

# señalización del parque zoológico El Centenario en mérida, yucatán

tesis profesional  
para obtener el título  
de licenciatura en diseño gráfico

**claudia teresa aguirre buenfil**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

escuela de artes plásticas  
universidad autónoma de guadalajara  
incorporada a la u.n.a.m.

1987

ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE  
PRESIDENTE DE LA COMISION  
REVISORA DE TESIS

ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE  
DIRECTOR  
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS



Universidad Nacional  
Autónoma de México



## **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 está 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.

## INDICE

- 1 Objetivo
- 2 Introducción
- 3 Antecedentes
- 4 Conceptos Fundamentales
- 5 Importancia del Pictograma  
como elemento comunicador
- 6 Filosofía de la Flecha
- 7 Diseño de un Pictograma
- 8 Factores fundamentales  
en la Percepción Visual
- 9 Conclusión
- 10 Diseño de Señales
- 11 Conclusión

# Objetivo



A lo largo de la historia, tanto la ciencia como la técnica, han desarrollado sistemas de símbolos. Actualmente, la información e instrucciones sobre el manejo de máquinas, artículos, así como el acceso a servicios y conducción en planteles, se facilitan casi exclusivamente por medio de símbolos gráficos.

Se ha comprobado que la comunicación visual es más efectiva y rápida de comprender, siendo el sistema de gafa visual más importante en el medio urbano y rural que cualquier otro.

Hay obstáculos que nos confunden, por lo que cuando buscamos nuestro objetivo, deseamos encontrarlo clara y rápidamente; por esta razón se elaborará la señalización de este parque de gran importancia en la ciudad, que ayudará a una mejor comunicación y gafa sobre las actividades y servicios que presta a la comunidad; consiguiendo con esto, espero, una mejoría cultural sobre los aspectos fundamentales de los propios animales, de sus costumbres y de su habitat natural.

Para poder realizar la señalización propuesta, es necesario describir el origen, evolución y desarrollo de los símbolos gráficos en su medio. El conocimiento previo de la evolución facilita la elección de símbolos adecuados para los fines convenientes.

## Introducción

Con un manual práctico se pretende facilitar y aclarar conceptos fundamentales de la comunicación mediante símbolos gráficos; así de igual manera, la correcta utilización para una eficaz interpretación de nuestro mensaje.

En nuestros días la comunicación se deforma o interrumpe debido a la mala utilización de los elementos que intervienen en el proceso de comunicación en sus diferentes medios, siendo éstos, de una forma u otra, elementales.

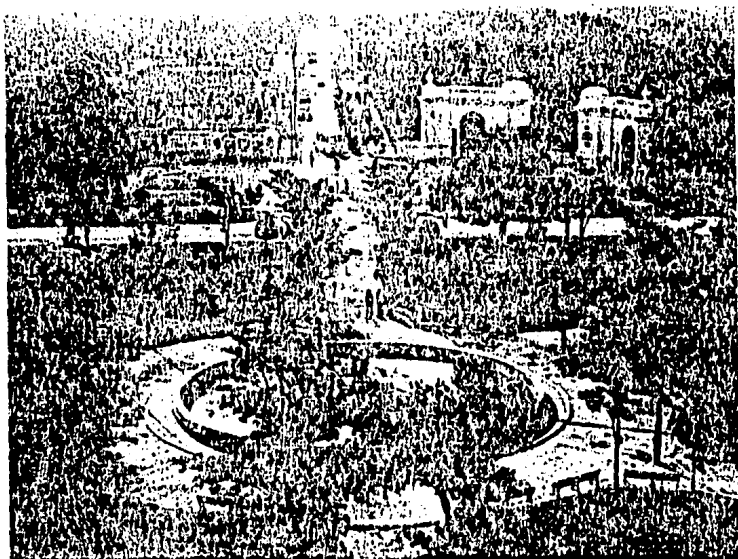
El idioma, el tiempo, el analfabetismo y el ruido, son ejemplos de factores que evitan la correcta comunicación y recepción de un mensaje. En la información que aquí se proporciona, se procurará tomar en cuenta cualquier elemento que distorsione, atrase o confunda a todos aquellos que necesitamos datos precisos y comprensibles.

Considero esta señalización del todo útil en todos sus aspectos, ya que en dicho lugar no se cuenta con ninguna indicación que facilite a los visitantes la ubicación pronta y segura de los servicios a los que desea recurrir, así como ninguna información sobre la población animal que allí se encuentra.

## Antecedentes

El año de 1910 será significativo siempre en nuestra historia, por ser celebrados dos acontecimientos realmente importantes.

En primer término, por cumplirse los cien años de nuestra independencia nacional, y en segundo, por ser el año en que estalló la Revolución Social Mexicana.



La construcción de lo que hoy día es el Parque del Centenario, fue iniciada en 1910, y originalmente concebido como Jardín Botánico, siendo entonces gobernador del estado de Yucatán, el señor Enrique Muñoz Arístegui.

Este lugar de recreo estaba incluido entre las festividades que se realizarían para conmemorar el Centenario de la Independencia en la ciudad de Mérida, por lo tanto se trabajó arduamente en la colocación de bancas, fuentes, siendo una donada por la colonia cubana, como testimonio de los cordiales lazos que los unían.

La inauguración oficial se efectuó el 18 de septiembre de 1910, en presencia del gobernador Muñoz Arístegui; el presidente municipal Augusto



L. Peón; el vicecónsul de Cuba Mario Lote de Mola, Ismael González y Juan de Arrigunaga.

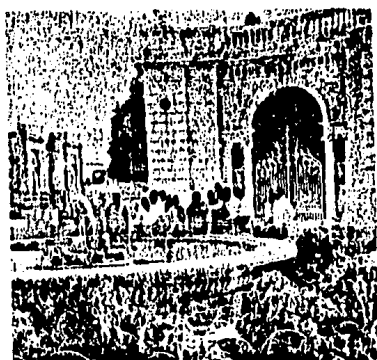
Acto seguido, se procedió a una costumbre muy en boga en aquellos tiempos, a la siembra de un árbol conmemorativo del Centenario en el nuevo Parque; y el 27 de septiembre del mismo año, se plantó el árbol del Centenario, siendo éste un zapote, muy característico de la región y junto a él fue depositada una urna que contenía "los recuerdos que esta generación transmite a las venideras" en un texto que decía:

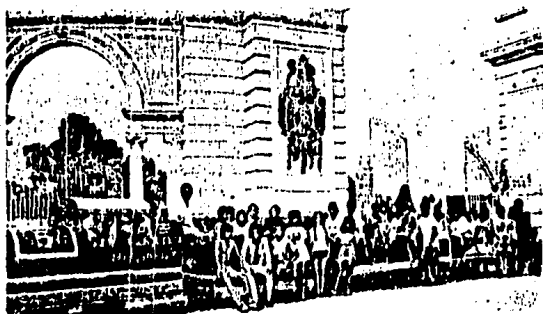
"1810. Recuerdo para el árbol del Centenario. 25 - de septiembre de 1810".

Esta es la historia breve del legendario árbol que aún se encuentra a un costado de la entrada principal, ya cuenta con tres cuartos de siglo y el diámetro de su tronco rebasa el metro y su altura ya alcanza los veinte metros. Lozano y ramoso, sigue dentro de su sencillo enverjado que dice: Arbol del Centenario:1910.



La entrada principal al parque, está formada por dos construcciones idénticas: arcos de medio punto y pequeñas columnas jónicas lisas y esbeltas con amplias y ornamentadas rejas; acorde a la época, domina el estilo que corresponde al Renacimiento francés en sus muros, en los que exhibe interior y exteriormente en bajo relieve, los escudos de la ciudad de México y Mérida, sobre dichos muros hay una ventanilla u ojo de buey simulada, y rematándolos se encuentran unas urnas simbólicas del Centenario Nacional: vasos de diversas formas que contenían las cenizas de los grandes muertos. Idénticos motivos se repiten en las entradas del Oriente y Poniente del Parque, al que se le abrió una al Sur en 1941, que tiene un portal colonial auténtico labrado en piedra.





Las administraciones municipales desde los años sesentas se han preocupado por mejorar las instalaciones y presentación del Centenario.

Cabe mencionar la importancia que cada Ayuntamiento ha tenido en relación con el mantenimiento, conservación y aspecto general de lo que es hoy el Parque del Centenario.

Las constantes reformas y remodelaciones, así como la creación de más servicios y áreas para el sano esparcimiento de la comunidad, hacen de este lugar de recreo, el preferido por niños y adultos y es a partir de 1962 que fue la remodelación más importante, cuando por decisión del entonces presidente municipal, el Lic. Mario Esquivel Ancona, se convirtió en Parque Zoológico.

A raíz de esta fecha, cada Ayuntamiento se interesa por el mantenimiento y remozamiento del Centenario, así como por la conservación de sus áreas verdes, la repoblación de las especies animales, así como de un nuevo concepto de recreación popular.

## Visión Actual-

El conocido parque del Centenario, cuenta en la actualidad con diversas zonas, tales como zona de parque en donde podemos encontrar bancas, mesas, fuentes propias para el descanso y relajamiento, también están los juegos infantiles y el conocido trenecito así como la renta de botes y caballos. La zona de animales comprende un poco menos de la mitad de la totalidad del parque, e incluye la administración del zoológico.

Dentro de la zona de parque hay que mencionar debido a su importancia los servicios de restaurant, de enfermería y de sanitarios que presta: así como otras concurridos sitios tales como el acuario, la casa de los espejos, los juegos rústicos, el teleférico y el alquiler de caballos y botes.

### IMAGEN

Hay que reconocer que el parque no cuenta con una imagen identificativa, es más bien conocido por su nombre. Su tipografía sencilla y austera, probablemente se deba a la premura con que fue construida y a que está labrado en los arcos de la entrada.

### VISITANTES

La gente, en su mayoría familias, acude para distraerse, ya que la amplitud y tranquilidad, como los variados juegos, son muy apreciados por la comunidad. El fácil acceso a la instalación es un factor importante, pues está localizado en una zona céntrica y de amplio aparcamiento (no estacionamiento propio) en días festivos y fines de semana.

Concurrido todos los días, por mañanas y tardes. Su horario es de 8 a.m. a 7 p.m.

## FISICA

Su construcción es mínima pero soberbia; constituido principalmente por 2 arcos de medio punto en la entrada Norte, la principal, correspondientes a la época del Renacimiento Francés, así como otra entrada, del lado Sur, de piedra labrada. Las edificaciones internas son mínimas, ya que varios estilos se conjugan y resulta una divertida mescolanza, pues un kiosco es de origen estadounidense, las bancas pertenecieron al zócalo principal de la ciudad así como jarrones y fuentes labreadas, forman ya parte del parque, así como todas sus diversas formas aunadas a las exóticas estilan de sus 25 tiendas de golosinas y refrescos; la construcción que pertenece a la época, es una antigua bomba de agua que aún abastece a las instalaciones del parque.



# Conceptos Fundamentales

La teoría general de los signos es conocida como Semiótica, gracias a los trabajos realizados por Charles Morris; su objetivo es el estudio de signos que en forma espontánea o intencional nos envían un mensaje visual, la lengua es un sistema de signos, que expresan ideas variadas y es comparable al alfabeto de los sordomudos, a las señales de tránsito, a la escritura, etc. sólo que la lengua es el sistema más importante.

Entendemos como comunicación visual todo aquello que ven nuestros ojos; independientemente de la forma del sistema o del lugar donde se encuentran los objetos.

Todos nos envían mensajes.

Cuando el receptor asigna a la señal que se da el mismo significado y mensaje que el emisor quería transmitir, se dice que el proceso de comunicación es correcto.

