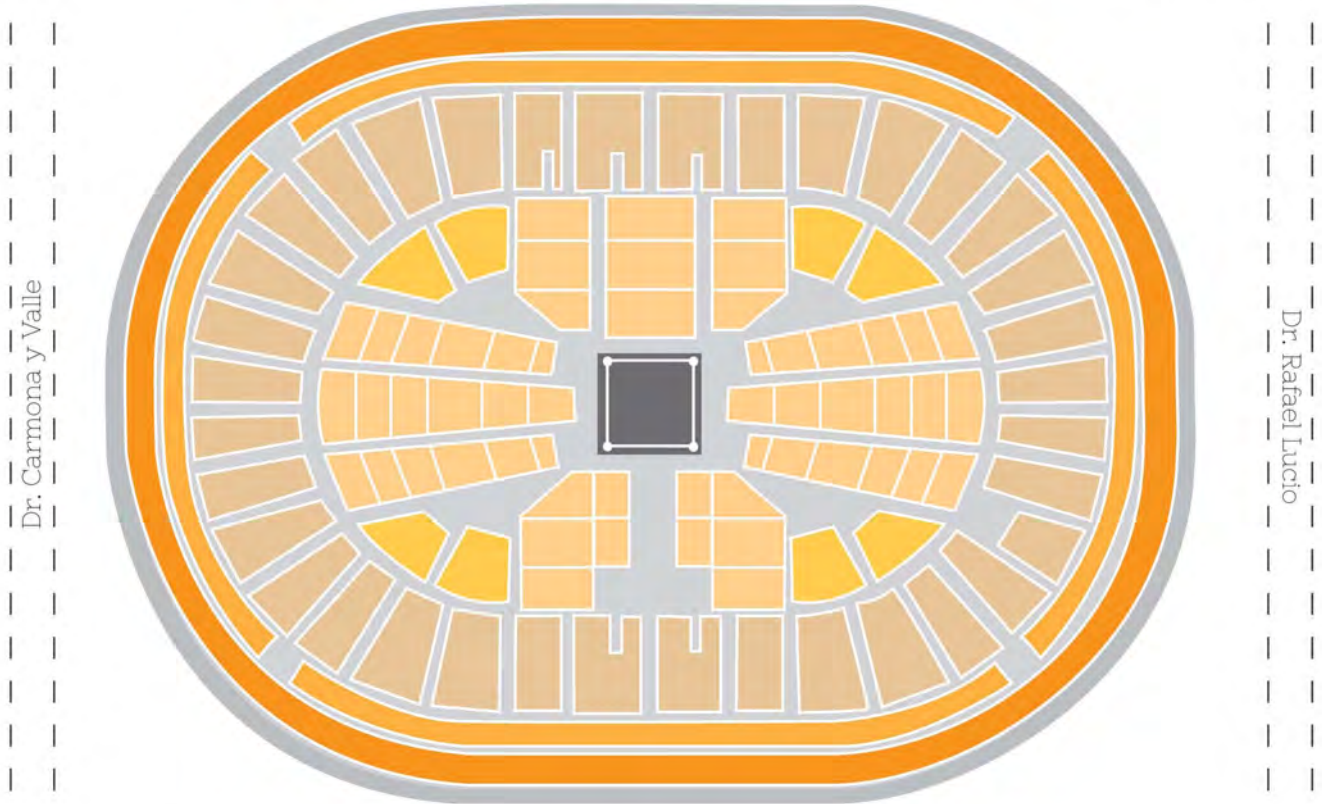
### 3.2.1 Planos y territorios

Ubicación de la Arena México



# Zonificación

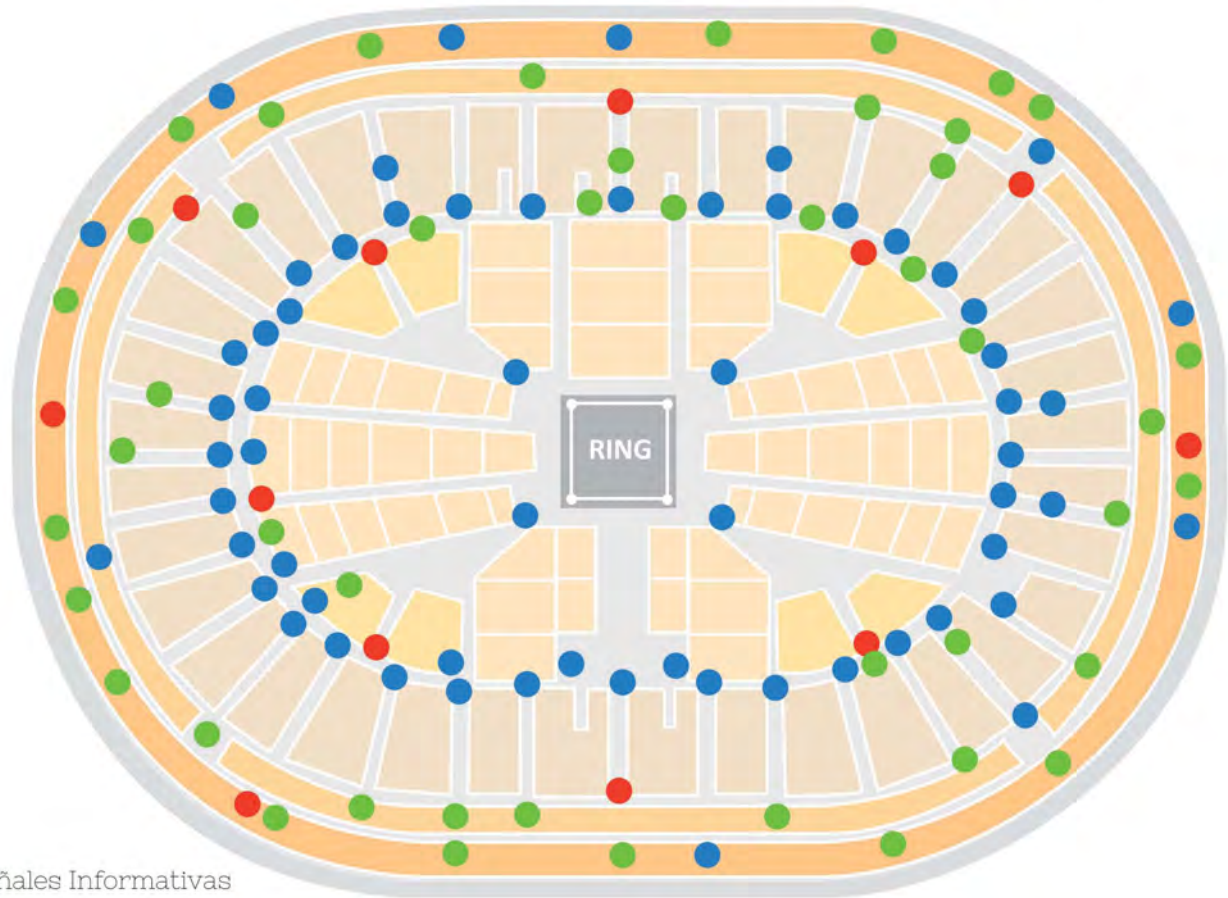
Río de la Loza



Dr. Lavista

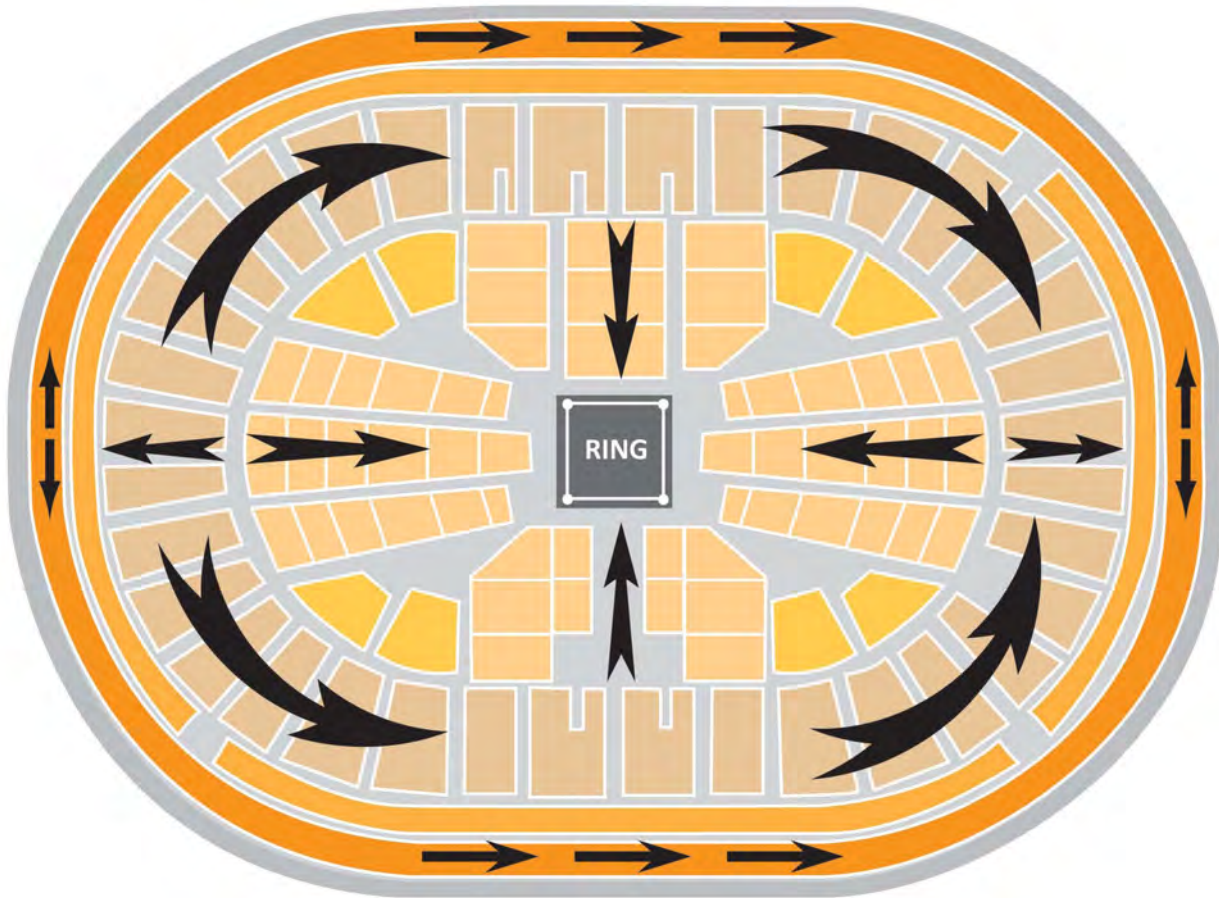


## Ubicación de los Servicios (A)

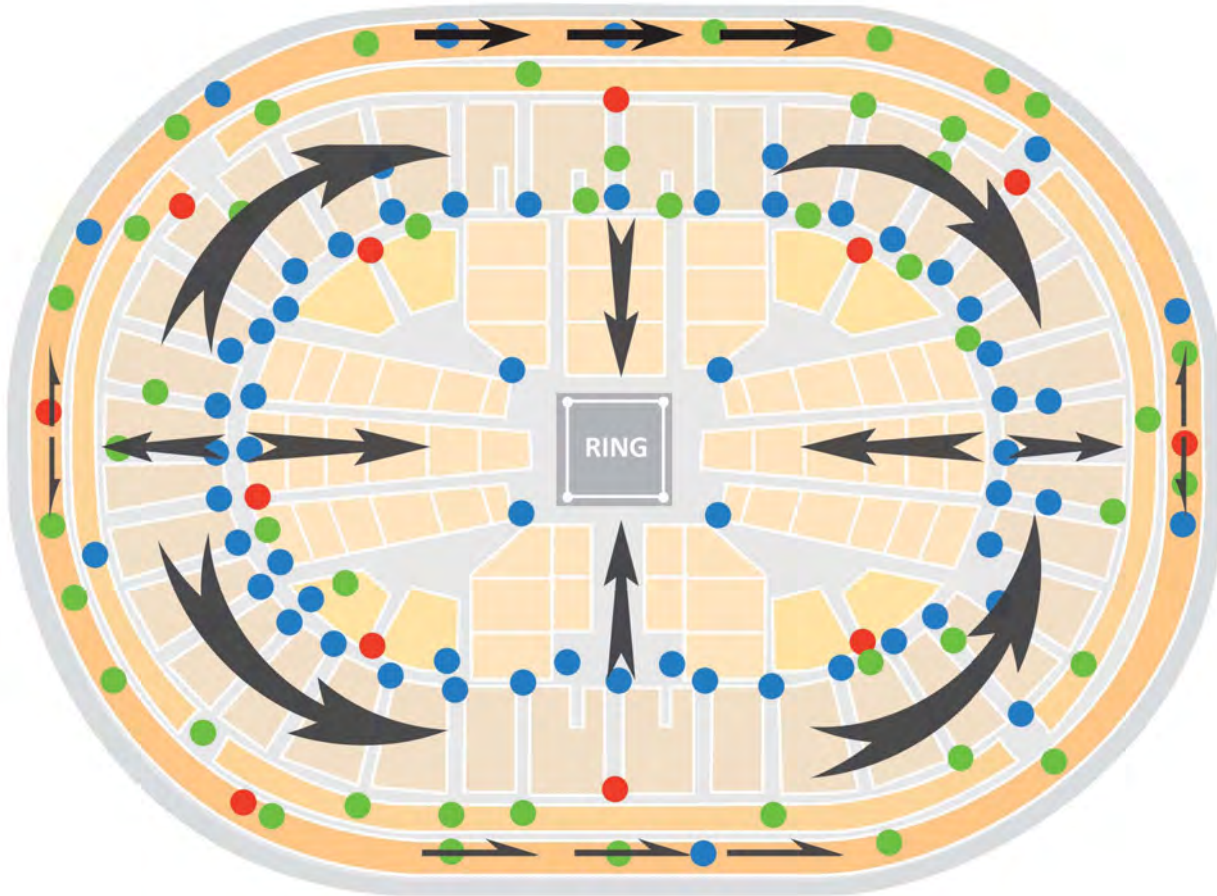


- Señales Informativas
- Señales de Obligación
- Señales Prohibitivas/restrictivas

## Recorridos (B)



## Señalización de A y B



### 3.2.2 Palabras clave

Es importante hacer un listado de las palabras clave que se usarán en las señales de los servicios correspondientes establecidas por la Arena México, es necesario someterlas a una verificación para evitar errores de terminología. Cuando esta tarea de verificación requiere cierto tiempo para llevarse a cabo, podemos emplear vocablos provisionales, sustituyéndolos posteriormente con la terminología definitiva.