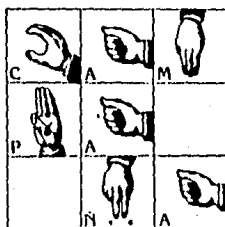
I M A G I N A    L A P A Z E N    E L M U N D O  
I M A G I N A    L A P A Z  
I M A G I N A



ab̄cd̄efghij  
klmnoprstu  
vwxyz 90™



## campana



Existen definiciones y conceptos que ayudan a esclarecer y hacer más fácil la comprensión y entendimiento de la información que aquí se presenta:

**Semántica:** Estudia la relación que existe entre el gráfico y el objeto que denota.

**Sintáctica:** Estudia la relación que existe entre el gráfico y los elementos básicos de la percepción, así como la relación que tiene con otros gráficos.

**Pragmática:** Estudia la relación que existe entre el gráfico y el intérprete.

Al parecer, el desarrollo histórico de los sistemas de signos sigue un proceso que va generalmente de la imagen a la abstracción y de ésta, al símbolo tipográfico.

Consideramos por signo: la representación visual que evoca en el entendimiento una idea; es siempre la marca de una intención de comunicar un sentido. "El signo debe obtener una expresión a partir de sí mismo, de las bases de dibujo legítimo".

Entonces se deben convertir en símbolos independientes, y serán tan sencillos como los cuatro signos de las operaciones fundamentales, ya que la exigencia actual obliga a disponer de símbolos concisos, comprensibles y rápidamente sencillos, de tal forma que hay que buscar estructuras gráficas elementales, para determinar un tipo de percepción.

El símbolo es la representación visual que indica las características determinadas de un objeto y señala es el estímulo visual con dirección y sentido.

Muchas señales que hoy llevan ciertas características implícitas de su procedencia, las perderán gradualmente sobre todo cuando se convierte en una señal de mayor rango.



Existe una particularidad en las señales, que consiste en que cada una permite determinados mensajes y simultáneamente elimina otros de ésta manera, al eliminar unos y aceptar otros, es posible que el receptor pueda identificar la señal mandada por un emisor, identificándolo como aquel que tiene un mensaje en su haber y desea transmitirlo, y por mensaje, la expresión de ideas en una determinada forma, mediante el empleo de un código; el receptor es el que asimila el mensaje y le da un significado.



Existen tres tipos de mensajes en nuestra comunicación visual:

- \* Mensaje Visual Representacional  
Es el mensaje que podemos reconocer rápidamente, tal como un ave, una planta, etc.
- \* Mensaje Visual Simbólico  
Es el reducido a sus componentes visuales elementales básicos.
- \* Mensaje Visual Abstracto  
Es el hecho a base de sistemas de símbolos ya codificados que describen un significado.

El logotipo es un tipo de letra característico creado especialmente para una clase de producto o servicio, siendo su función principal la de fijar el recuerdo en la mente del espectador o consumidor, por tanto ha de ser original y visible perfectamente.

El medio por el cual se envía el mensaje, se denomina canal.

A la forma visual significativa perceptible en un instante de visión, se le llama imagen; se pasa por un proceso que consta de varias etapas, la imagen se simplifica formalmente, se geometriza hasta obtener un símbolo más o menos abstracto que apenas tiene



la Créperie

características de su procedencia u origen.

Una imagen no es por sí misma un símbolo, le falta el carácter de exhortación de llamar la atención. La mayoría de los símbolos se han realizado a partir de imágenes.

Una vez logrado el carácter de exhortación en los símbolos, se estructuran de modo que tengan un significado para alguien, a este conjunto de símbolos se le llama código, que también puede ser su definición el conjunto de todos los sistemas de signos.

PERFORMANCE

aquí y ahora

Los códigos pueden dividirse según sus funciones en:

- \* Sistemas de signos estéticos
- \* Sistemas de signos sociales
- \* Sistemas de signos lógicos

Sistemas de signos estéticos: Son los que posibilitan la expresión subjetiva, las reacciones emotivas sobre la naturaleza y los hombres; concierne a la Semiología del Arte y éste es aún un campo no muy desarrollado.

Estos códigos se basan principalmente en la expresión y definición de acuerdos convencionales; un acuerdo de este tipo, explícito y formalizado, son las señales de tráfico. Semejantes expresiones como los sentimientos se encuentran con un menor grado de convencionalización, pues aportan poco al entendimiento general.



Sistemas de Signos sociales: están ligados a grupos o clases y entorpecen el entendimiento y comprensión internacional. Son presentados como modelos de comportamiento de modo que quedan reducidos para las personas que se encuentran en determinadas situaciones.

Sistemas de signos lógicos: son aquellos que nos proporcionan una descripción, explicación y pronóstico del entorno, así como una esquematización normativa de modelos de comportamiento y un aumento en la función lingüística; dentro de este grupo de sistemas de signos lógicos existen los signos prácticos, que son aquellos que regulen los modelos de comportamiento.

La regulación del flujo de masas o tráfico, ya sea en calles públicas o interior de los edificios, para la operación de máquinas o uso de artículos y servicios.

A estos códigos pertenecen las señales, las instrucciones para manejar programas; así como sistemas de signos que aumentan el rendimiento de la lengua, que por sí sólo no lo alcanzaría; signos que pueden colocarse en un medio público como edificios, en donde se busca la movilidad sin dificultad.



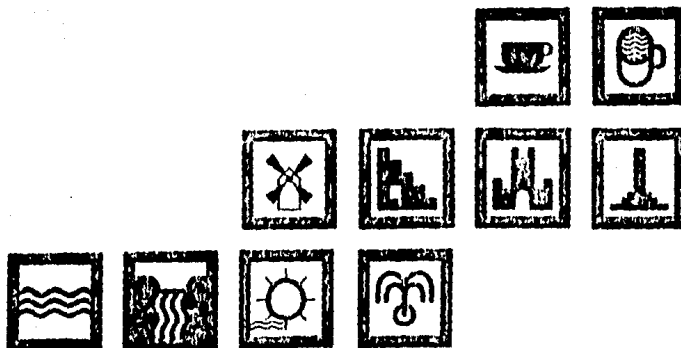
## Importancia del Pictograma como elemento comunicador

Cuando se trate de señales gráficas se empleará o bien el término símbolo, o de igual manera, pictograma.

La palabra signo, en el lenguaje común, se utiliza mayormente para la materialización concreta o específica de un objeto, que en el lenguaje especializado se denomina señal.

Una imagen que denota un objeto, un animal o una planta debe ser normal, llamada pictograma o puede irse abstrayendo, pero sin perder su configuración característica; se ha establecido que la pictografía tiene más concordancia con un sistema de comunicación visual primitivo, que con el arte rupestre, producto de la actividad del hombre primitivo.

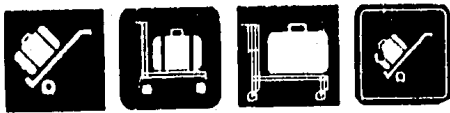
Según Otto Neurath, creador de un sistema denominado ISOTYPE (internacional system of typographic picture education) en 1936, como consecuencia de lograr un idioma gráfico internacional, un pictograma debía ser comprendido tan sólo con tres miradas; en la primera se deben percibir las características más importantes, en la segunda las menos importantes y en la tercera, las características adicionales.



Con el crecimiento de masas, la información que se les proporciona a los usuarios encierra una gran complejidad además de que se cuenta con un espacio muy reducido, un sistema de signos que expresa iguales informaciones frecuentemente, tiene que tener elementos que a pesar de ser con alto grado de abstracción, sean reconocibles con claridad; existen pocas experiencias acerca de la eficacia de los pictogramas en masas, aún así, se observa un aumento en la creación de sistemas pictográficos, a veces desfavorables sobre la función orientativa que tienen, pues a partir de principios de siglo tienen lugar acontecimientos en forma de ferias, exposiciones universales y también competiciones deportivas, el pictograma tiene, particularmente, una importante función; de igual manera, un gran número de personas concurren a determinados sitios; gente de diferentes culturas y grados de escolaridad, así como de diferentes idiomas y límites de tiempo; estos grupos de personas deben ser llevadas o conducidas, o bien, ellos mismos dirigirse hacia sitios específicos bajo estos aspectos los pictogramas son realmente apropiados para informar y orientar, pues son independientes del idioma.



De la teoría de la percepción, que es derivada de la psicología de la forma, se deduce que los símbolos simplificados deberían reconocerse desde lejos, más rápidamente que las realistas con un contenido detallado.



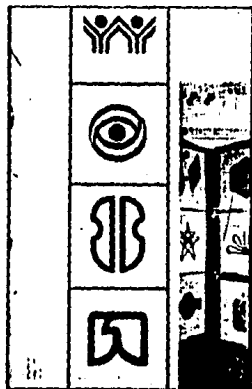
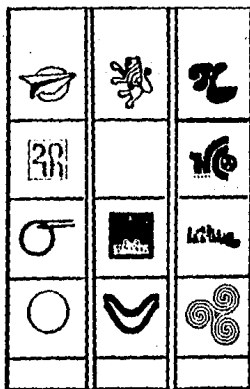
Este sistema es un ejemplo de la aplicación de pictogramas en medios abstractos y especializados, es también ejemplo de la etapa inicial que cada señal recorre hasta la conversión en símbolo abstracto; los contenidos en una escuela superior se dirigen a la regla de claridad máxima.

Existe actualmente una importante labor de gran relevancia en el campo práctico del arquitecto, con la creación y producción de un sistema de iluminación de pictogramas, pues actualmente han aparecido alrededor de 480 pictogramas para diferentes aplicaciones; fabricadas en formatos de dimensiones ópticos aceptados en el contexto de la construcción arquitectónica.

El reconocimiento de símbolos y figuras se ha ensayado frecuentemente, y en 1972 se realizó uno para constatar la legibilidad a distancia; en este ensayo se compararon cinco estilos de diseño de pictogramas, según su mayor o menor reconocibilidad desde un punto lejano, los estilos comparados provenían de proyectistas distintos. Los resultados que se obtuvieron demuestran que tan importante es el estilo de los pictogramas en la legibilidad y reconocimiento por parte de los usuarios, que depende más del propio significado (teléfono, maleta, etc.)

Las placas de plexiglás vienen en varios formatos: 30x30, 45x45, 60x60; además tiene la posibilidad de producir tamaños de cinco módulos. Estas placas son de color blanco mate y existen en color rojo, negro, azul, verde y amarillo. Generalmente son colocadas en cajones-bastidores con 15 cms. de fondo con posibilidad de afianzar y la iluminación necesaria; hay varios tipos de sujeción: colgante, montaje en techo y mural o en bandera.

Las representaciones de los pictogramas están acompañados con rótulos escritos en clara tipografía de letra Univers (fabricante: Erco).



## Filosofía de la Flecha



La flecha es un símbolo universal, pero existen flechas mejor configuradas que otras; la forma ideal de la flecha es la que en la cabeza está compuesta por un triángulo equilátero, y a continuación se sitúa la flecha con cabeza en ángulo recto y con el grosor adecuado, la impresión visual es similar a un triángulo equilátero.

Las normas internacionales proponen diversos significados para las formas de flechas; las flechas simples dan sensación de movimiento en el sentido de la flecha. Si la cabeza de la flecha está formada por la silueta de un triángulo equilátero, es considerada como "flecha de velocidad", a la dirección se le añade el significado de la velocidad del movimiento; si el triángulo de la cabeza está relleno, es una "flecha de acción"; las flechas que están compuestas por una línea que encierra un espacio vacío; señalan la dirección de flujo de substancia; esta misma flecha rellena, representa la dirección de una función, cabe mencionar las denominadas flechas de acotación, que son las que tienen cabeza delgada.





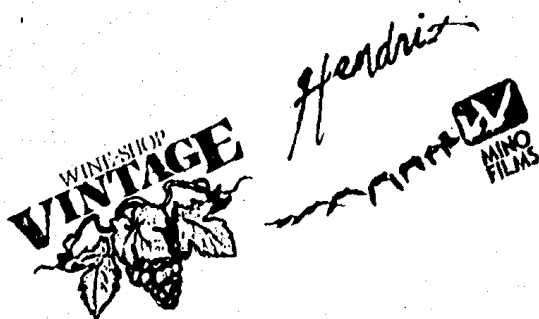
## Diseño de un Pictograma

Existen normas que rigen el diseño de pictogramas ya sean de uso industrial, corporativo o con alguna otra finalidad, de acuerdo a ciertos principios básicos de comunicación visual. Estas normas son:

- \* Desarrollar la matriz geométrica de gestación para establecer los parámetros básicos para el trazo uniforme de los pictógramas.
- \* Conceptualizar a base de jerarquización y eliminación los elementos gráficos representativos.
- \* No tratar de incluir todo lo comunicable en un solo elemento, sino seleccionar el más característico, el pictograma debe representarse en la forma más viva y sencilla para optimizar su función y su uso.
- \* Lograr una mejor proporción entre los elementos del símbolo como espacios: negativos y positivos, líneas rectas y curvas, claros oscuros, etc.
- \* Darles el paso adecuado a los símbolos o líneas generatrices para su mejor aplicación.

De igual manera existen diversos tipos de símbolos, los que son basados en letras; basados en formas abstractas; basados en figuras pictográficas; todos logrados en su etapa final con un diseño característico de acuerdo a la personalidad del diseñador, así como la presentación óptica de los trabajos para la completa satisfacción del cliente, que trata con un verdadero profesional.





Conceptos básicos en el desarrollo del pictograma

- \* Investigar cuál es el concepto básico del pictograma
- \* Presentación bidimensional en papel usando sólo tinta negra
- \* Presentación del pictograma si es posible en un solo color
- \* Aplicación del símbolo en todas las opciones posibles

Hay soluciones que son aplicables a la tan mencionada Contaminación Visual, que es definida como exceso de información que provoca la confusión y apatía del público espectador. Entre las posibles soluciones se encuentran:



# Factores fundamentales en la Percepción Visual

Se entiende por percepción, al conocimiento de la realidad a través de un mecanismo complejo de sensaciones (ópticas, ápticas, olfativas, gustativas) que se integran e interrelacionan entre sí para transmitir una información a nuestro receptor perceptual (consciente-inconsciente) a manera de impulsos y estímulos, que pueden en un momento dado, provocar en el individuo cambios de actitud.

## VARIABLES EN LA PERCEPCIÓN:

- 1 el objeto observado
  - características intrínsecas
  - dimensión
  - materia
- 2 situación del objeto
  - posición
  - condiciones de iluminación
  - grado de inercia visual
  - textura/color
  - proporción tamaño
- 3 posición del observador
  - altura
  - distancia
  - condiciones de iluminación
  - ángulo visual
- 4 condiciones anímicas del observador
  - físicas
  - psicológicas
- 5 códigos significativos
  - gráficos convencionales
- 6 factores ambientales externos
  - temperatura
  - ruidos

Entre los elementos debe existir una distancia que nos permita reconocer su relación de agrupación, a esta característica se le denomina Factor de Distancia.

El Factor de Similitud es la asociación instintiva de elementos que tienen características similares y el Factor de Dirección Visual, además de

identificar a los elementos por su contorno, exigimos la existencia de una estructura que soporte la organización total (ejes-vectores) con dirección visual definida, esta organización es] determinada por: movimiento (posición, dirección, forma, tamaño); equilibrio que su percepción depende de nuestra estructura psíquico-físico y se entiende como igualdad de oposición alrededor de un eje, punto o polo.

El equilibrio puede ser: axial, que es mediante un eje horizontal o vertical (simetría); radial, que es la organización de figuras alrededor de un punto y el oculto, que no tiene ejes explícitos, sino que reconoce el sentido de gravedad o peso. Exige gran experiencia por parte del diseñador, pero es el que queda con más libertad o la imaginación y a la creatividad.



## Conclusión

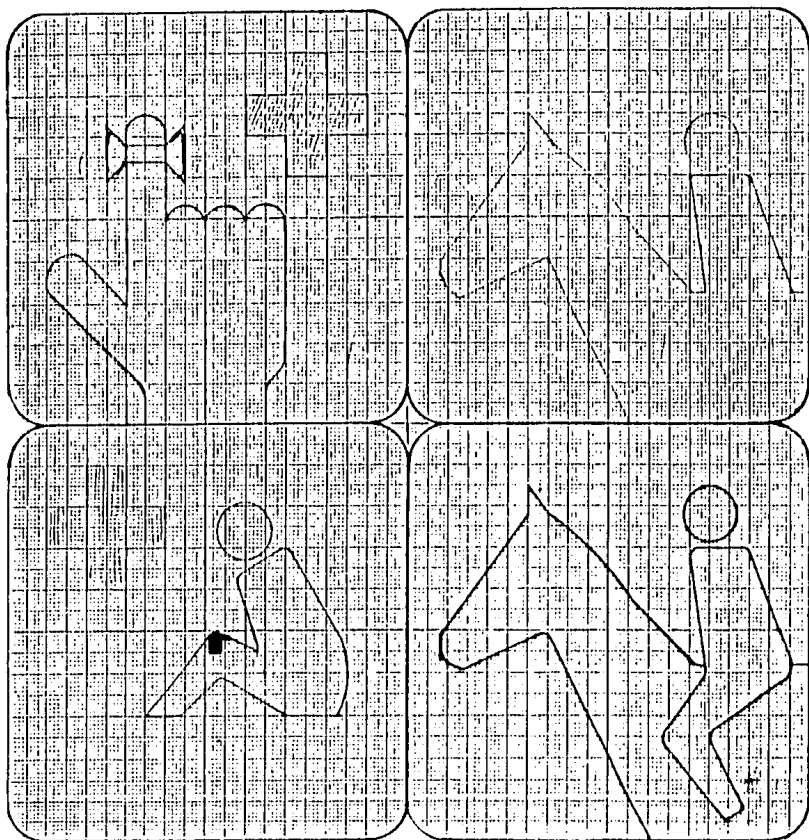
La evolución de los pictogramas/símbolos va en camino ascendente, su aprovechamiento y su utilidad se han reconocido y su importancia se ha maximizado en los últimos años debido a las innumerables exposiciones, conferencias y seminarios que se han presentado en todo el mundo, que confirman la necesidad de una forma de comunicación más universal, no limitada por factores como el idioma, nivel educacional, posición social o situación geográfica.

Los puntos considerados sobresalientes son tratados en estos escritos a manera de un pequeño resumen para su mejor captación y manejo.

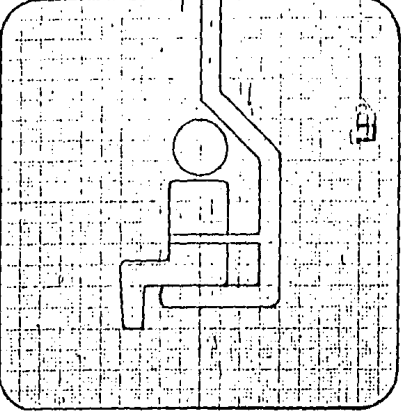
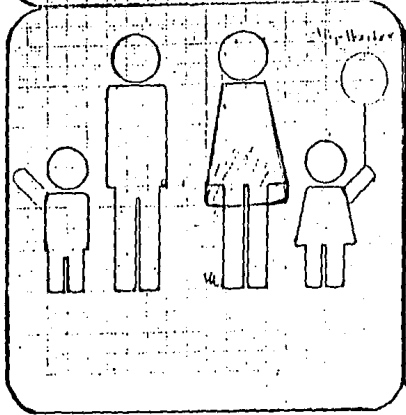
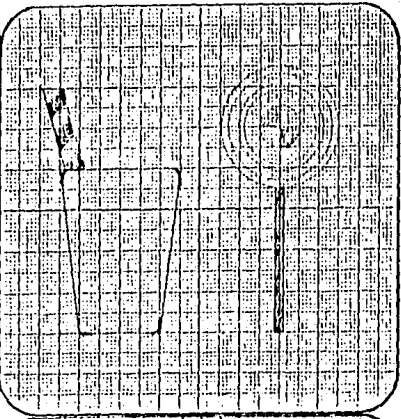
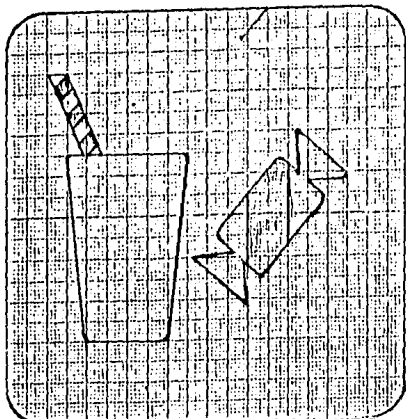
Con las definiciones, conceptos e información expuestos con anterioridad, pretendo lograr la correcta asimilación de los mismos, debido a la claridad y sencillez con que están descritos. Considero imperiosa la necesidad de tomarlos en cuenta en el momento de realizar un diseño cualquiera que éste sea; así como el tomar en cuenta el planteamiento de nuestro objetivo, que sea claro para nosotros mismos, que pretendemos lograr y considerar factor importante al receptor.

# Diseño de Señales

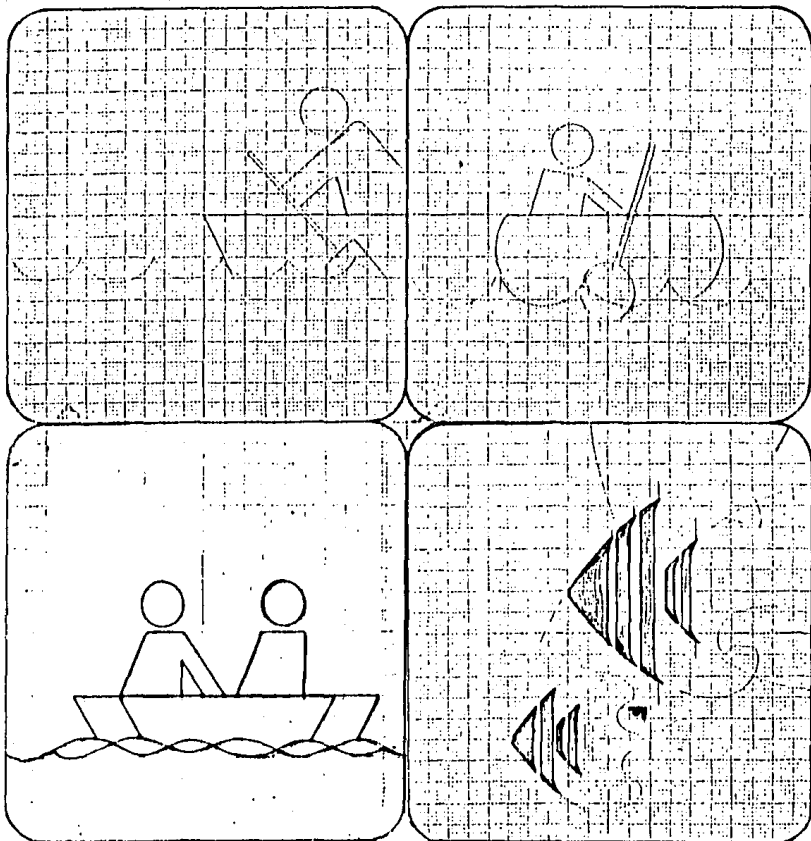
# bocetos

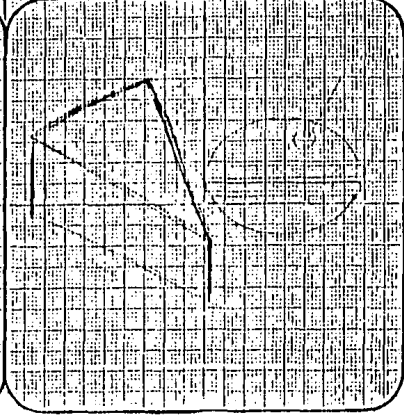
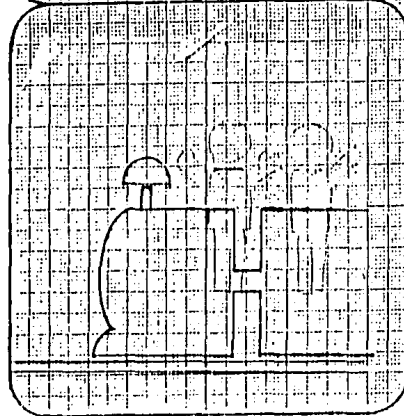
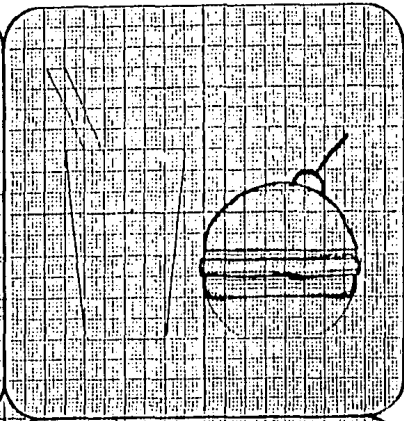
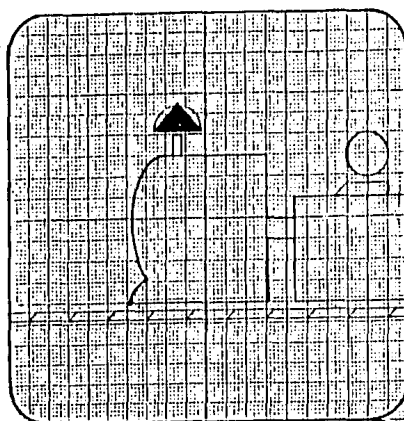