Palabras clave:

- Entrada
- Salida
- Salida de Emergencia
- Punto de Reunión
- Hidrante
- Prohibido el paso
- Personal Autorizado
- Extintor
- Prohibido fumar
- Gimnasio
- Sanitarios: Mujeres/Hombres
- Vestidores
- Discapacitados
- Enfermería
- Escaleras
- Gradass
- Balcón
- Preferente Lateral
- Preferente Central
- Esquina
- Ring

### 3.2.3 Documento fotográficos



21. Vista panorámica de la Arena México en sus inicios.



22. Exterior de la Arena México.



23. Interior de la Arena México.



24. Vista lateral del interior de la Arena México.

Señales actuales de la Arena México.



Señales del interior de la Arena México.

### 3.2.4 Condicionantes arquitectónicas

La estructura de La Arena México esta dividida en 8 secciones: 6 rings, el balcón y las gradas. Al centro esta el ring principal donde se lleva a cabo el espectáculo. El recorrido es arbitrario, ya que existen 4 entradas, depende la entrada por la que se arribe el recorrido puede ser hacia la izquierda o hacia la derecha.

El techo es de concreto, totalmente regular manteniendo una misma distancia de el suelo al techo, la luz que tiene es natural y artificial esto se aprovecha al máximo. Regularmente en toda la Arena no se cuenta con tanta luz natural y esto no favorece mucho. Es por ello que se hace uso de la luz artificial, sin embargo esto resulta como una limitante muy importante para el espectador. En general la Arena México cuenta con más virtudes que defectos, estos últimos si son tratados correctamente pueden hacerse mínimos.

### 3.2.5 Condiciones ambientales

La Arena México es un lugar cerrado, existe la luz natural y la luz artificial. La mayoría de los espectáculos se realizan entre la tarde y noche por lo tanto la mayor parte de luz que se emplea para llevar a cabo los eventos es la artificial; es un lugar frío por que la estructura es de metal, pero gracias a las luces que se usan el ambiente se torna cálido.

Las luces juegan un papel importante en la ambientación del recinto, lo transforman totalmente, hacen pasar al público por una infinidad de sentimientos, terror, euforia, emoción, suspenso, etc.

### 3.2.6 Normas gráficas preexistentes

Las normas gráficas muestran los distintos usos que deben darse a los elementos institucionales como es el logo, los colores oficiales, la tipografía oficial, formas y tamaños. La Arena México no cuenta con normas preexistentes.

## 3.3 Etapa 3. Organización

Teniendo toda la información recaudada se podrá comenzar con la etapa de diseño gráfico, así no se tendrá duda sobre lo que se quiere hacer en cuanto a la señalética del lugar.

### 3.3.1 Palabras clave y equivalencia icónica

*“La iconicidad se refiere al grado de referencialidad de la imagen. Es decir, la relación de apariencias entre la propia imagen y su referente. El concepto de iconicidad se refiere al hecho de que una imagen es la imagen de un objeto real”.<sup>13</sup>*

Después de haber pasado por la verificación se ha definido el listado de las palabras definitivas que serán usadas para la realización de la señalética.

- Entrada
- Salida
- Salida de Emergencia
- Discapacitados
- Enfermería
- Escaleras
- Extintor

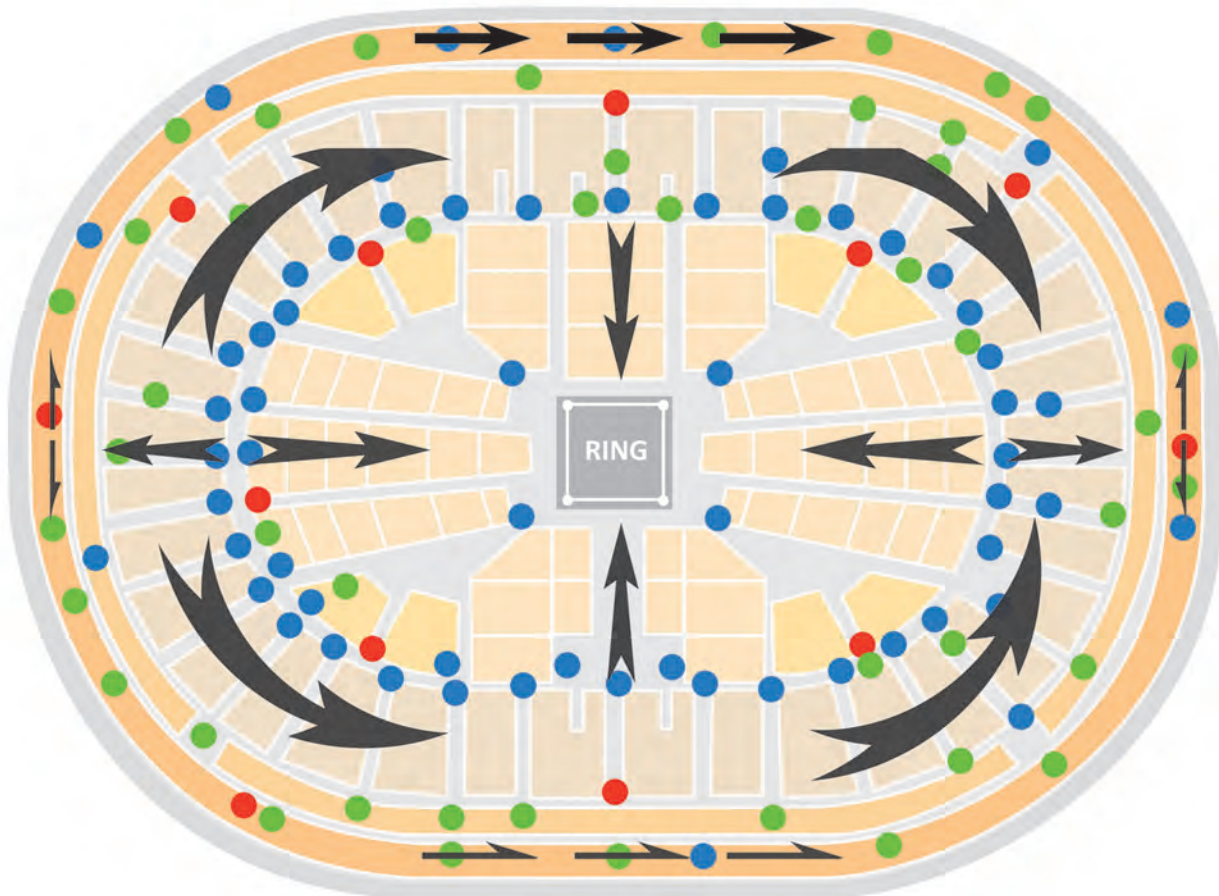
13. GARAY-HORNELAS. La iconicidad del signo visual [en línea]. México. [Fecha de consulta: 13 Septiembre 2013]. Disponible en: < <http://www.slideshare.net/hornelas/la-icnicidad-del-signo-visual> >





### 3.3.2 Verificación de la información

Confirmación de la señalética indicada anteriormente.



### 3.3.3 Tipos de señales propuestas para el rediseño

Informativas	Emergencia	Restrictivas o de Prohibición	Obligación
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrada</li> <li>• Salida</li> <li>• Punto de reunión</li> <li>• Escaleras</li> <li>• Gimnasio</li> <li>• Vestidores</li> <li>Mujeres/ Hombres</li> <li>• Sanitarios</li> <li>Mujeres/ Hombres</li> <li>• Discapacitados</li> <li>• Enfermería</li> <li>• Gradas</li> <li>• Balcón</li> <li>• Preferente Lateral</li> <li>• Preferente Central</li> <li>• Esquina</li> <li>• Ring</li> <li>• Salida de Emergencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extintor</li> <li>• Hidrante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prohibido Fumar</li> <li>• Prohibido el Paso/Solo Personal Autorizado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrada (izquierda)</li> <li>• Entrada (derecha)</li> <li>• Salida (izquierda)</li> <li>• Salida (derecha)</li> <li>• Escaleras (suben)</li> <li>• Escaleras (bajan)</li> </ul>

### 3.3.4 Conceptualización del programa

El objetivo principal de este proyecto es hacer el rediseño de las señales que se encuentran en la Arena México, tomando en cuenta las señales ya existentes, trabajando con la marca e imagen que ya tiene.

Si bien el Consejo Mundial de Lucha Libre es una empresa con una larga trayectoria, estamos hablando de 79 años de existencia, han pasado por ella un sin fin de anécdotas, así como los ídolos de la población de mexicana, dando a conocer las diferentes historias de vida, tanto de los luchadores como de los aficionados.

La Arena México es el recinto en donde el espectáculo comienza, abriendo así sus puertas para niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, cuenta con los diferentes servicios para que todo esté en orden y resulte lo más cómodo posible.

Con una imagen de marca muy familiar, siempre se han enfocado a un espectáculo en donde toda la familia pueda ir a disfrutarlo, no han hecho diferencia en cuanto a un nivel socioeconómico, ya que en este lugar puede haber gente de distintos niveles económicos sentados en la misma grada o fila sin importarles esto, esta diseñado para la convivencia entre la cultura luchística mexicana y su gente, si bien cabe mencionar que están más interesados en la afición de niños, pues ellos son los que tienen una gran admiración por los luchadores que están arriba del ring, se refieren a ellos como superhéroes, por eso no en vano se dice que la lucha libre mexicana es la única que ha podido llevar a sus héroes a una vida real, al ponerlos tan cerca de las personas con la posibilidad de tocarlos.

La señalización que tiene la Arena México, no es capaz de cumplir con las necesidades que tiene el lugar, mencionando que ya están en

malas condiciones y algunas de ellas ya son difíciles de entender, el tiempo ha pasado por ellas provocando la inconformidad de algunos espectadores que al adentrarse en la Arena se les dificulta llegar a su destino y muchas veces se han encontrado perdidos en ella, es por eso que se requiere hacer el rediseño de la señalización, para resolver la necesidad tanto de la Arena México como de los espectadores que la visitan y la gente que trabaja en el lugar.

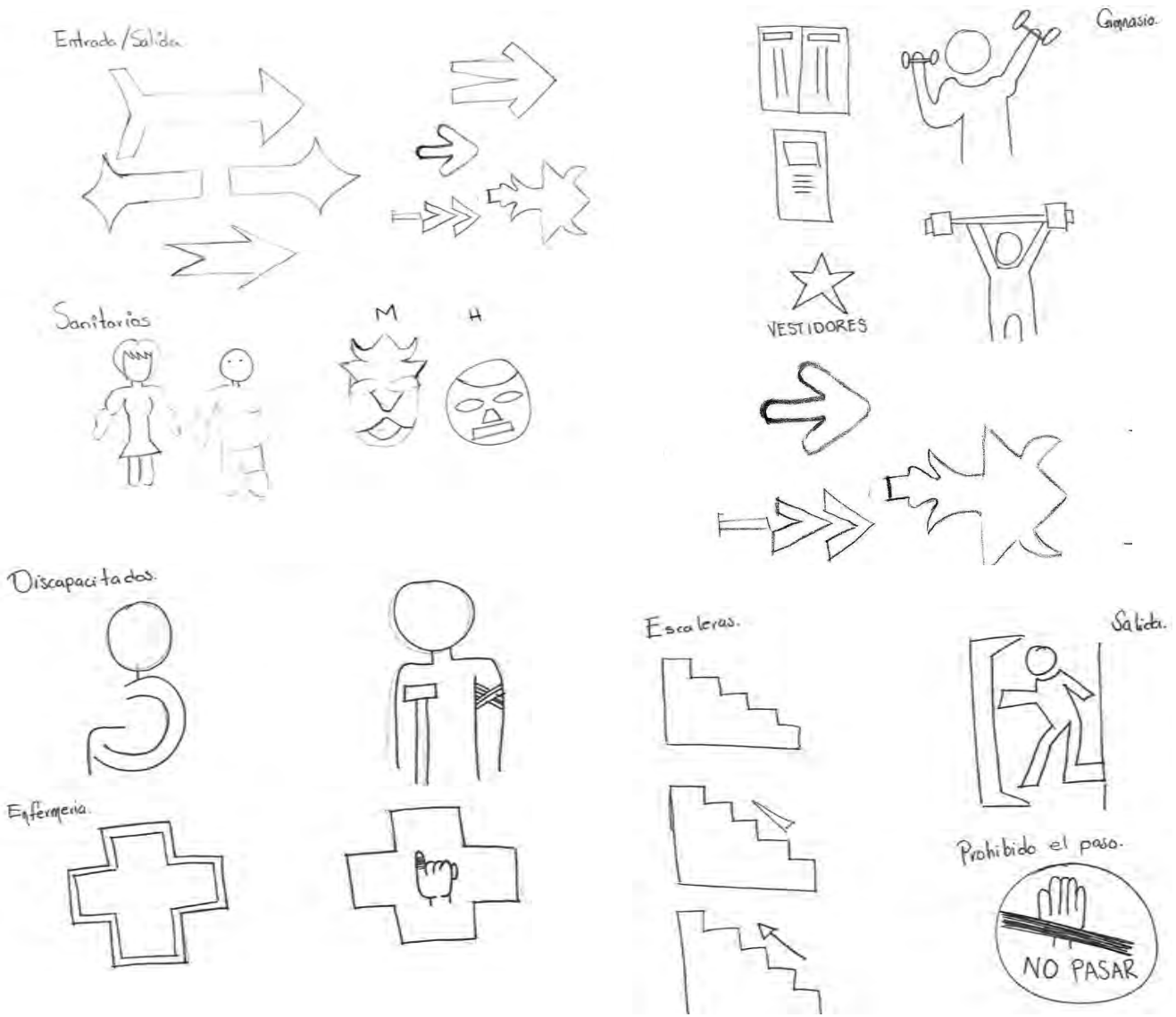
Con este rediseño se logrará volver a captar la atención de los espectadores en cuanto a los servicios que brinda la Arena México y a tener la ubicación exacta de estos para encontrarlos con mayor facilidad, como por ejemplo: ubicar el asiento asignado, los sanitarios, la salida de emergencia, etcétera.