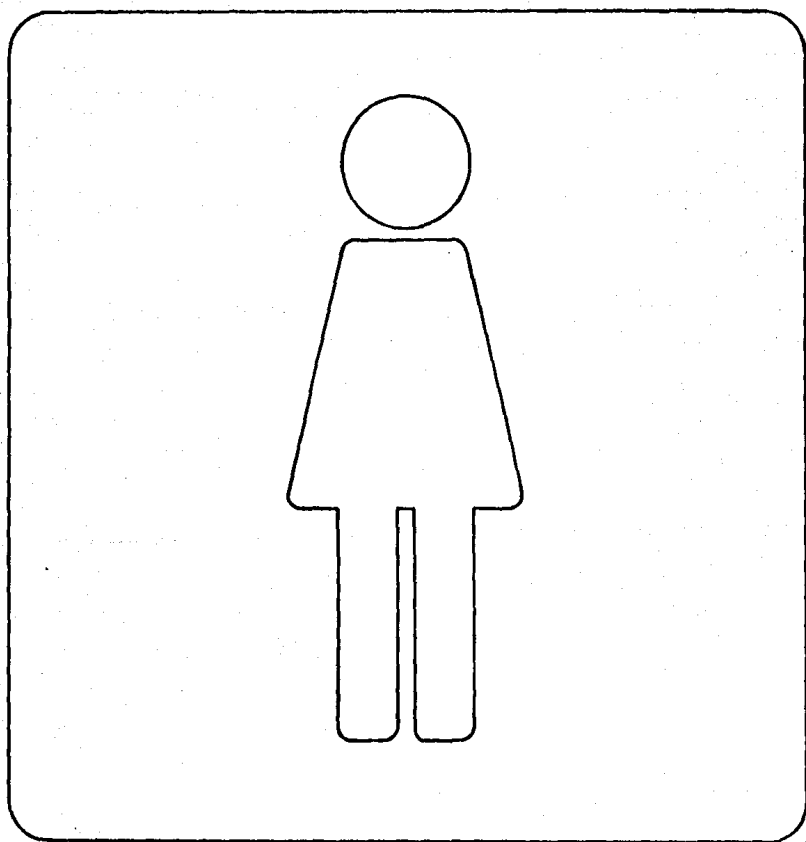


# bocetos

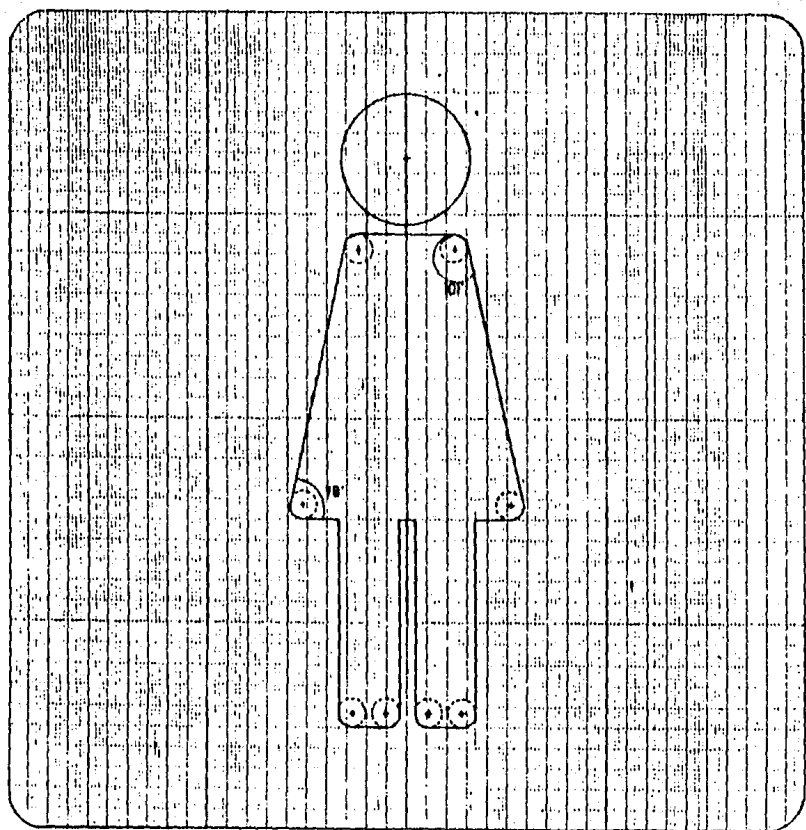




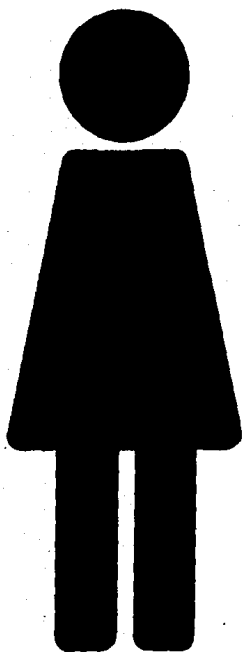
matriz gráfica



# matriz geométrica



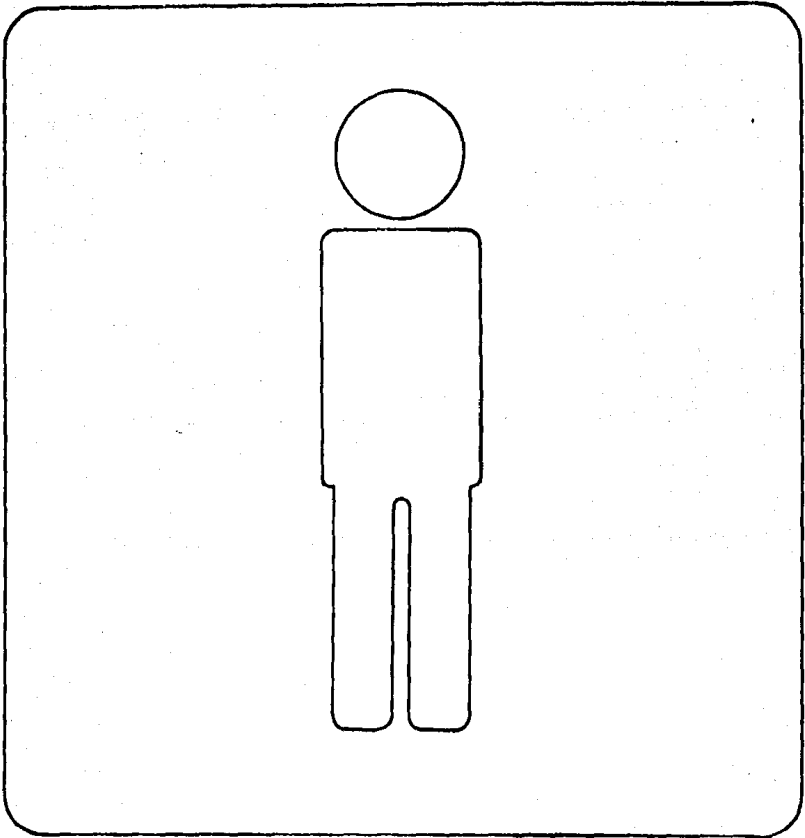
positivo



negativo

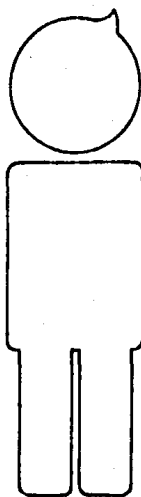


sanitarios hombres

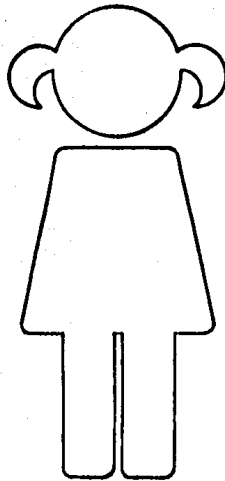