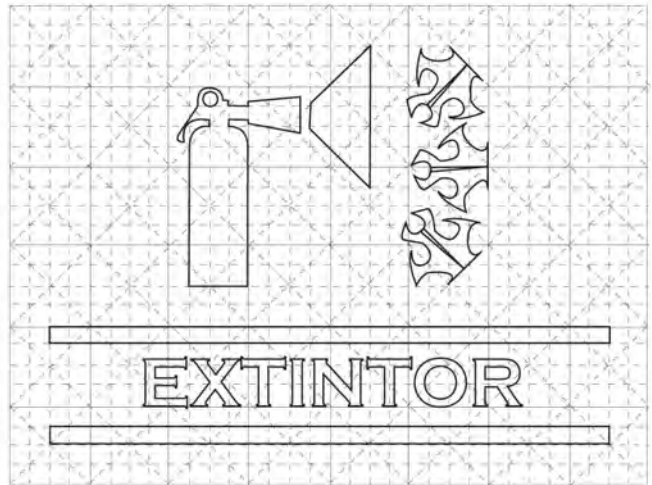
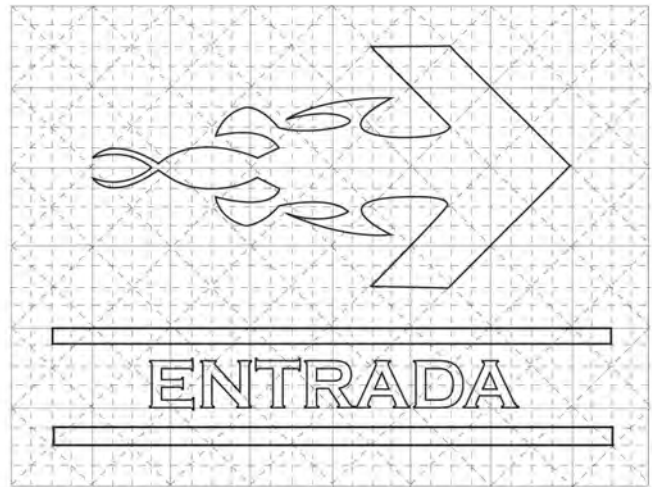
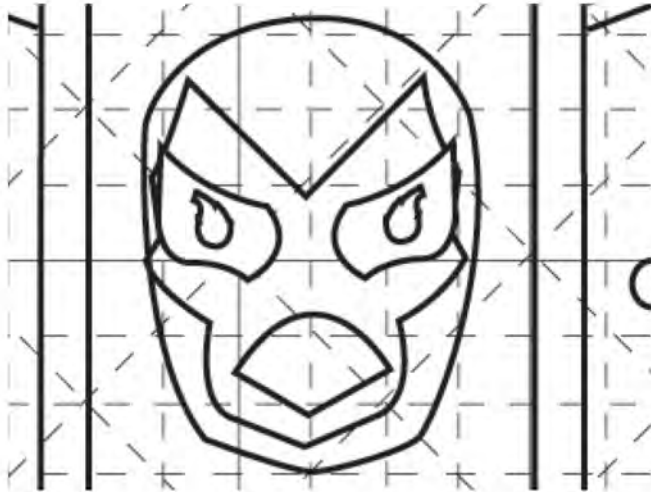
Es importante además cambiar el estado de las señales para mostrarlas mas modernas, manteniendo un aire de vanguardismo dentro de la Arena misma, no está de más mantenerse con señalizaciones que se refieran a la época actual, sin ser demasiado presuntuosos en los cambios que llegasen a tener las señales.

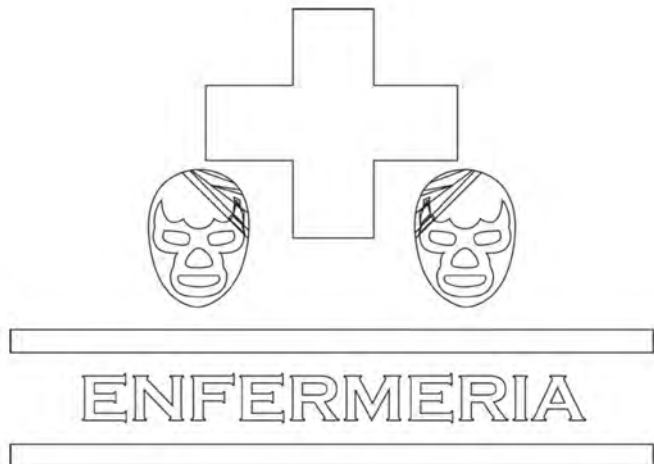
Así la Arena será capaz de mantener una imagen y estilo adecuado, además de que se notará una evolución en cuanto a imágenes gráficas dentro del lugar, es necesario que la evolución de estas señales se dé, ya que como los luchadores han ido evolucionando conforme va pasando el tiempo la Arena México también lo debe ir haciendo en sus señalizaciones.

### 3.4 Etapa 4. Diseño gráfico

#### Bocetos









### 3.4.1 Fichas señaléticas en la propuesta para el rediseño

#### **Entrada (1)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Entrada (español)

Colores: Fondo: Verde

    Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 168pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

#### **Entrada (2)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Entrada (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha (direccional): Derecha

Colores: Fondo: Verde

    Pictograma: Blanco

    Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 120pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

#### **Entrada (3)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Entrada (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha (direccional): Izquierda

Colores: Fondo: Verde

    Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 120pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

#### **Salida (4)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida (español)

Colores: Fondo: Verde

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 200pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

#### **Salida (5)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha (direccional): Derecha

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 170pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

#### **Salida (6)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha (direccional): Izquierda

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 170pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Salida de Emergencia (7)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida de Emergencia

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 60pt

Medidas Totales: 40cm x 30cm

### **Escaleras (8)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Escaleras (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Escaleras (9)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Escaleras (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha (direccional): Arriba

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Escaleras (10)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Escaleras (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha (direccional): Abajo

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Punto de reunión (11)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Punto de Reunión (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 81pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Extintor (12)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Extintor (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Rojo

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Hidrante (13)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Hidrante (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Rojo

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Prohibido fumar (14)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Prohibido Fumar (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Seguridad: Rojo

Fondo: Blanco

Pictograma: Negro

Texto: Negro

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 85pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Prohibido el paso (15)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Prohibido el paso/ Solo personal autorizado (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Seguridad: Rojo

Fondo: Blanco

Pictograma: Negro

Texto: Negro

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 55pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Gimnasio (16)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Gimnasio (español)

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Discapacitados (17)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Discapacitados (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 105pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Vestidores Mujeres (18)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Vestidores Mujeres (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 57pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Vestidores Hombres (19)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Vestidores Hombres (español)

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 57pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Enfermería (20)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Enfermería (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 102pt

Medidas totales: 40cm x 30cm

### **Mujeres (21)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Mujeres (español)

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt

Medidas totales: 20cm x 15cm

### **Hombres (22)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Hombres (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 120pt

Medidas totales: 20cm x 15cm

### **Gradas de la 1 a la 32 (señal 23-54)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Gradas y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 62pt (texto), 317pt (número)

Medidas totales: 20cm x 15cm

### **Balcón del 1 al 32 (señal 55-86)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Balcón y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 62pt (texto), 317pt (número)

Medidas totales: 20cm x 15cm



### **Preferente Central del 1 al 20 (señal 87-106)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Preferente Central y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 68.5pt (texto), 695pt (número)

Medidas totales: 20cm x 15cm

### **Preferente Lateral del 1 al 16 (señal 107-122)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Preferente Lateral y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 69pt (texto), 695pt (número)

Medidas totales: 20cm x 15cm

### **Esquina de la 1 a la 8 (señal 123-130)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Esquina y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 62pt (texto), 317pt (número)

Medidas totales: 20cm x 15cm

**Ring del 1 al 6 (señal 131-136)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Ring y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

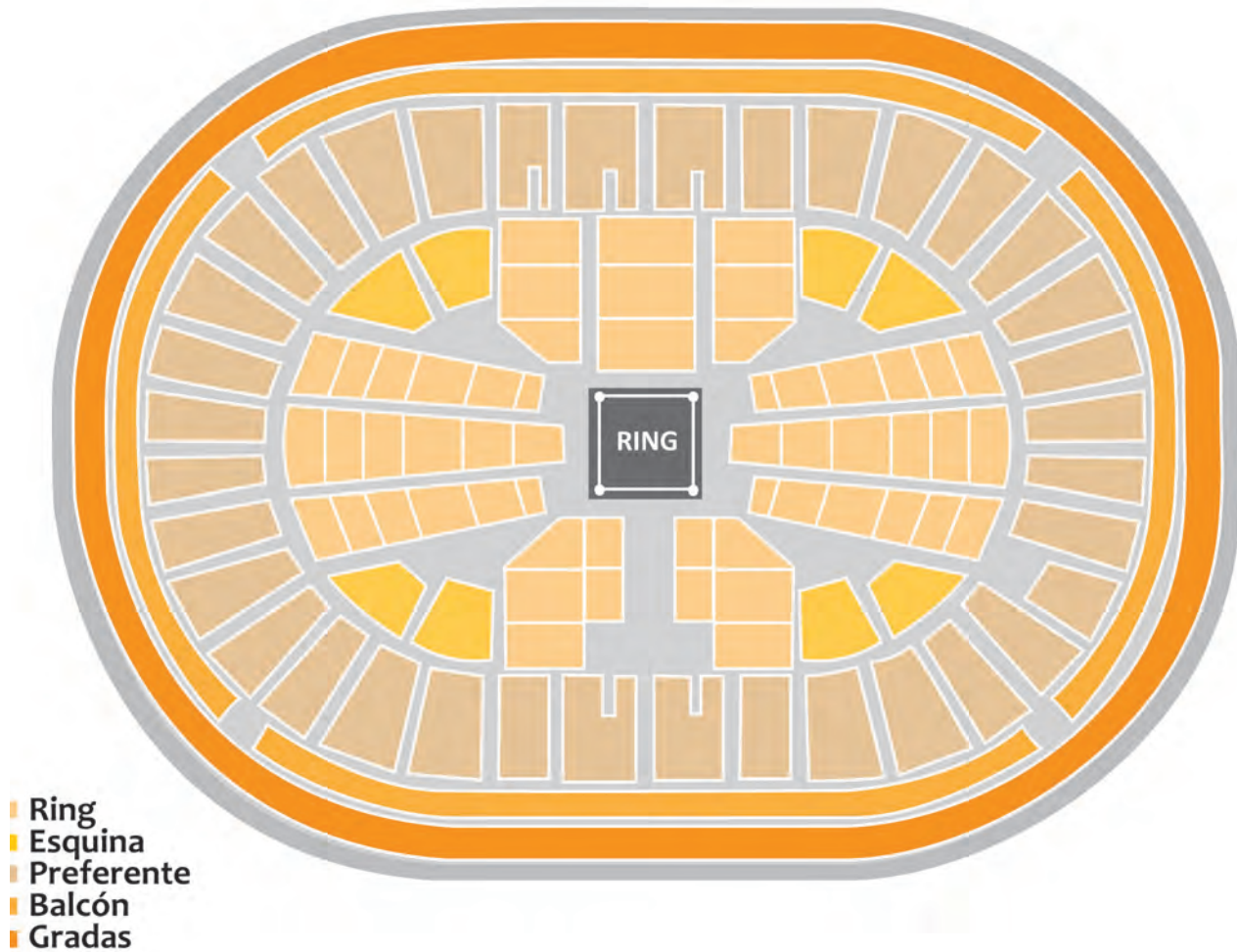
Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 62pt (texto), 317pt (número)