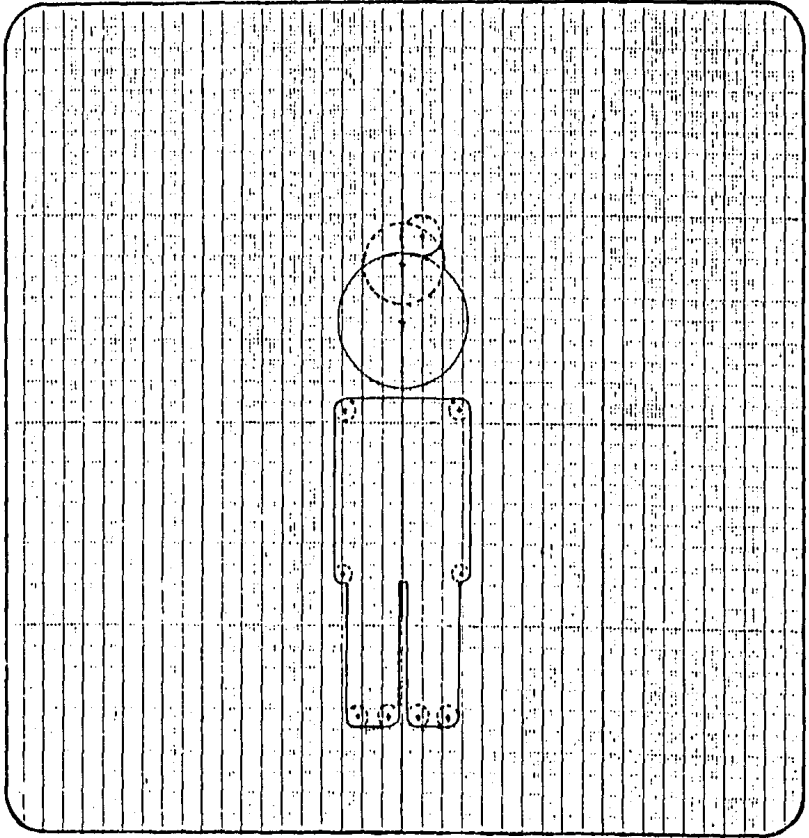


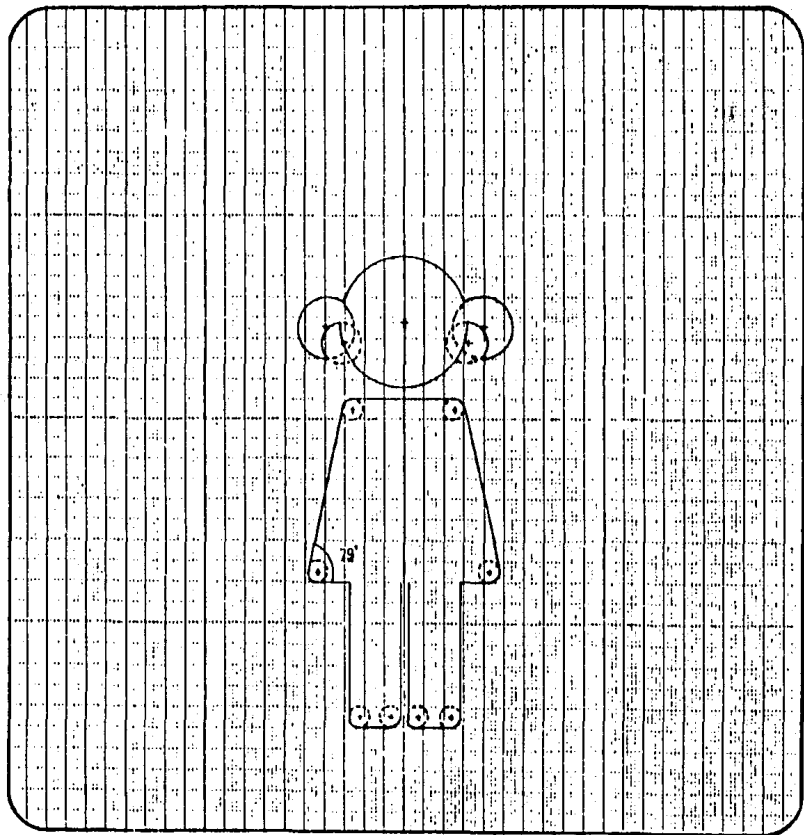
sanitarios niños



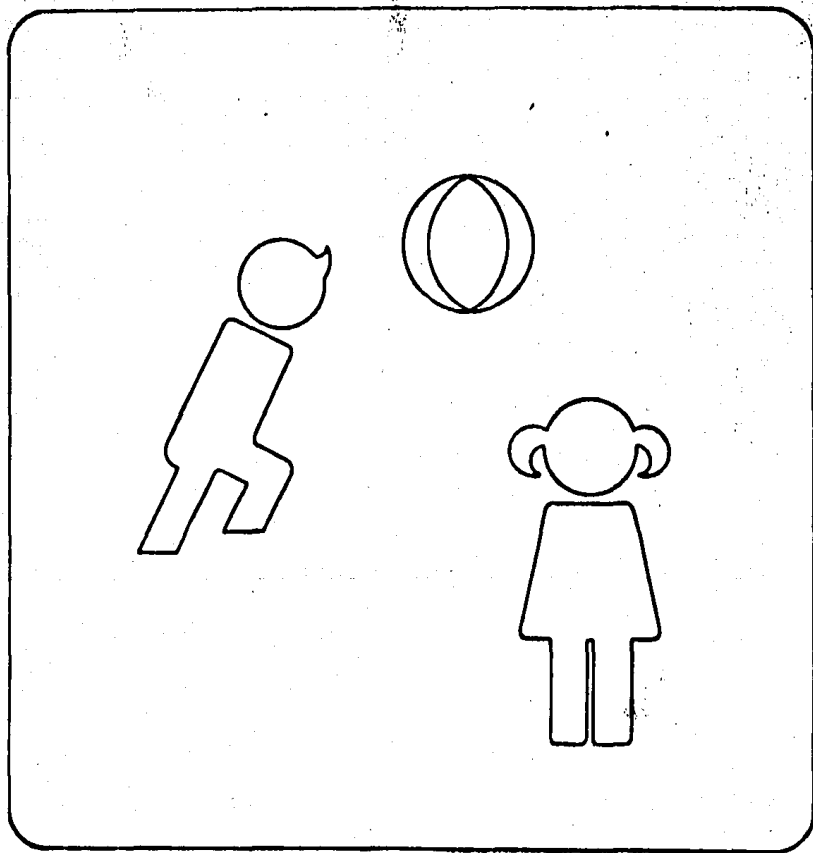
sanitarios niñas



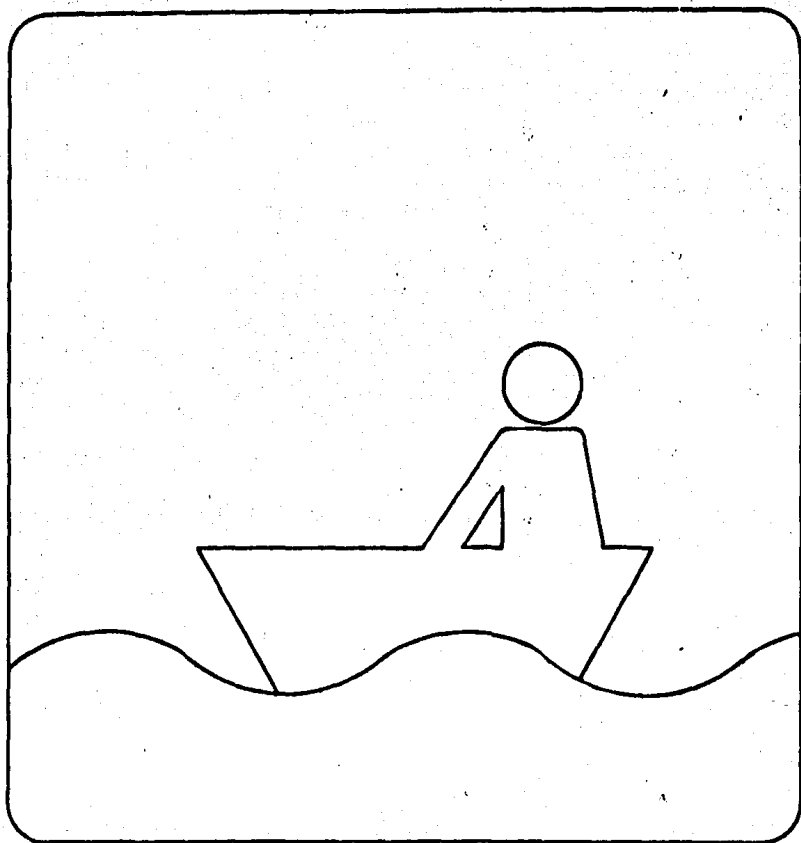


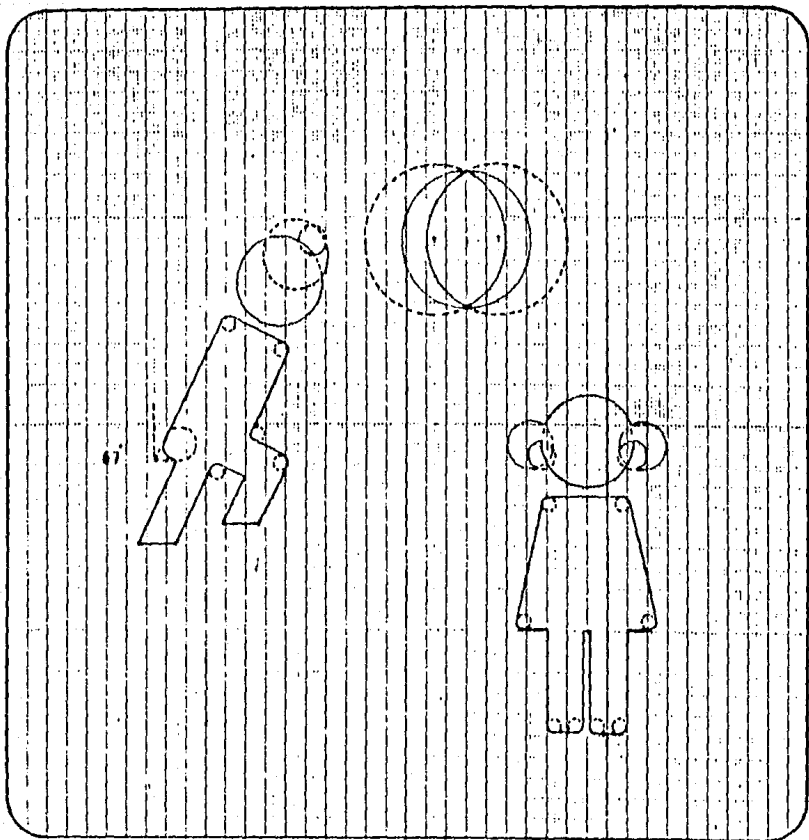


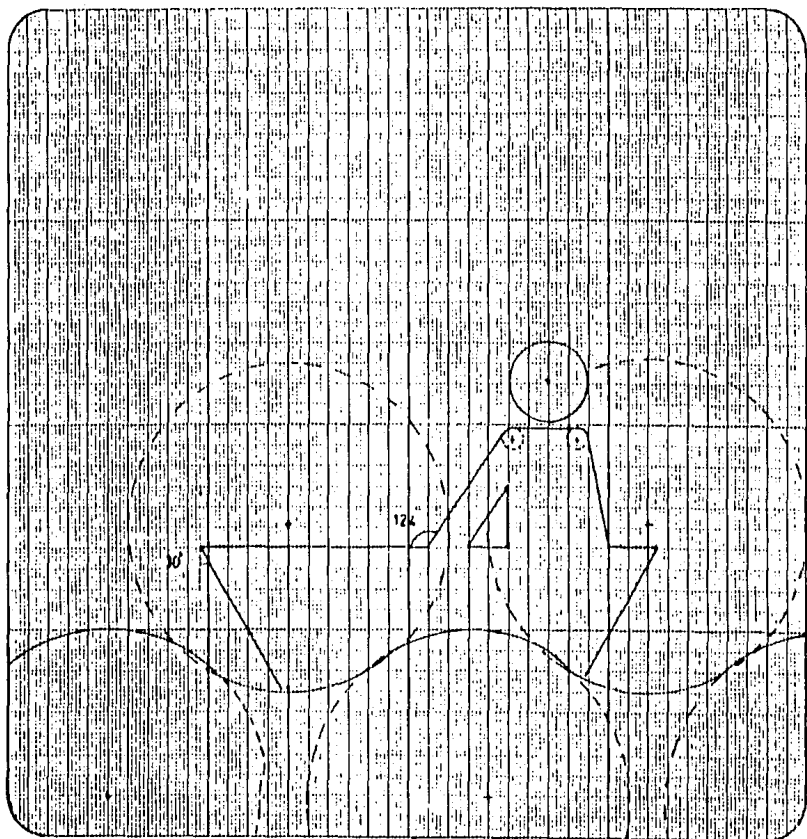
# juegos infantiles



renta botes

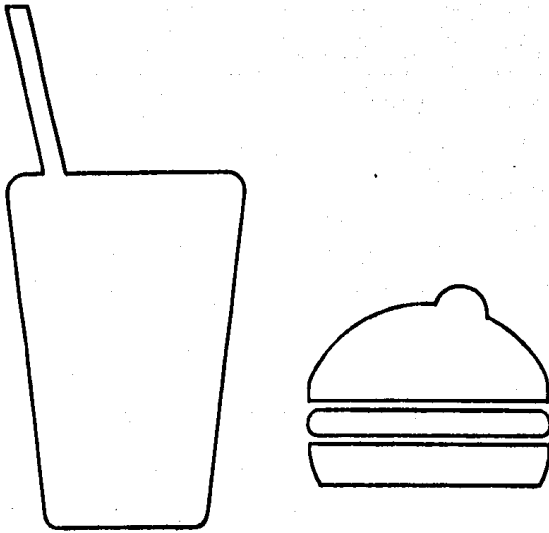




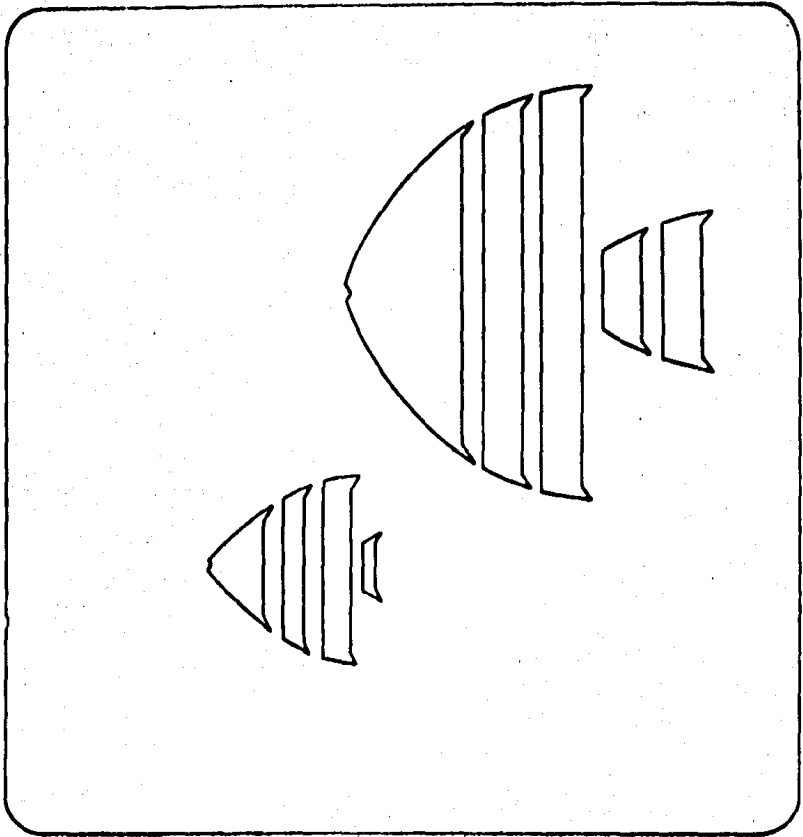


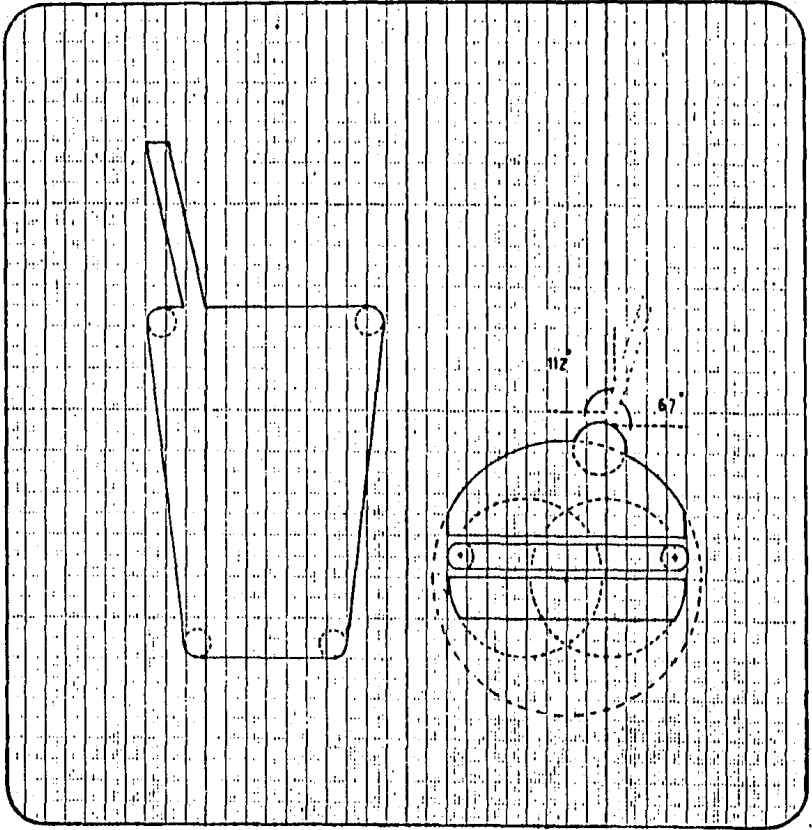


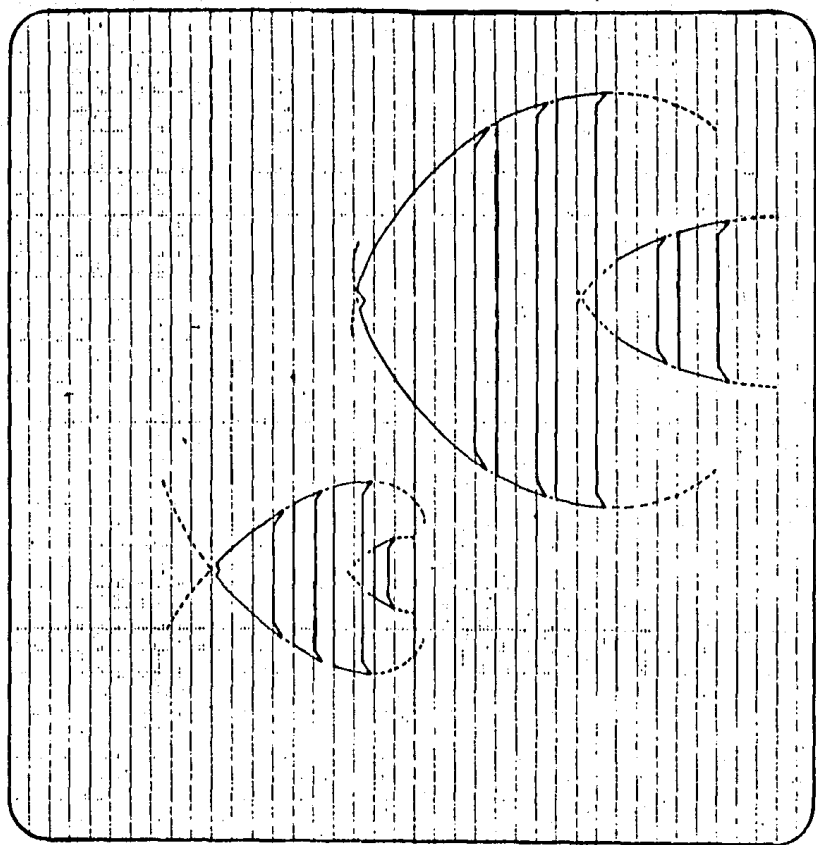
restaurant



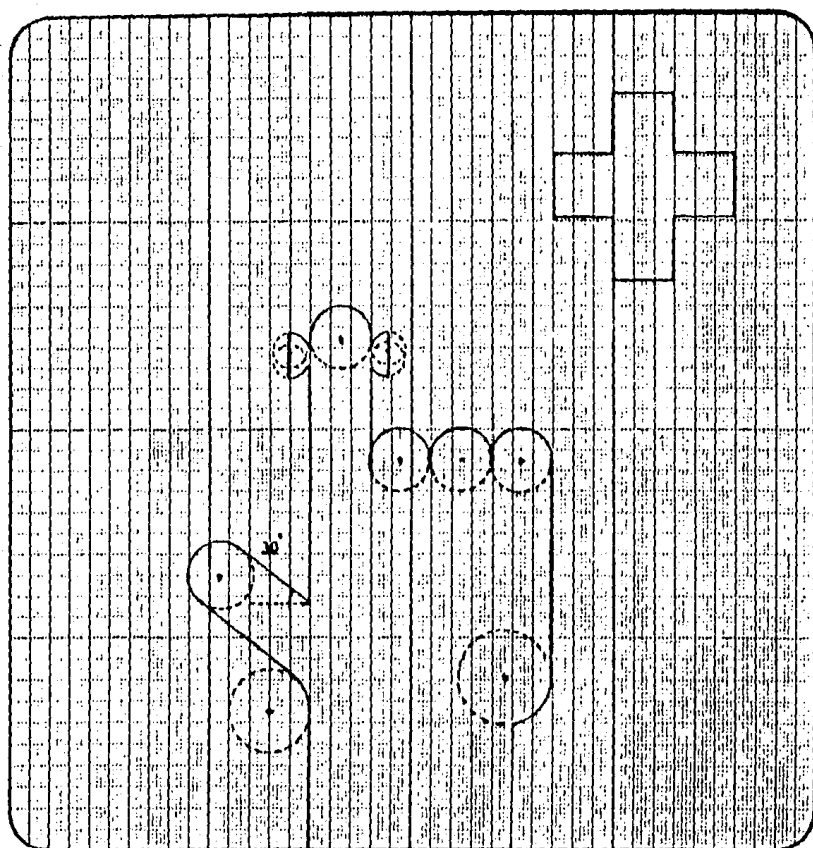
acuario



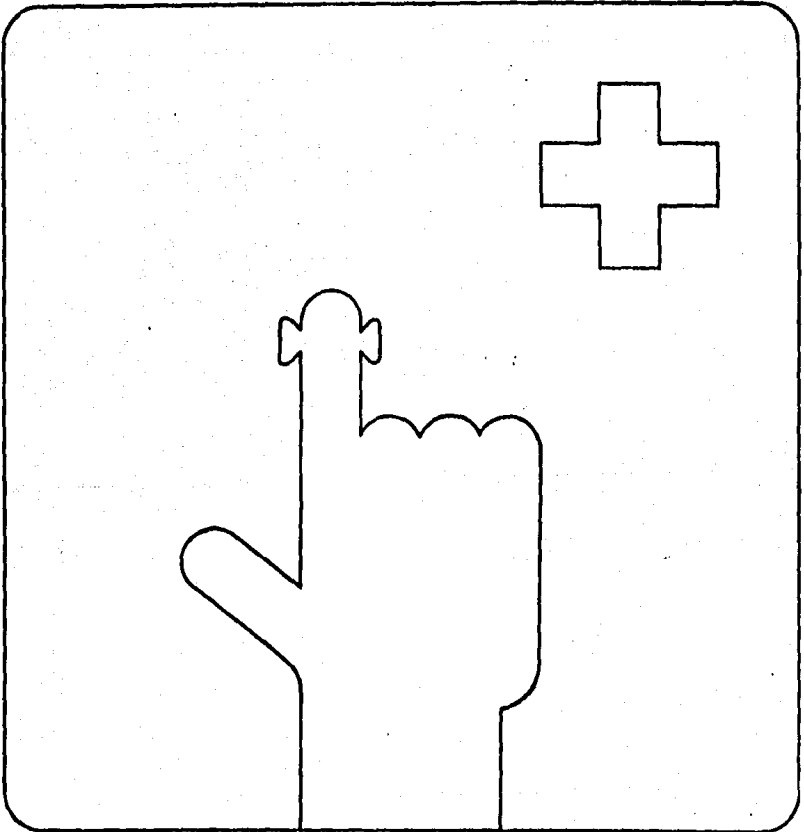




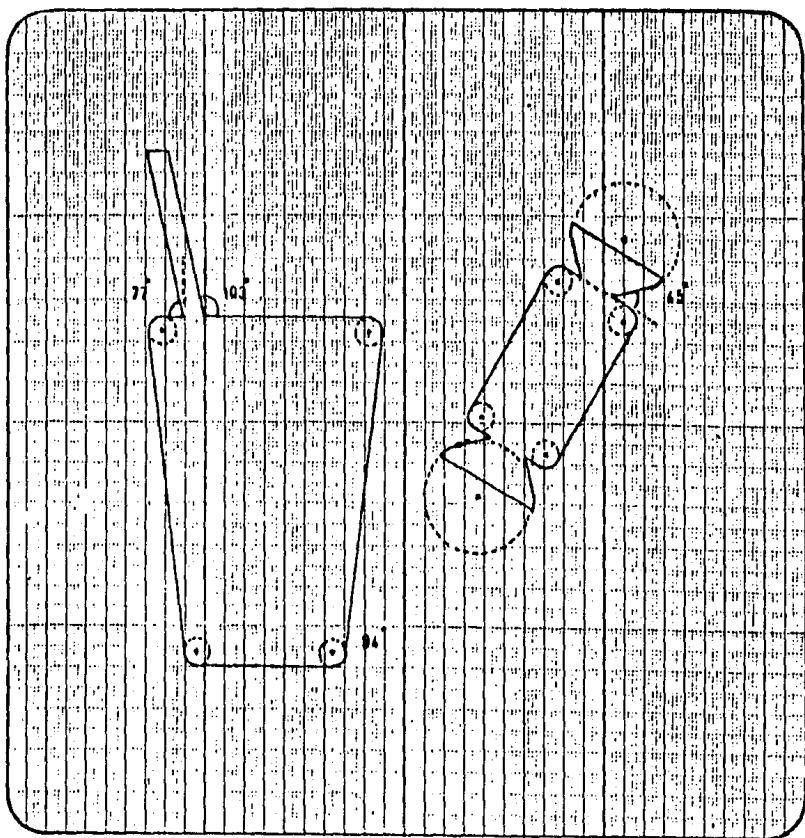