Medidas totales: 20cm x 15cm

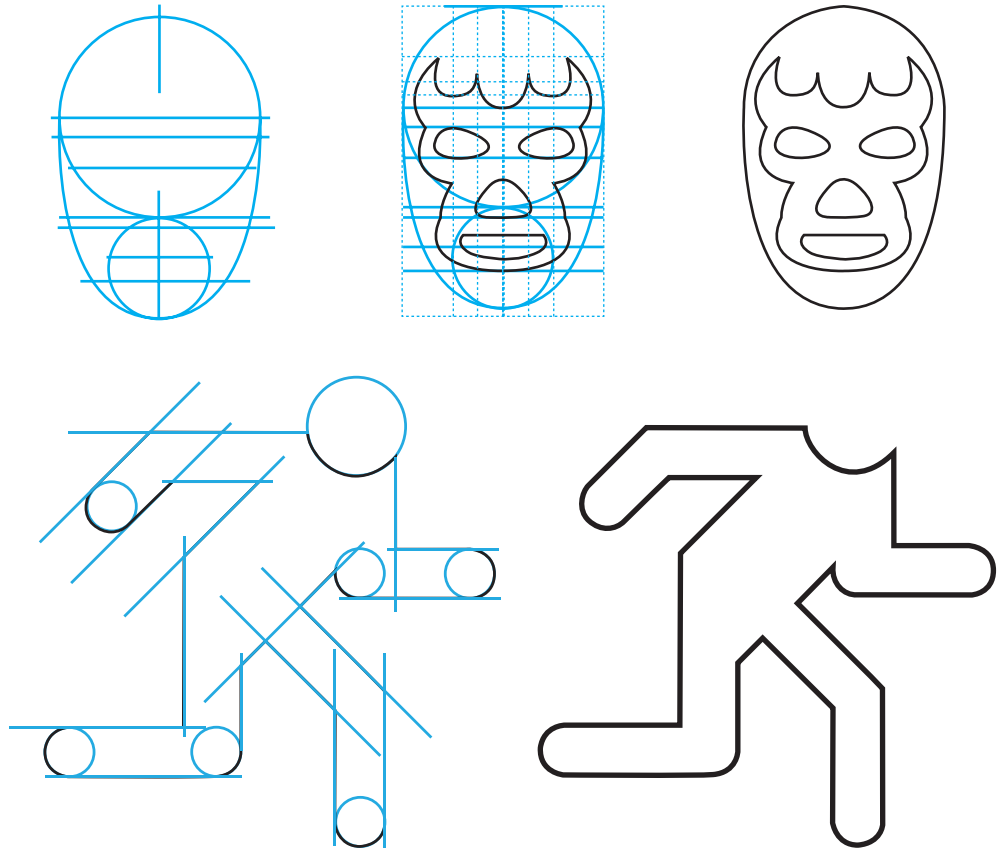
## Situación de la señal en el plano



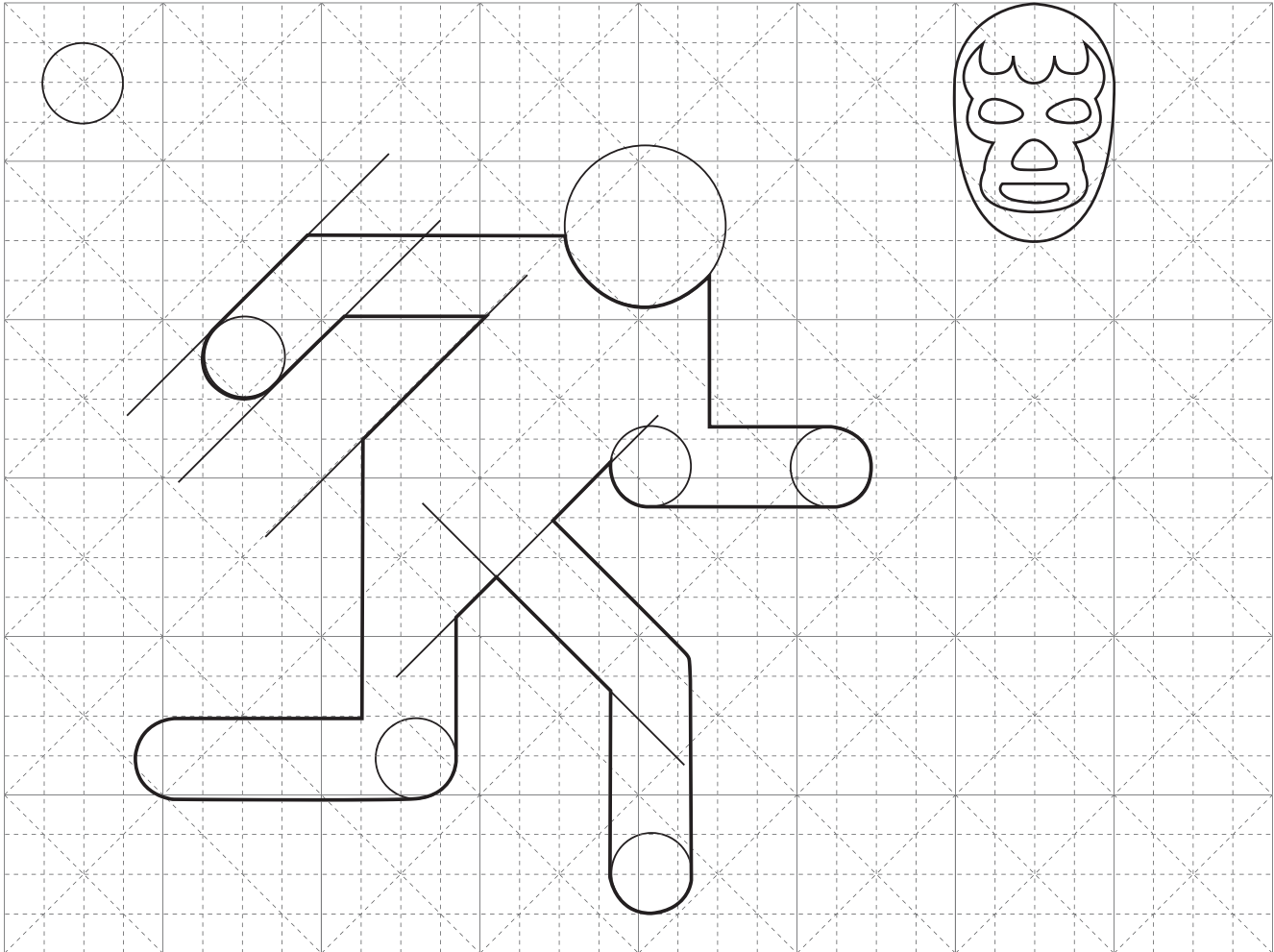
### 3.4.2 Módulo compositivo

Para tener una correcta distribución de los elementos (texto, pictograma y color) dentro del espacio en una señal es necesario establecer un entramado o retícula que nos servirá como base invisible para dar orden, uniformidad y coherencia, de manera que cada mensaje señalético siga un mismo orden estructural.

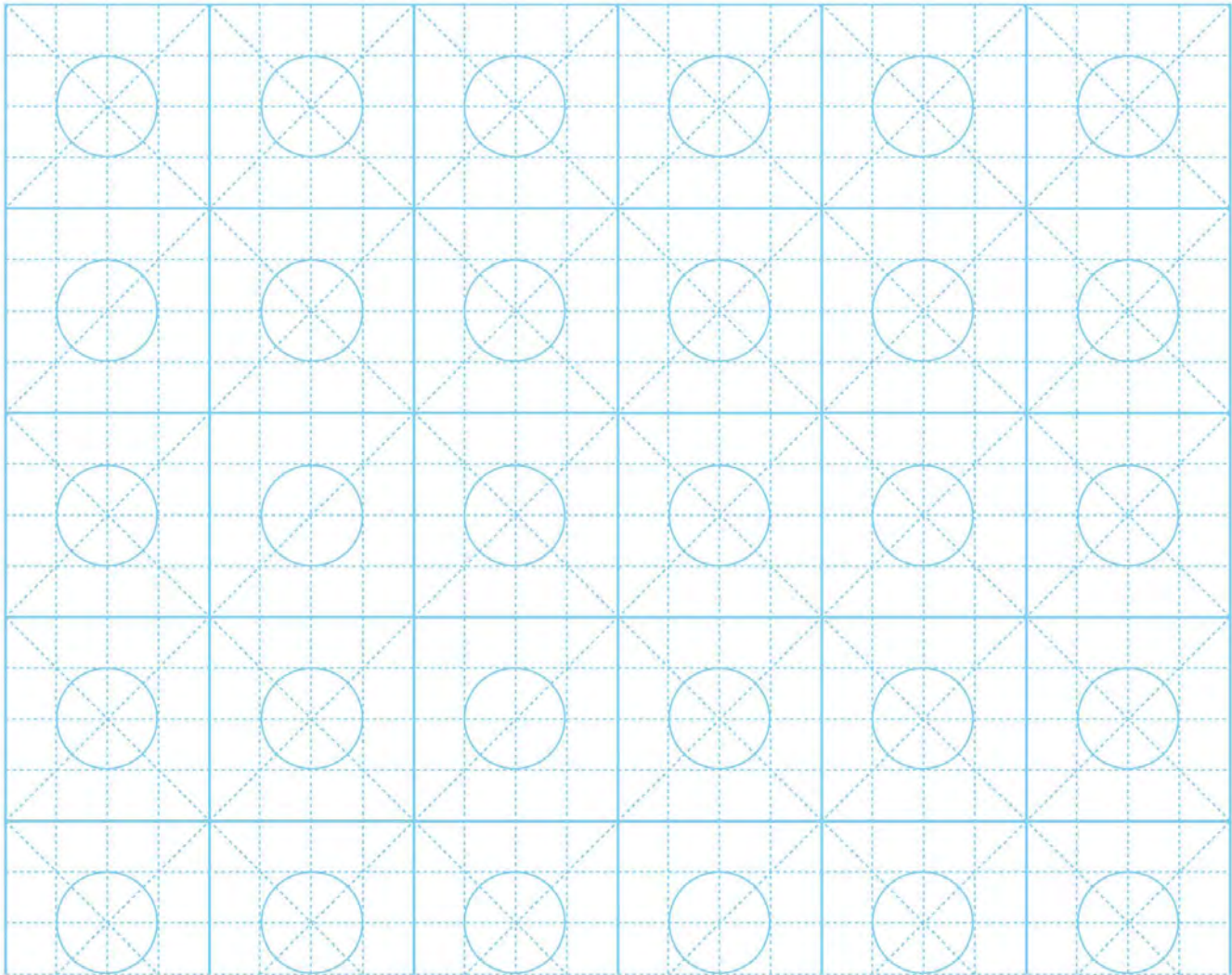
Para la construcción de nuestro módulo compositivo trazamos los iconos básicos para las señales.



Considerando nuestros iconos básicos, realizamos una retícula en líneas diagonales de  $45^\circ$ , horizontales y verticales para unificar y dar dirección a los elementos, añadiendo círculos céntricos para apoyarnos en los trazos semi-circulares pequeños.



Finalmente es así como obtenemos nuestro módulo compositivo, en el cual nos apoyaremos para la realización de las señales.



### 3.4.3 Tipografía

Nombre: Copperplate Gothic Bold BT

Familia: CopprplGoth Bd BT

Subfamilia: Bold

De acuerdo a la personalidad y marca de la Arena México hemos decidido emplear una tipografía con patines ya que es conveniente usar este tipo de letra en textos largos, aunque la mayoría de las señales solo llevan una palabra, algunas señales están conformadas por más de tres, además de darle cierto embellecimiento a los caracteres tipográficos. Con la tipografía se busca reflejar: fuerza, rigidez, tranquilidad, autoridad y dignidad.

La tipografía se manejará con cajas altas en todas las señales para darles mayor presencia, se colocarán en la parte inferior (con pictograma) o al centro (sin pictograma) de la señal, siempre distribuidas al centro horizontalmente, el tamaño variará dependiendo de las palabras y caracteres que contenga la señal.

**A B C D E F G H I J K L**  
**M N Ñ O P Q R T U V W**  
**X Y Z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

### 3.4.4 Pictogramas

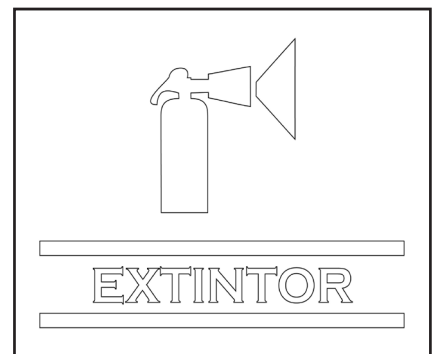
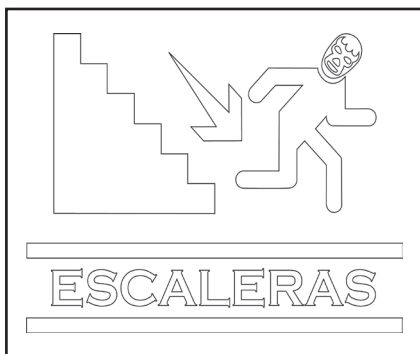
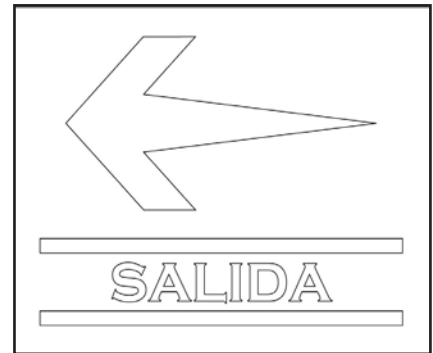
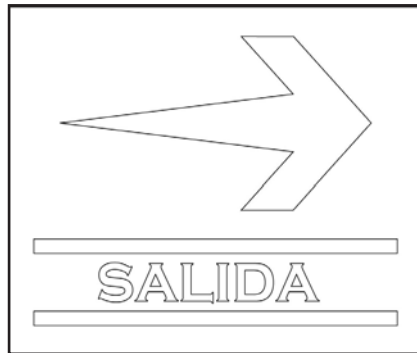
Como se había mencionado un pictograma se refiere a un dibujo de fácil comprensión, que refleja lo que queremos decir. Se eligieron pictogramas figurativos (representan figuras reales y concretas) por su fácil comprensión

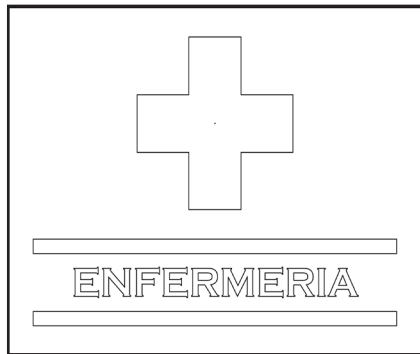
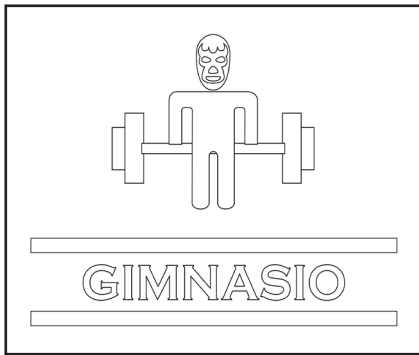
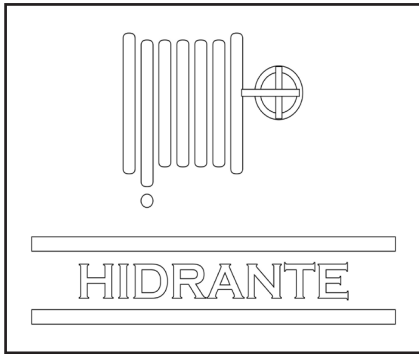
Para el desarrollo de estos se tomaron en cuenta varios aspectos: el tipo de lugar (centro deportivo de entretenimiento), los tipos de espectáculos que se llevan a cabo (lucha libre y box) y el público que asiste regularmente.

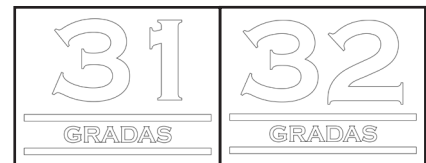
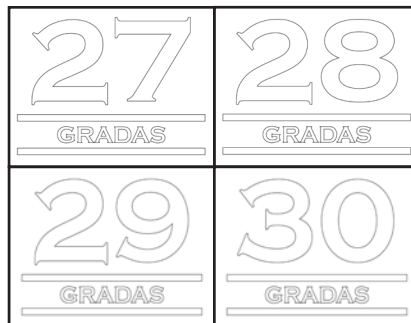
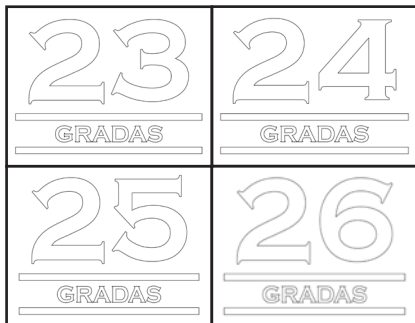
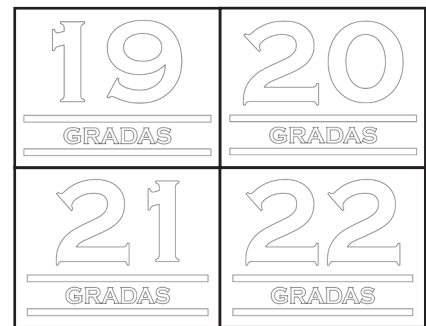
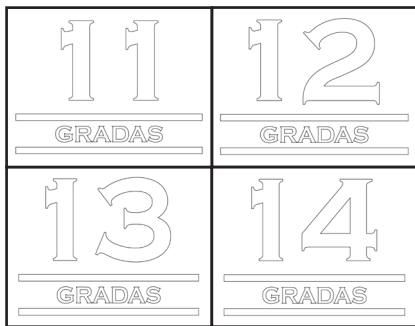
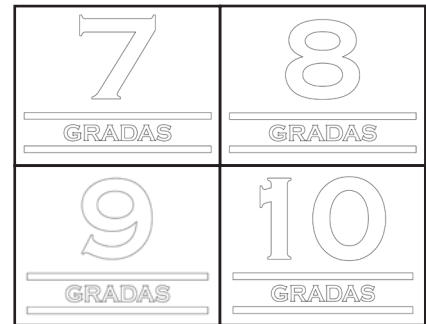
Los pictogramas estarán cargados de dinamismo por ser un lugar deportivo, esto se logra a través de líneas orgánicas que van y vienen libremente. Para la representación de las personas se ha diseñado una máscara, esto porque la lucha libre es la principal atracción de la Arena México, así la gente se sentirá más identificada y las señales tendrán un mayor impacto con el público, esto será de vital importancia para que sea más fácil que estos sigan las señales.