# matriz geométrica / gráfica



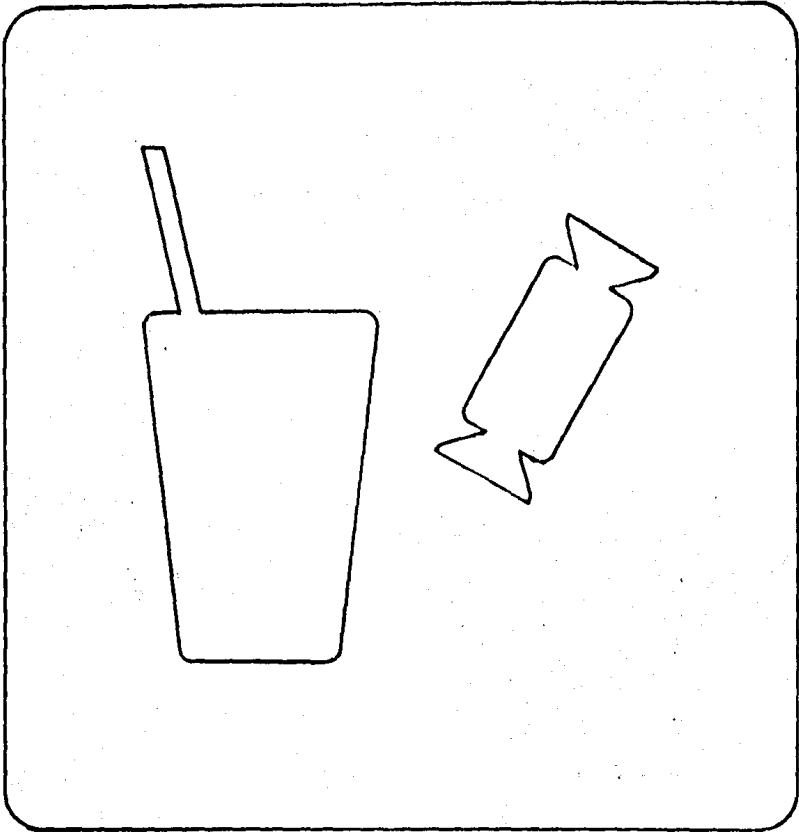
enfermería



# matriz geométrica / gráfica

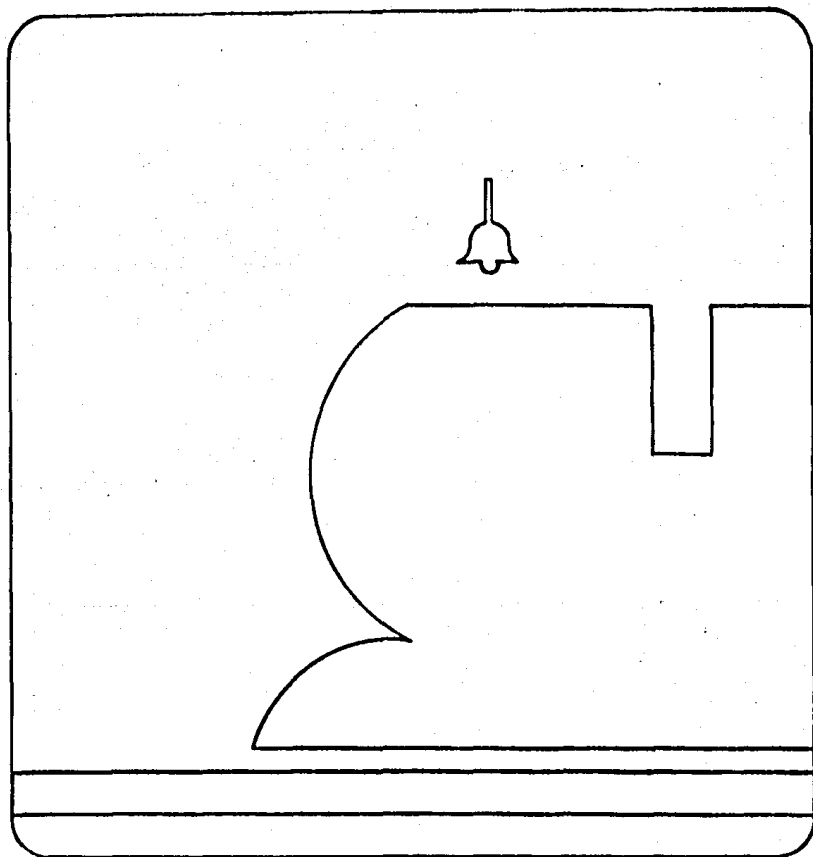


dulceria

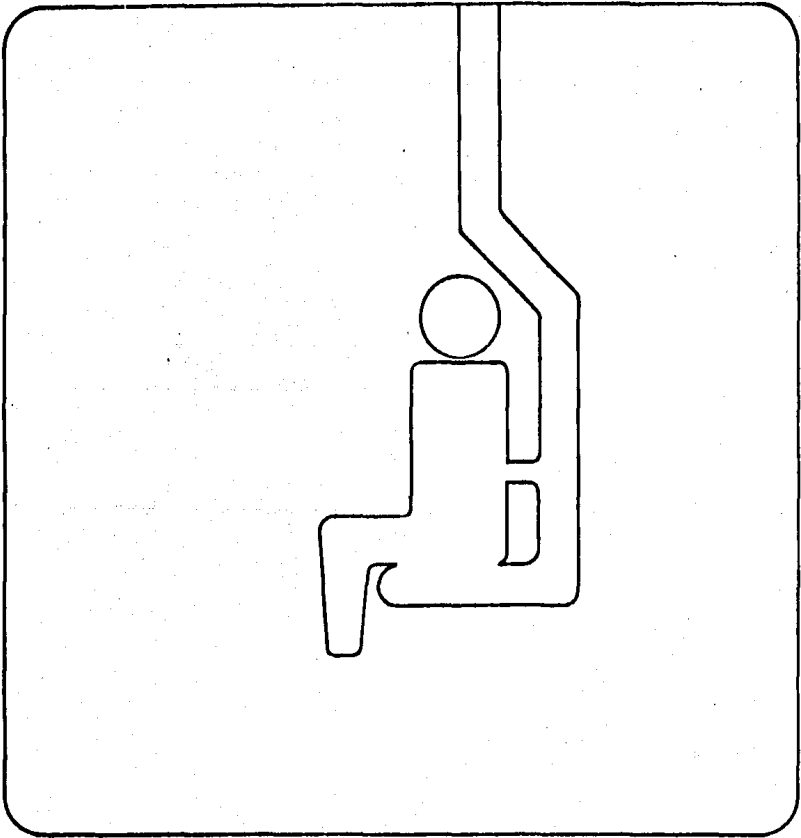


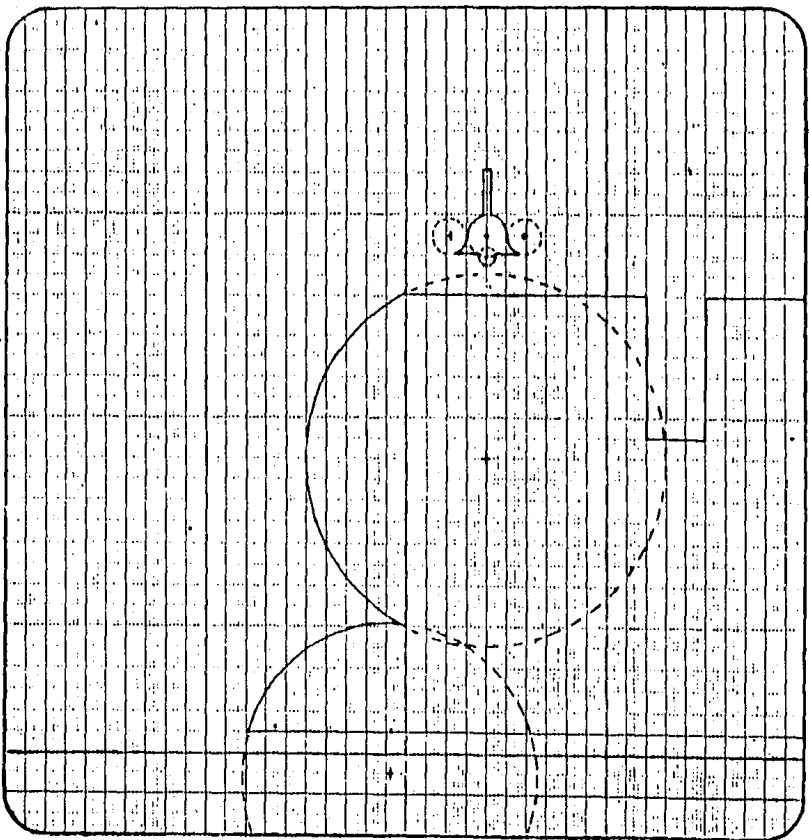


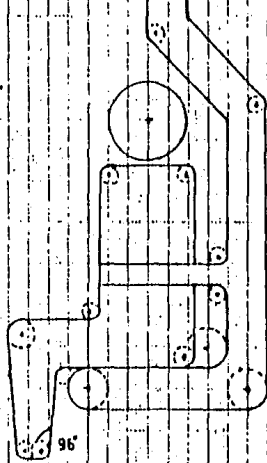
paseo tren



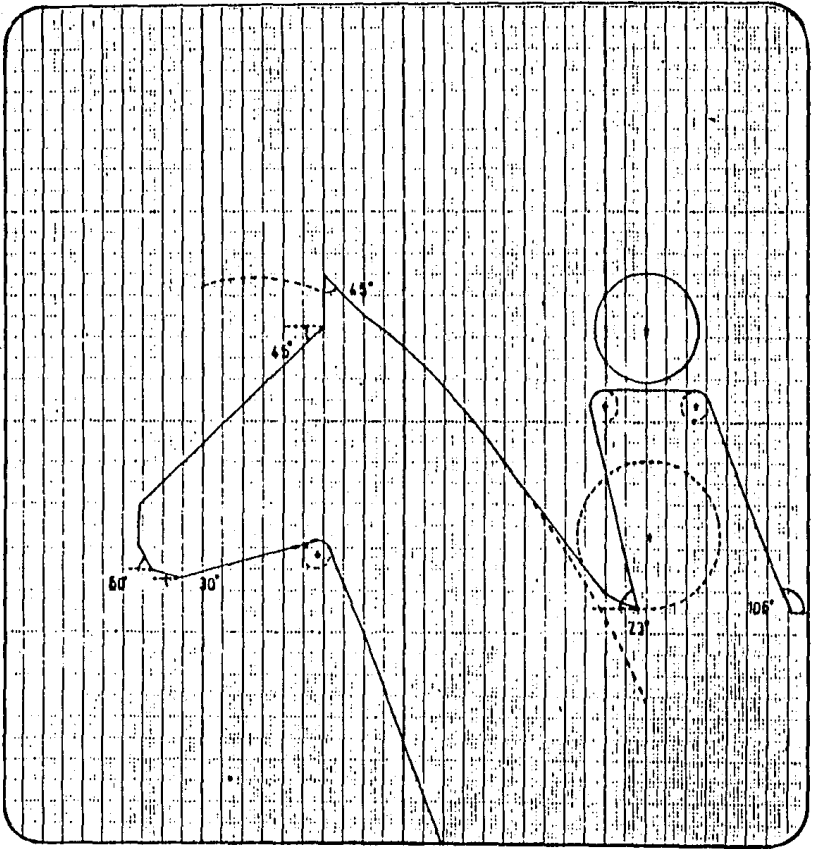