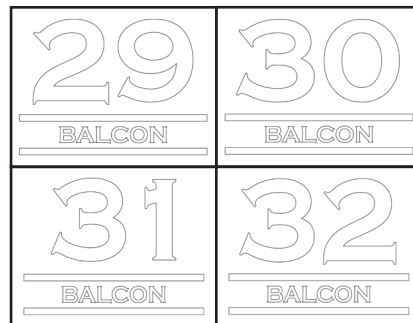
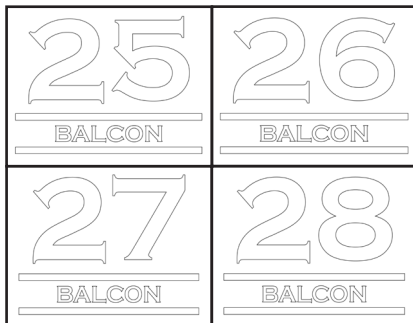
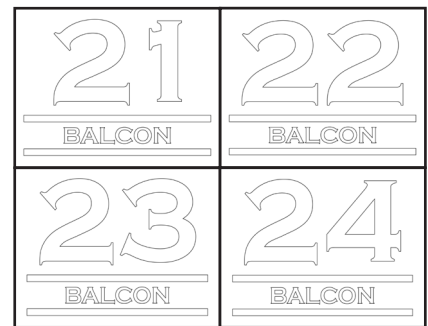
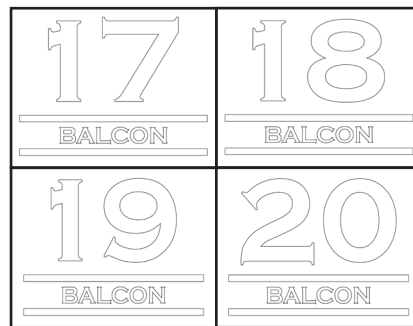
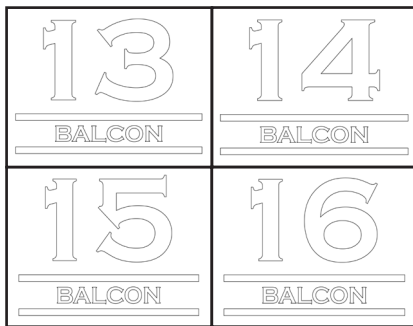
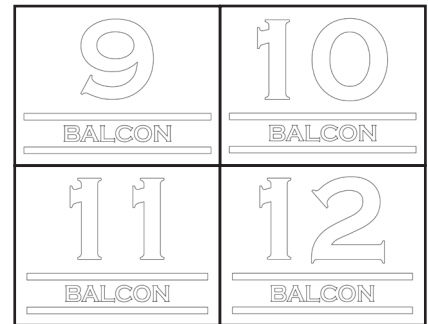
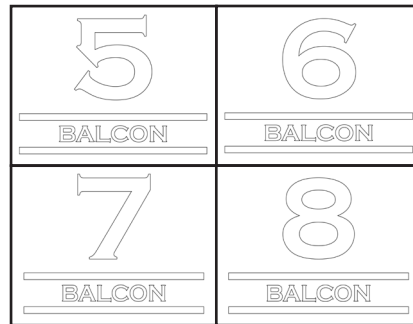
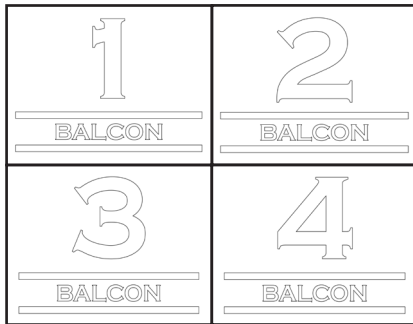


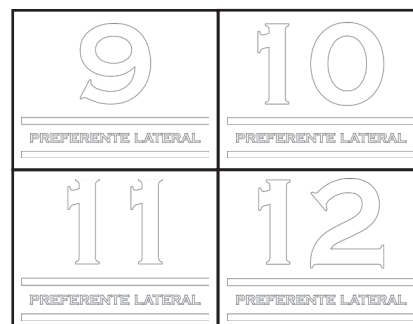
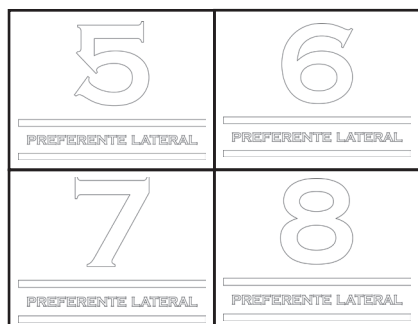
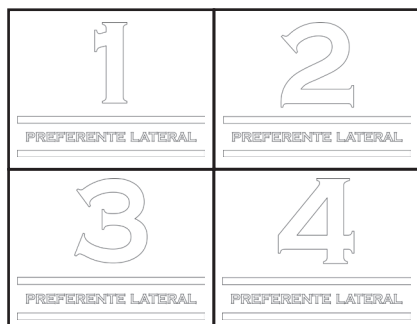
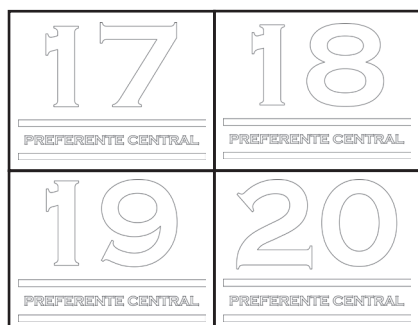
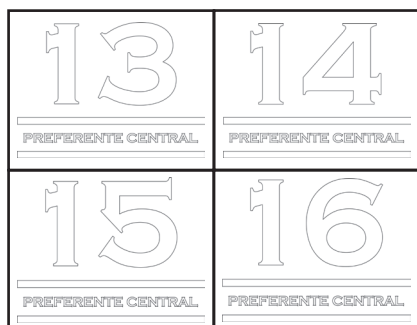
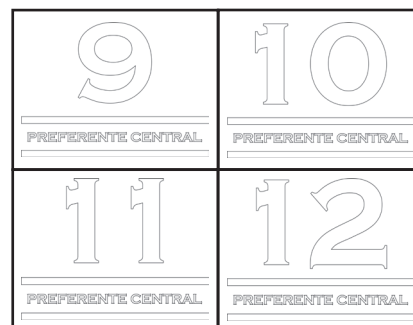
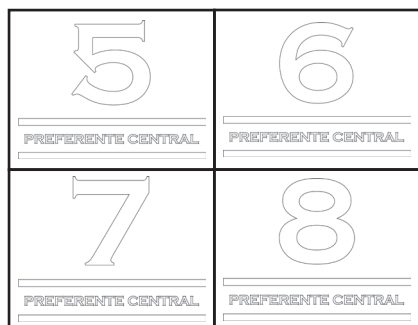
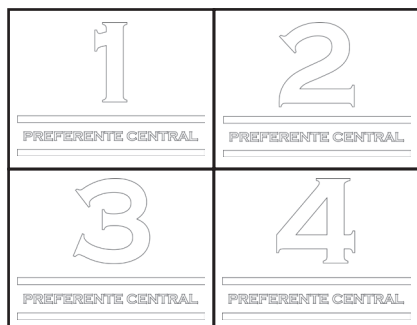


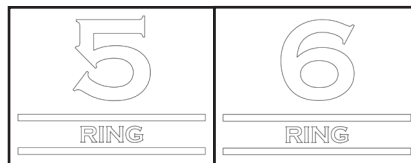
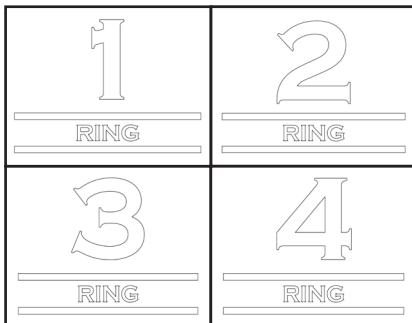
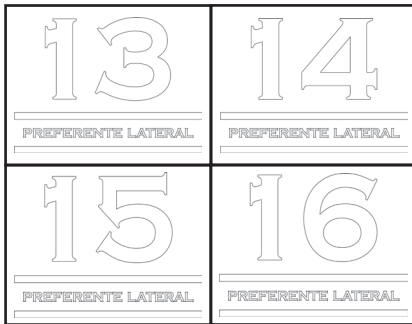












### 3.4.5 Código cromático

Se han dividido en 3 categorías las señales que estarán ubicadas al interior de la Arena México, cada categoría tendrá un código cromático (color) para identificar y diferenciar los servicios ofrecidos, como son entradas, salidas, sanitarios, etc.

Solo se usará un color por señal para facilitar la identificación de éstas, además de facilitar su reproducción.

#### **Señales de orientación:**

(Verde)

C: 65%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%

#### **Señales de emergencia y prohibición advertencia:**

(Rojo)

C: 0%

M: 90%

Y: 95%

K: 0%

#### **Señales de identificación:**

(Azul)

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%

## Señales orientación



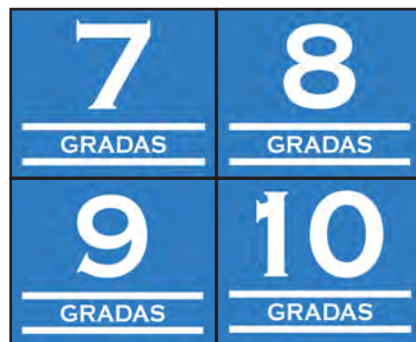


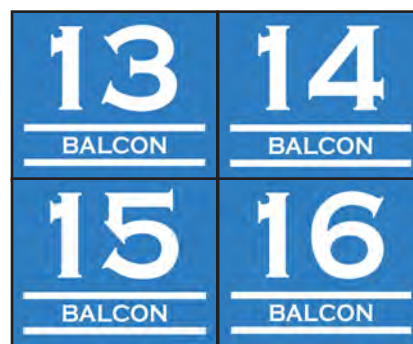
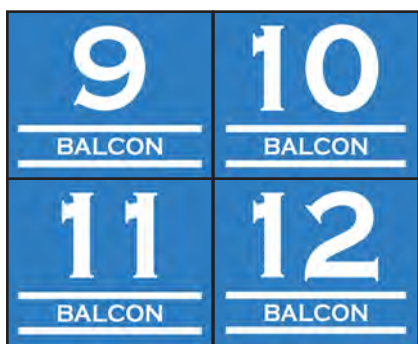
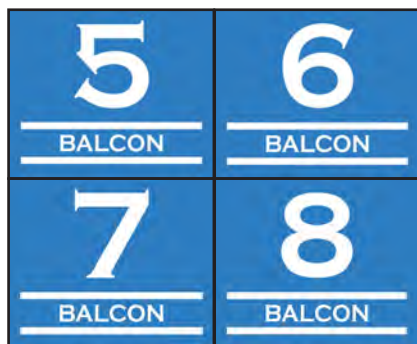
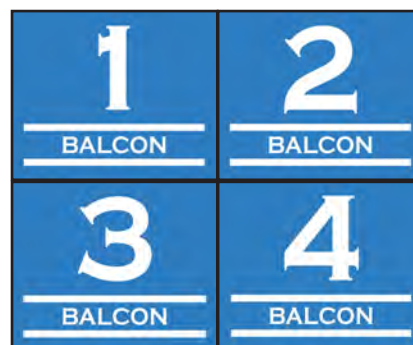
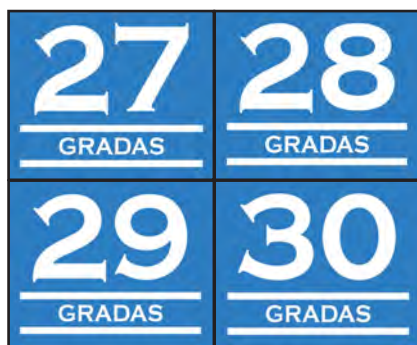
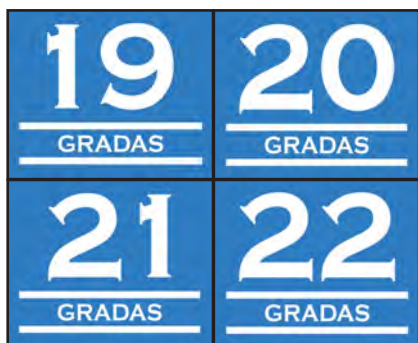
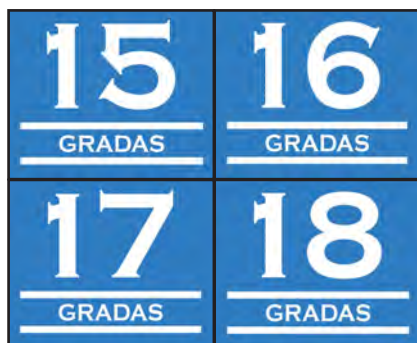


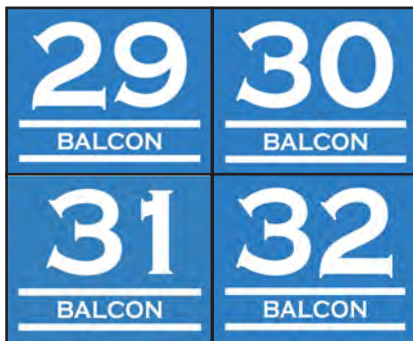
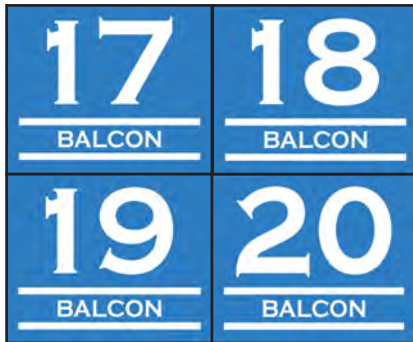
Señales de emergencia y de prohibición

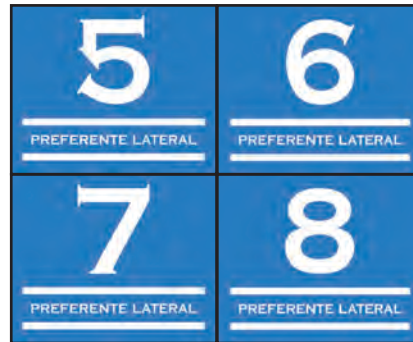


## Señales de identificación









### 3.4.6 Originales para prototipos

Seleccionamos las señales que serán presentadas al cliente para comprobar la intencionalidad gráfica del programa y los efectos reales que tendrá.

Para hacer la reproducción, la imagen se entregará en un programa de diseño convertido a curvas y con la tipografía cargada, en su defecto en .jpg.



### 3.4.7 Selección de Materiales

Las señales se harán en :

Lámina de aluminio para sublimar en color blanco

Durabilidad: Indefinida

Conformabilidad: Superficie plana (curvas completas)

Método de impresión: Sublimación

Material de impresión: Papel transfer para sublimación sobre rígidos

Las placas en las que estarán montadas son de aluminio, atornilladas al muro.

La altura es la establecida por la Arena México: 2 metros del piso hacia arriba; en los sanitarios 30 cm arriba de la puerta, las señales que van sobre las puertas estarán a 20 cm de la parte superior de la puerta hacia abajo.

### 3.4.8 Presentación de Prototipos

Los prototipos realizados serán presentados al cliente, como el resultado de su aprobación.

## 3.4 Etapa 5. Realización

Una vez aprobado el programa y los prototipos reales, deberán ejecutarse los dibujos originales a todas las señales.

### 3.5. Manual de normas

La Arena México es un espacio de carácter cultural y deportivo ubicada en la Calle Dr. Lavista No.197 Col. Doctores, a unas cuantas calles del metro Cuauhtémoc de la línea 1 del metro de la Ciudad de México o bien el metro Balderas igualmente de la línea 1 del metro de la Ciudad.

La Arena México se ha encargado de brindar los mejores espectáculos en cuanto a box y lucha libre se trata. Con una carrera de más de setenta años de servicio ha demostrado la capacidad que tiene de complacer al público y así se ha colocado como uno de los recintos más importantes y conocidos de la Ciudad de México.

Se caracteriza por ser un lugar lleno de color y diversión, lo que pretende esta, es lograr que las personas que se den cita para ver alguno de los espectáculos, pasen un rato agradable acompañados de la familia y los amigos.

#### **Diseño de las Señales:**

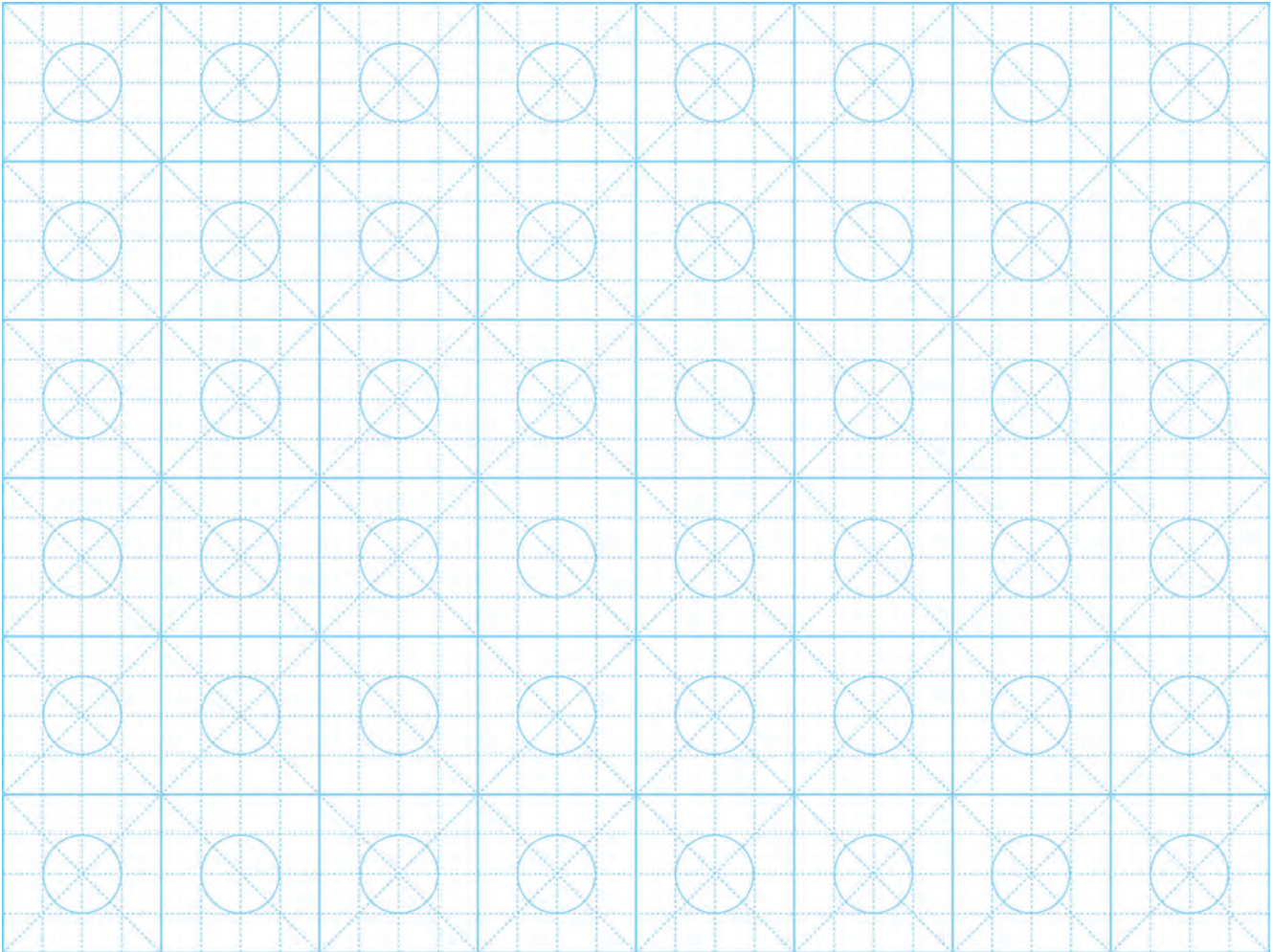
Las formas de los pictogramas que serán usadas en las señales serán figurativas, para hacer más fácil la comprensión de estos, se han diseñado los pictogramas especialmente para ser usados en la señalética de la Arena México.

Están diseñados a través de módulos cuadrados para hacer más equilibrada la composición de todos los elementos (pictogramas y texto).

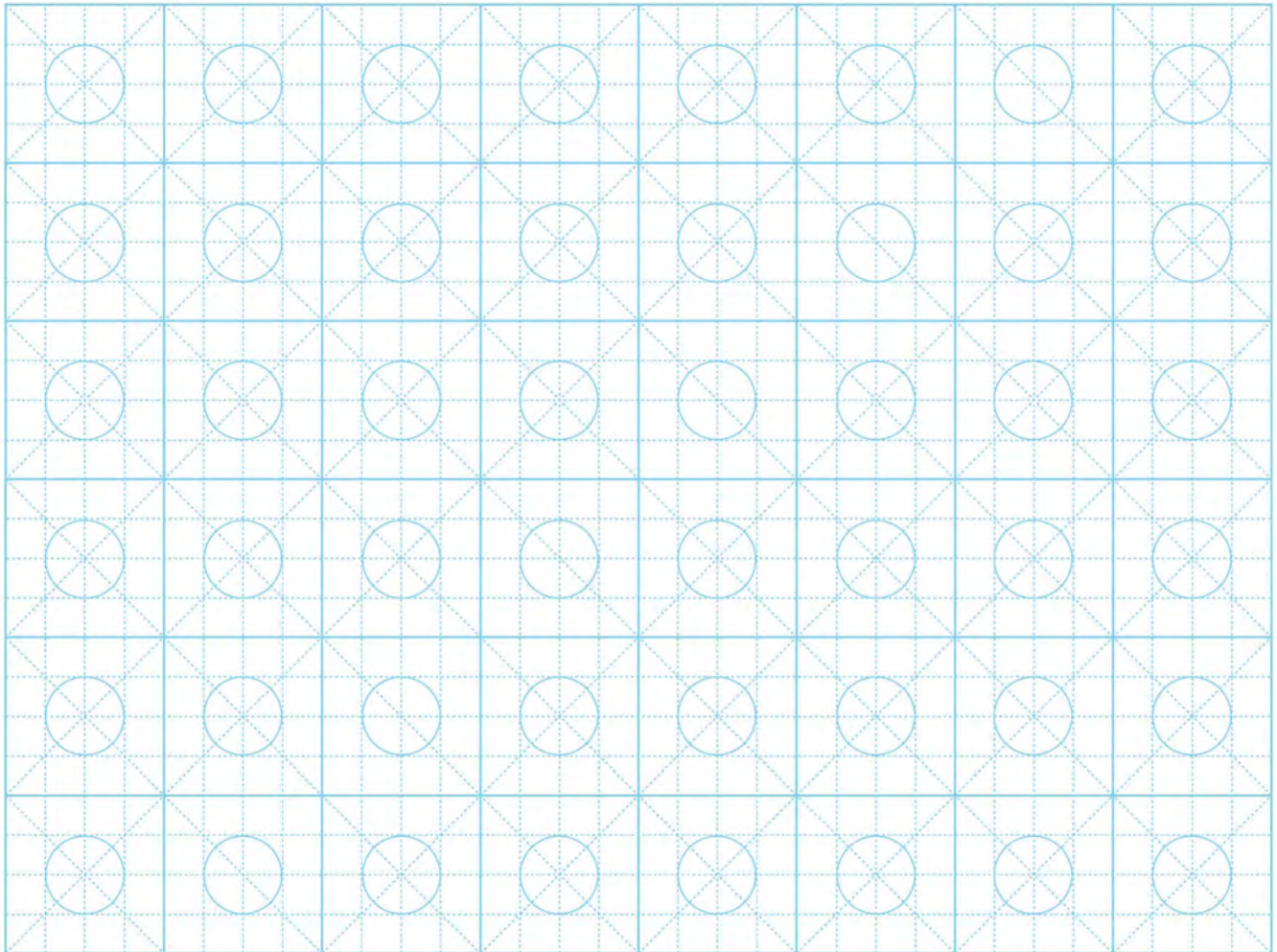
La tipografía que utilizaremos será Copperplate Gothic Bold, esto por ser una tipografía de patines, que refleja: formabilidad, fuerza y dinamismo.



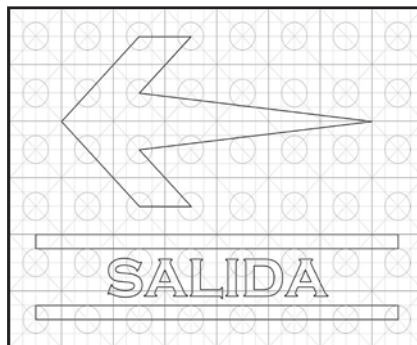
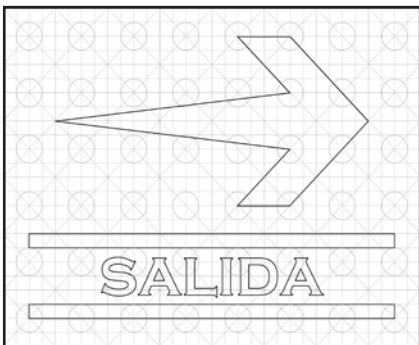
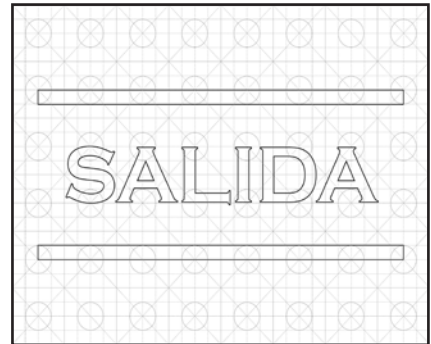
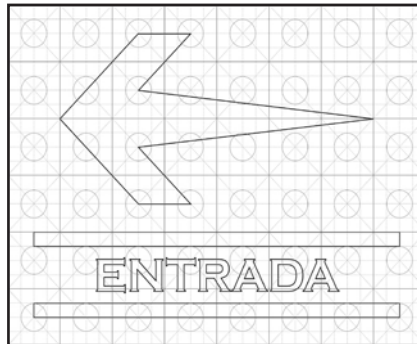
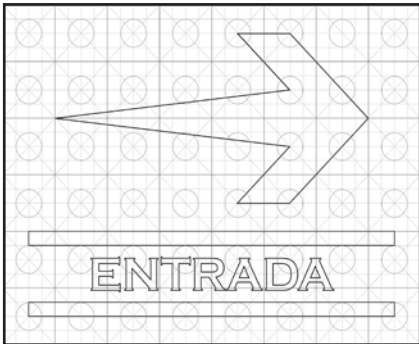
Módulos compositivos:

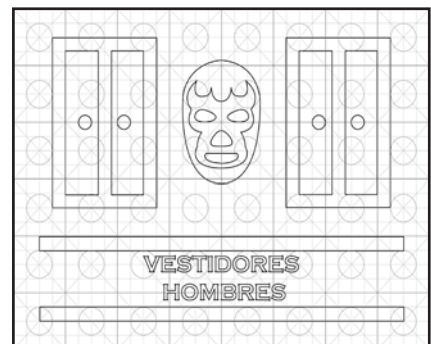
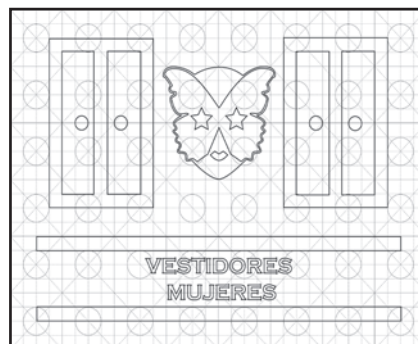
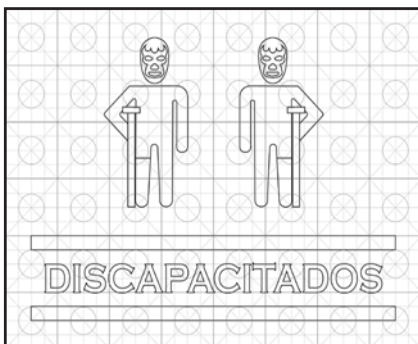
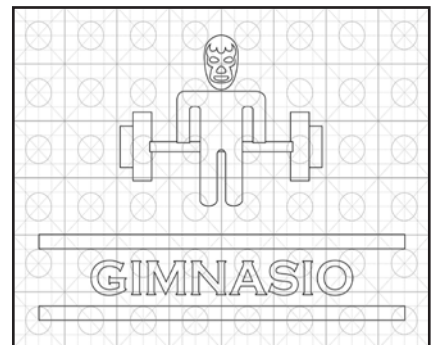
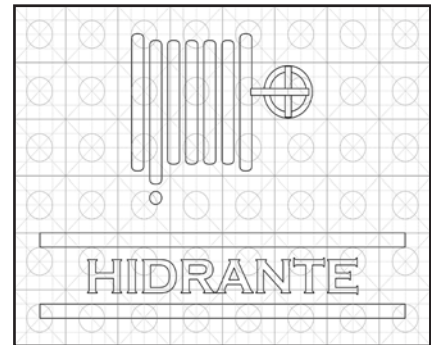
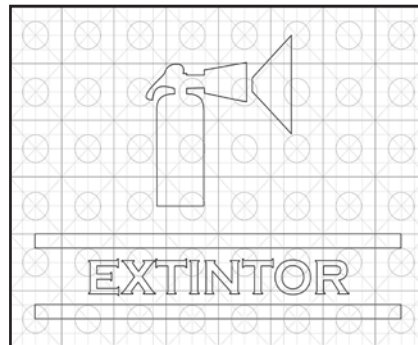


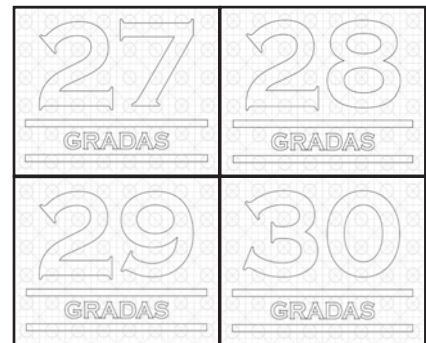
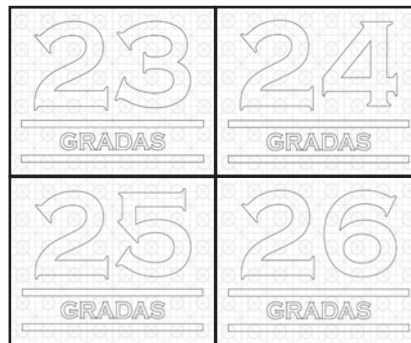
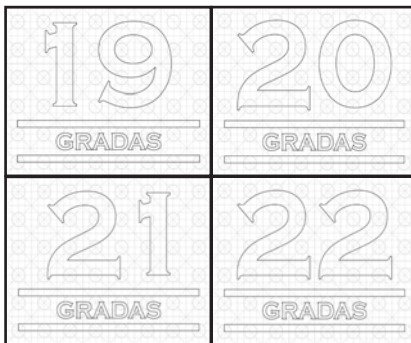
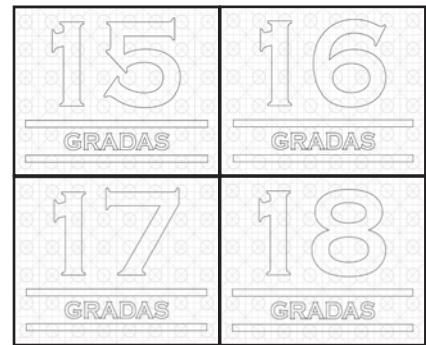
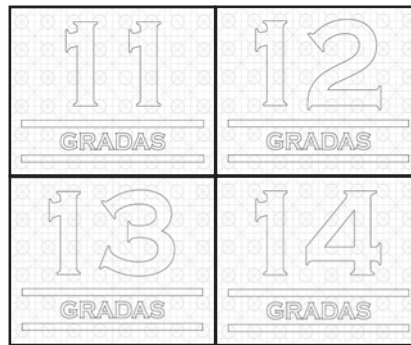
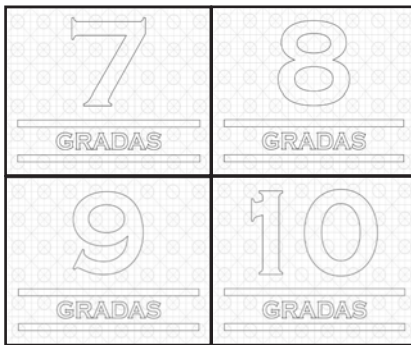
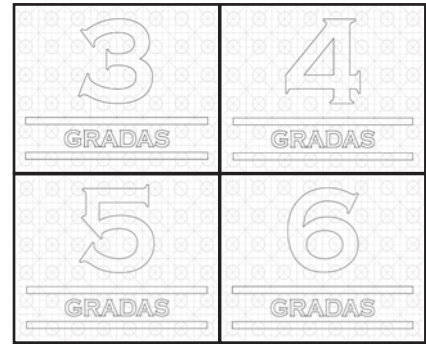
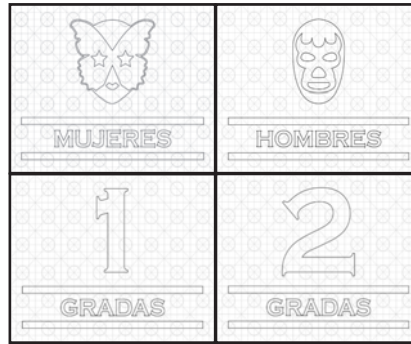
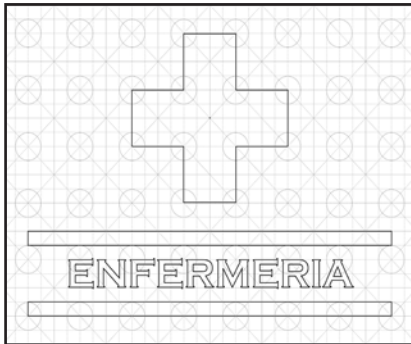


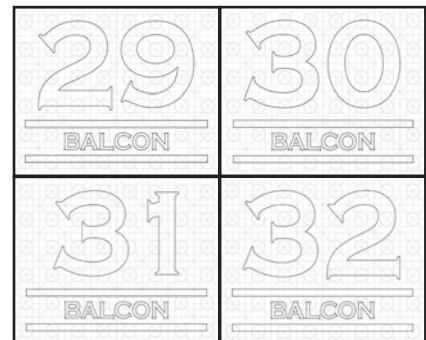
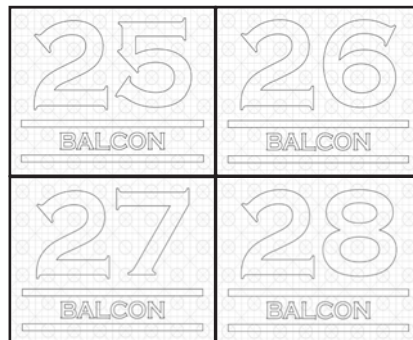
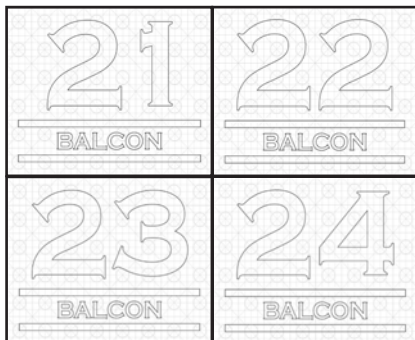
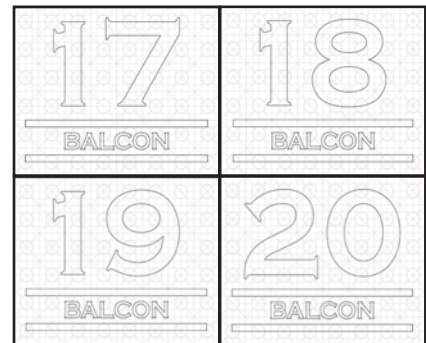
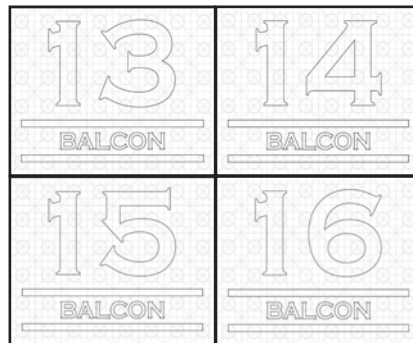
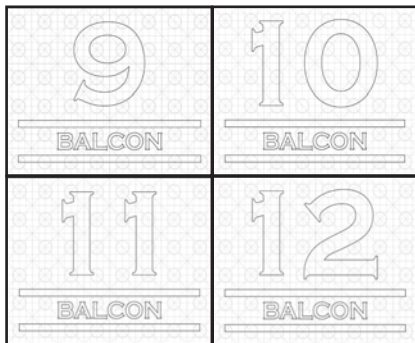
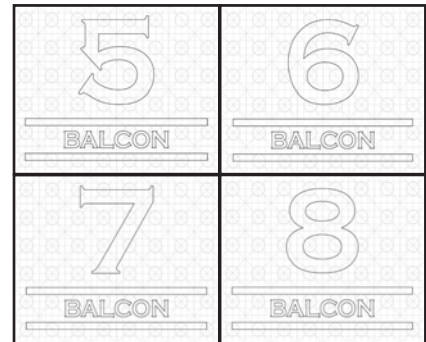
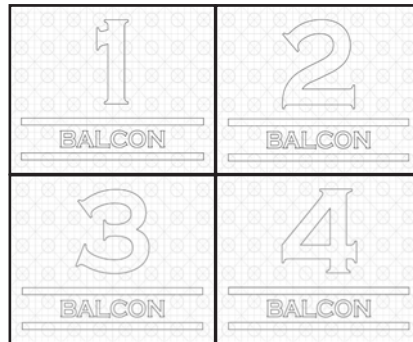
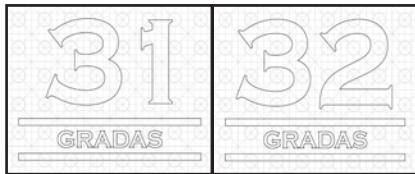




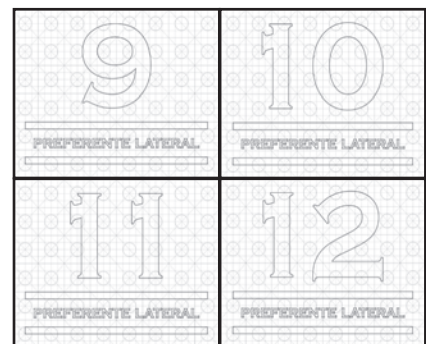
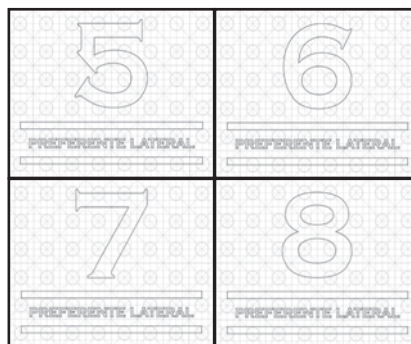
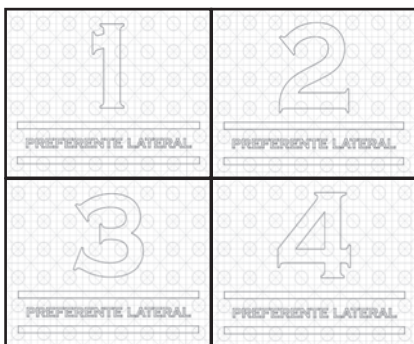
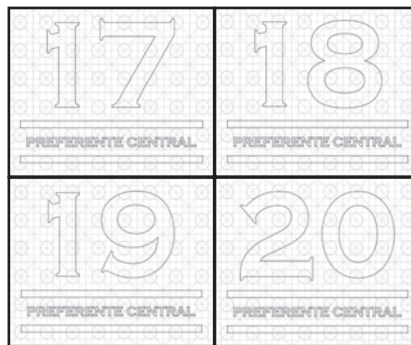
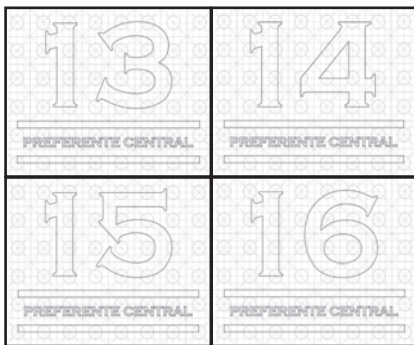
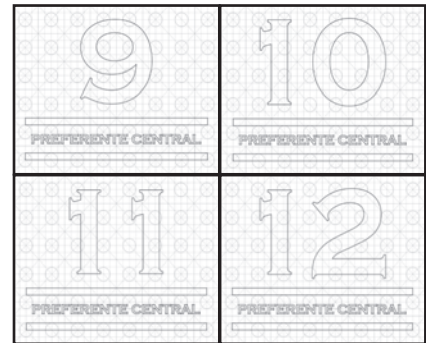
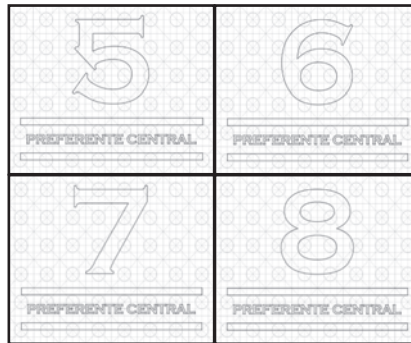
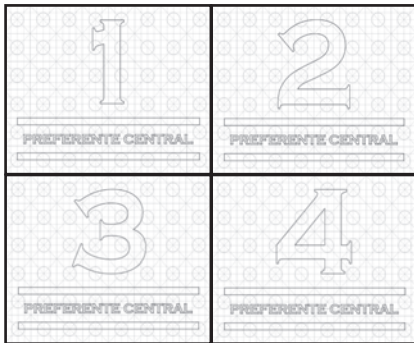


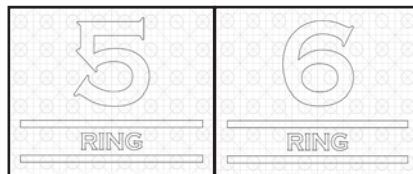
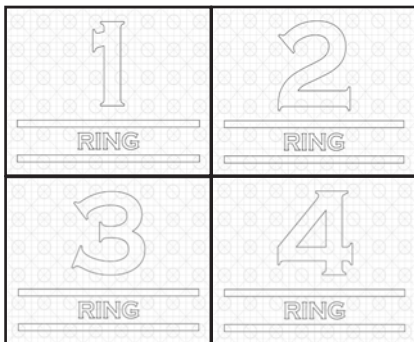
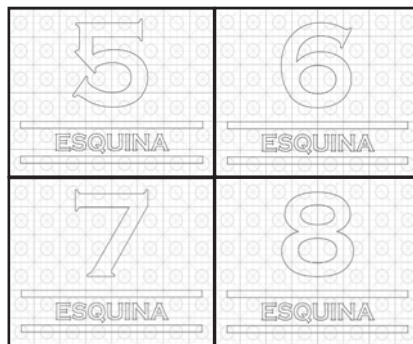
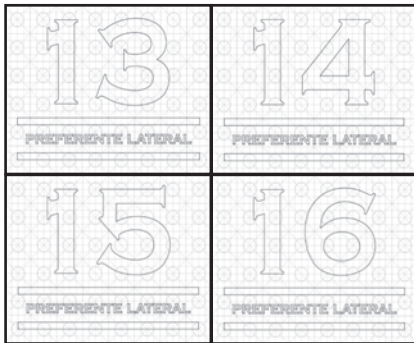












## Fichas señaléticas y código cromático

**Entrada (1)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Entrada (español)

Colores: Fondo: Verde

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 168pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 66%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%

**Entrada (2)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Entrada (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha

(direccional): Derecha

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 120pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 66%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%

**Entrada (3)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Entrada (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha

(direccional): Izquierda

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 120pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 66%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%



#### Salida (4)

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida (español)

Colores: Fondo: Verde

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 200pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 66%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%



#### Salida (5)

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha

(direccional): Derecha

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 170pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 66%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%



#### Salida (6)

Clase de señal: Adosada

Texto: Salida (español)

Pictograma: Figurativo

Situación de flecha

(direccional): Izquierda

Colores: Fondo: Verde

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 170pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 66%

M: 7%

Y: 98%

K: 0%



### Salida de Emergencia (7)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Salida de Emergencia (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Colores: Fondo: Verde  
           Pictograma: Blanco  
           Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate  
 Gothic Bold, 60pt  
 Medidas Totales:  
 40cm x 30cm  
 Código Cromático:  
 C: 66%  
 M: 7%  
 Y: 98%  
 K: 0%



### Escaleras (8)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Escaleras (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Situación de flecha (direccional): Arriba  
 Colores: Fondo: Verde  
           Pictograma: Blanco  
           Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate  
 Gothic Bold, 125pt  
 Medidas totales:  
 40cm x 30cm  
 Código Cromático:  
 C: 66%  
 M: 7%  
 Y: 98%  
 K: 0%



### Escaleras (9)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Escaleras (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Situación de flecha (direccional): Abajo  
 Colores: Fondo: Verde  
           Pictograma: Blanco  
           Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate  
 Gothic Bold, 125pt  
 Medidas totales:  
 40cm x 30cm  
 Código Cromático:  
 C: 66%  
 M: 7%  
 Y: 98%  
 K: 0%



### Escaleras (10)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Escaleras (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Situación de flecha (direccional): Abajo  
 Colores: Fondo: Verde  
           Pictograma: Blanco  
           Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 125pt  
 Medidas totales: 40cm x 30cm  
 Código Cromático: C: 66%  
                           M: 7%  
                           Y: 98%  
                           K: 0%



### Punto de Reunión (11)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Escaleras (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Colores: Fondo: Verde  
           Pictograma: Blanco  
           Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 81pt  
 Medidas totales: 40cm x 30cm  
 Código Cromático: C: 66%  
                           M: 7%  
                           Y: 98%  
                           K: 0%



### Extintor (12)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Extintor (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Colores: Fondo: Rojo  
           Pictograma: Blanco  
           Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate Gothic Bold, 55pt  
 Medidas totales: 40cm x 30cm  
 Código Cromático: C: 0%  
                           M: 90%  
                           Y: 95%  
                           K: 0%



### Hidrante (13)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Hidrante (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Rojo

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 55pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 0%

M: 90%

Y: 95%

K: 0%



### Prohibido fumar (14)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Prohibido Fumar (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Seguridad: Rojo

Fondo: Blanco

Pictograma: Negro

Texto: Negro

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 85pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 0%

M: 90%

Y: 95%

K: 0%



### Prohibido el paso (15)

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Prohibido el paso

Solo personal autorizado (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Seguridad: Rojo

Fondo: Rojo

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 125pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 0%

M: 90%

Y: 95%

K: 0%



### Gimnasio (16)

Clase de señal: Adosada

Texto: Gimnasio (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 125pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



### Discapacitados (17)

Clase de señal: Adosada

Texto: Discapacitados (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 105pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



### Vestidores Mujeres (18)

Clase de señal: Adosada

Texto: Vestidores Mujeres (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 57pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%





### Vestidores Hombres (19)

Clase de señal: Adosada

Texto: Vestidores Hombres  
(español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 130pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



### Enfermería (20)

Clase de señal: Adosada

Texto: Enfermería  
(español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 102pt

Medidas totales:

40cm x 30cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



### Mujeres (21)

Clase de señal: Adosada

Texto: Mujeres (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 125pt

Medidas totales:

20cm x 15cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



### Hombres (22)

Clase de señal: Adosada

Texto: Hombres (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Pictograma: Blanco

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 120pt

Medidas totales:

20cm x 15cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



**Gradas de la 1 a la 32  
(señal 23-54)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Gradas y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 62pt (texto), 317pt (número)

Medidas totales:

20cm x 15cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



**Balcon del 1 al 32  
(señal 55-86)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Gradas y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 62pt (texto), 317pt (número)

Medidas totales:

20cm x 15cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



**Preferente Central del 1 al 20  
(señal 87-106)**

Clase de señal: Adosada

Texto: Preferente Central y número correspondiente (español)

Pictograma: Figurativo

Colores: Fondo: Azul

Texto: Blanco

Tipografía: Copperplate

Gothic Bold, 68.5pt (texto), 695pt (número)

Medidas totales:

20cm x 15cm

Código Cromático:

C: 80%

M: 45%

Y: 0%

K: 0%



**Preferente Lateral del 1 al 16  
(señal 107-122)**

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Preferente Central  
 y número correspondiente  
 (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Colores: Fondo: Azul  
                     Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate  
 Gothic Bold, 68.5pt (texto),  
 695 pt (número)  
 Medidas totales:  
 20cm x 15cm  
 Código Cromático:  
 C: 80%  
 M: 45%  
 Y: 0%  
 K: 0%



**Esquina de la 1 a la 8  
(señal 123-130)**

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Esquina y número  
 correspondiente (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Colores: Fondo: Azul  
                     Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate  
 Gothic Bold, 62pt (texto),  
 317pt (número)  
 Medidas totales:  
 20cm x 15cm  
 Código Cromático:  
 C: 80%  
 M: 45%  
 Y: 0%  
 K: 0%



**Ring del 1 al 6  
(señal 131-136)**

Clase de señal: Adosada  
 Texto: Ring y número  
 correspondiente (español)  
 Pictograma: Figurativo  
 Colores: Fondo: Azul  
                     Texto: Blanco  
 Tipografía: Copperplate  
 Gothic Bold, 62pt (texto), 317  
 pt (número)  
 Medidas totales:  
 20cm x 15cm  
 Código Cromático:  
 C: 80%  
 M: 45%  
 Y: 0%  
 K: 0%

## Conclusiones

La Arena México es un espacio muy importante en nuestra cultura. Es considerado uno de los mejores lugares donde se presenta el mejor espectáculo de la lucha libre a nivel mundial.

En un principio era algo sorprendente que un lugar como este no tuviera la señalética correcta para poder llevar a cabo todo su funcionamiento y resulta que a veces la gente no sabe el por que de las cosas, no tienen la conciencia de lo que es y para que sirve la señalética.

Este proyecto no se presentó a las autoridades correspondientes pero si ha algunos compañeros, maestros y luchadores quienes nos dieron su punto de vista, todos ellos concertando en que la señalética ayudaría al personal de la Arena México para una mejor orientación; y a nosotras a entender la importancia que tiene una buena señalética en cualquier espacio arquitectónico, gracias a esta se pueden evitar muchos problemas de desorientación.

La señalética tiene que estar diseñada especialmente para el espacio al que esta destinada y más si se trata de un lugar tan imponente como es la Arena México, esto para poder encajar a la perfección en la imagen de marca, personalidad, originalidad y así poder lograr una unificación total en todos los sentidos.

La metodología forma una parte importante para la solución a cualquier problema de diseño, es indispensable para poder poner las ideas correctas en el lugar indicado, facilita la tarea de encontrar la solución, ya que te ayudan a ser más organizado.

El proceso de diseño resultó ser algo problemático en cuestiones de recopilación de datos ya que la Arena México no accedió a proporcionar todo el material necesario para la realización de nuestro proyecto, sin embargo buscamos alternativas para la solución de éstos percances, haciendo varias visitas para observar las distintas ubicaciones, recorridos y servicios; ayudándonos de fotografías ‘espontáneas’ de algunas señales e ilustraciones de planos para no ser reprendidas, un último recurso de apoyo fue la búsqueda electrónica, cabe destacar que a pesar de todo logramos finalizar el proyecto con un buen resultado, consiguiendo que el personal de la Arena México se diera cuenta que en realidad si es importante la señalética, si se necesita de ésta para poder mantener un orden dentro del lugar y lo más importante para seguridad y orientación del usuario.

## Bibliografía

BERTUCCELLI Papi, Marcella. ¿Qué es la Pragmática?. Barcelona, Paidós Iberica, 1991. 320p.

CHAVES, Norberto. La imagen corporativa. México, Gustavo Gili, 2006. 212p.

COSTA, Joan. Señalética Corporativa. España, ceac, 1987. 256p.

COSTA, Joan. Diseñar para los ojos. 2. Bolivia, Design, 2003. 180p.

COSTA, Joan. Señalética: De la señalización al diseño de programas. Barcelona, ceac, 1989. 256p.

FRASCARA, Jorge. El diseñador de comunicación. Argentina, Infinito, 2006. 128p.

GUIRAUD, Pierre. La Semiología. México, siglo XXI, s.a de c.v, 2006. 133p.

LUCINI, Manuel. Señalización y la Comunicación. España, Anii, 1998. 40p.

MOLES, Abraham, La imagen. Comunicación Funcional. México, Ed.Trillas/Sigma, 1991.

ORTIZ, Georgina. El significado de los colores. Trillas, 2000. 279p.

PIERCE, S. Charles. The Collected Papers. Library of Congress, United States of America, 1974.

QUINTANA, Orozco Rafael, Diseño de señalización y señalética. México, Gustavo Gili, 1999. 146p.

## Fuentes consultadas

ESCUELA DE DISEÑO. Teoría de la Comunicación [en línea]. Universidad de Chile. [Fecha de consulta: 8 Agosto 2013]. Disponible en: <[http://teoriacomunicacion.blogspot.mx/2006/06/resumen\\_17.html](http://teoriacomunicacion.blogspot.mx/2006/06/resumen_17.html)>

CÁTEDRA W. Diseño Gráfico [en línea]. FADU-UBA. [Fecha de Consulta: 21 Agosto 2013]. Disponible en < <http://wolkoweb.com.ar/historica/apuntes/index.html>>

GARAY-HORNELAS. La iconicidad del signo visual [en línea]. México. [Fecha de consulta: 13 Septiembre 2013]. Disponible en: < <http://www.slideshare.net/hornelas/la-iconicidad-del-signo-visual>>

## Imágenes

1. Impresiones en las Cuevas de las manos sobre el río. Pinturas en la provincia de Santa Cruz, Argentina. Recuperada de : <<http://www.tierraspatagonicas.com/la-cueva-de-las-manos/>>
2. El Magdalenense. Recuperada de: <<http://www.flickr.com>>
3. Réplica de un hito romano de la Vía Claudia Augusta cerca de Unterdiesen, Baviera, Alemania. Recuperada de: <<http://abiadelaobispalia.com/romanos.html>>
4. Primer semáforo de Berlín, Europa. Recuperada de: <<http://berlinepoquegaceta.blogspot.mx/2011/12/berlin-anos-20-la-capital-del-mundo.html>>
5. Bolos Y Ju-jitsu. Pictogramas. Recuperada de: <<http://bolos-deportes.blogspot.mx/>>



6. Signo Ying Yang. Recuperada de: <[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-93082010000100008](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-93082010000100008)>

7. Tipografías

8. Álvarez S, Angélica M. Solis Ch. Gisela (2013) Arena México. Ring Principal.

9. Salvador Lutteroth. Recuperada de: <<http://salonfamaluchalibre-mexicana.wordpress.com/santo-el-enmascarado-de-plata/salvador-lutteroth/>>

10. El Santo, Blue Demon y Mil Mascaras. Recuperada de: <<http://archivo.e-consulta.com>>

11. Vista panorámica del interior de la Arena México. Recuperada de: <<http://www.sinembargo.mx/29-01-2014/885488>>

12. Vista aérea de la Arena México. Recuperada de: <<https://www.google.com.mx/maps/search/arena+M%C3%A9xico/@19.4246669,-99.1518209,21z>>

13. Álvarez S, Angélica M. (2013). Distintas Perspectivas de la Arena México.

14. Estilo a ras de lona. Recuperada de: <<http://tigrepelvar8.blogspot.mx/lucha-libre.html>>

15. Estilo aéreo. Recuperada de: <<http://mx.deportes.yahoo.com/fotos/lucha-libre.html>>

16. Interior de la Arena México, vista panorámica. Recuperada de: <<http://www.mediotiempo.com>>

17. Logotipo Original del CMLL. Recuperada de: <<http://astrosdelring.blogspot.mx/2010/11/elementos-del-cml-visitaran-japon-en.html>>
17. Logotipo Actual del CMLL. Recuperada de: <<http://lacavernaria.blogspot.mx/2014/01/final-torneo-la-gran-alternativa-2013.html>>
18. Logotipo actual de la Arena México. Recuperado de: <<http://www.luchalibreblog.com/2013/03/15-de-marzo-del-2013-arena.html>>
19. Logotipo usado en República Dominicana. Recuperada de: <<http://superluchas.net/2009/09/03/razon-por-la-cual-se-llamo-consejo-mundial-de-lucha-y-no-wwc-republica-dominicana/>>
20. Logotipo de la Triple A. Recuperada de: <<http://estrellasdelring.blogspot.mx/2010/06/triplea-en-slp-resultados-miercoles-16.html>>
21. Vista panorámica de la Arena México en sus inicios. Recuperada de: <<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:ArenaMexicoDF.JPG>>
22. Exterior de la Arena México. Recuperada de: <<http://www.skyscraperlife.com/city-versus-city/70866-ciudad-de-m%E9xico-mex-vs-santiago-de-chile-chi-%7C-i-edici%F3n-188.html>>
23. Interior de la Arena México. Recuperada de: <<http://wikimapia.org/1411145/es/Arena-M%C3%A9xico>>
24. Vista lateral del interior de la Arena México. Recuperada de: <<http://www.garuyo.com/auditorios-o-foros/arena-mexico/lugar>>
25. Álvarez S, Angélica M. Solis Ch, Gisela (2013). Señales del interior de la Arena México.
26. Pictogramas de señales. Recuperado de: <<http://eugecostantini.blogspot.mx/2010/05/p-i-c-t-o-g-r-m-s.html>>