teleférico



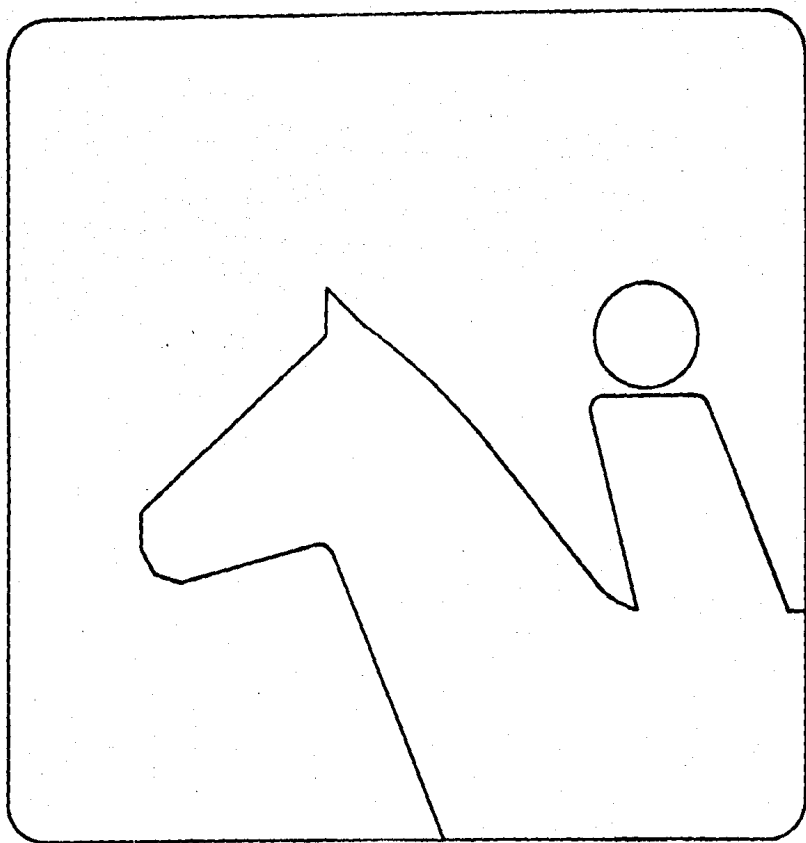




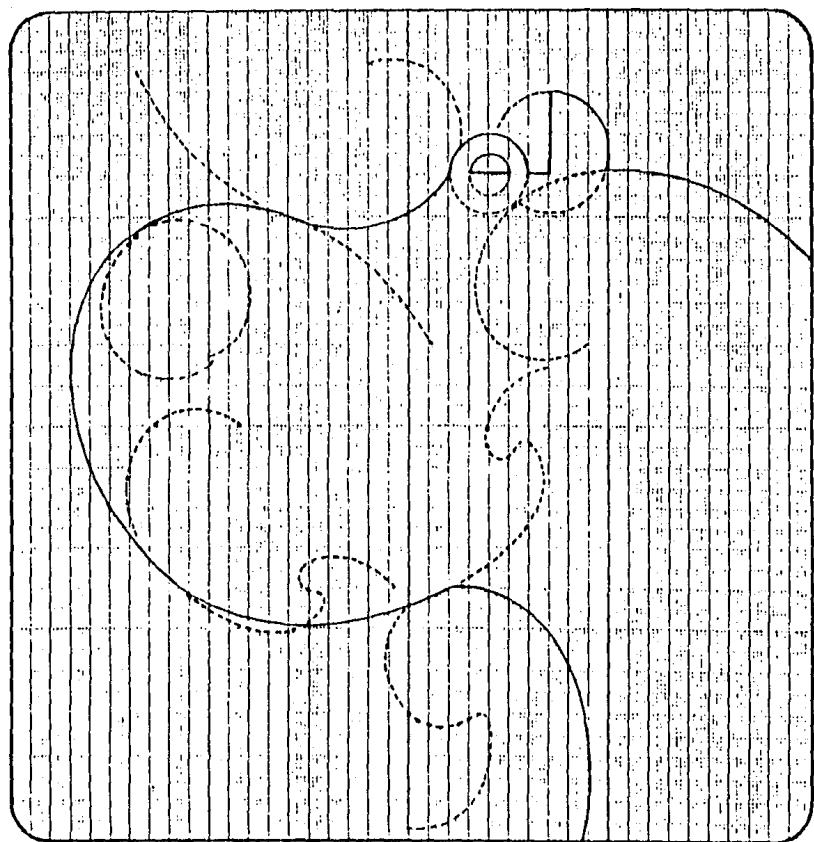
matriz geométrica / gráfica



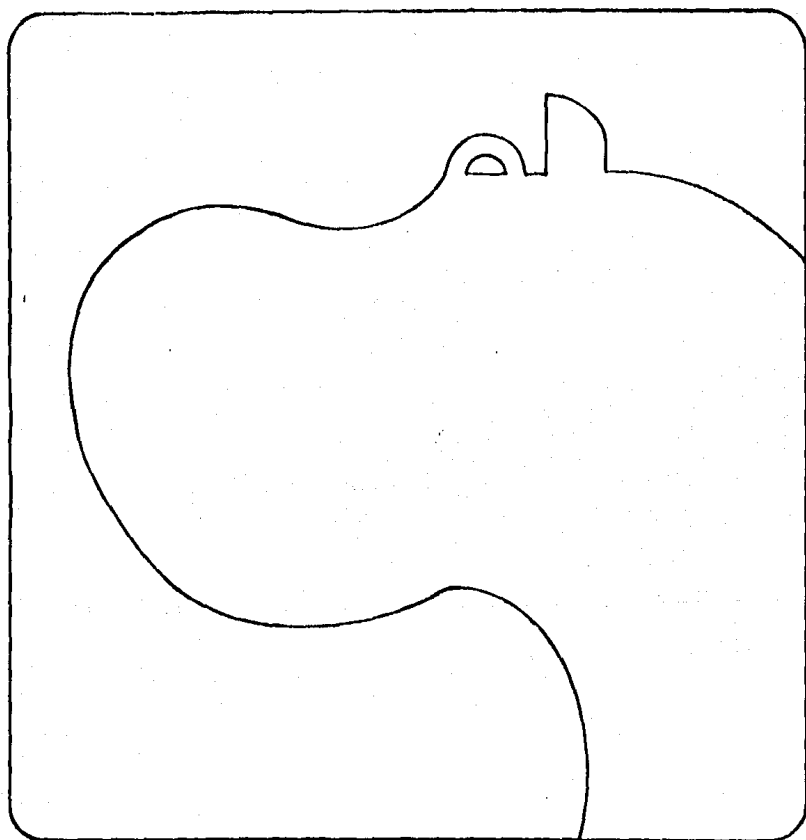
renta caballos



matriz geométrica / gráfica

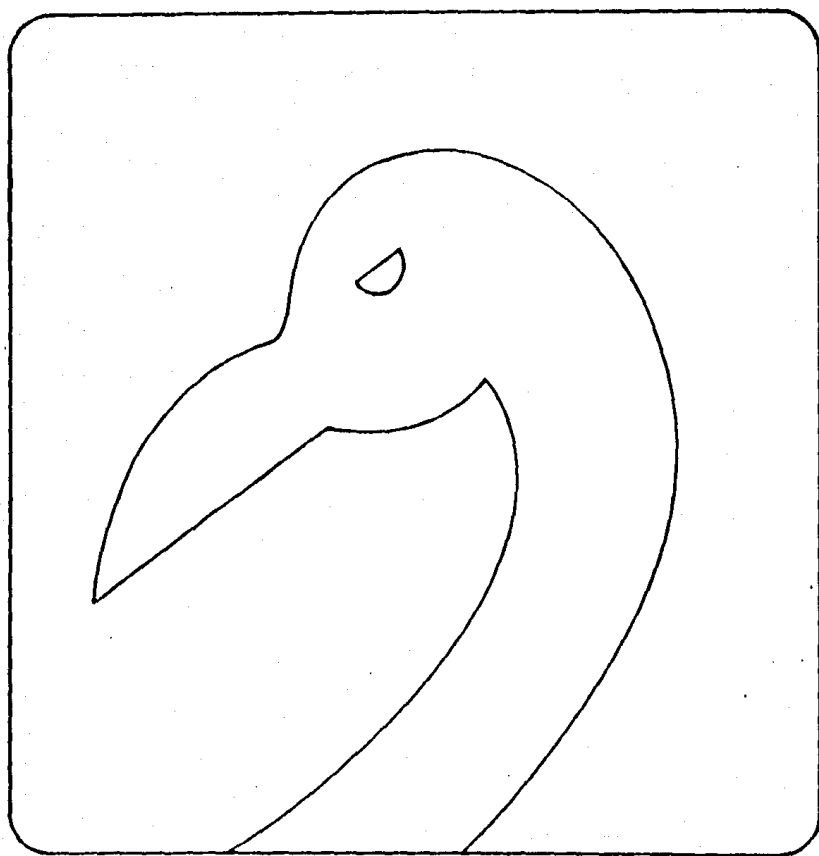


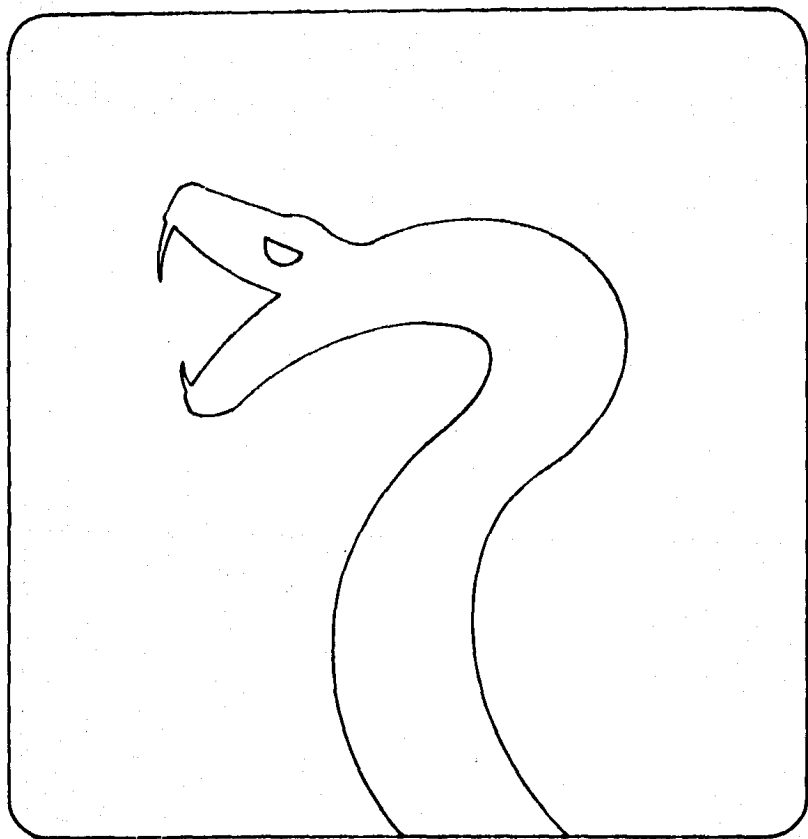
# zona animales

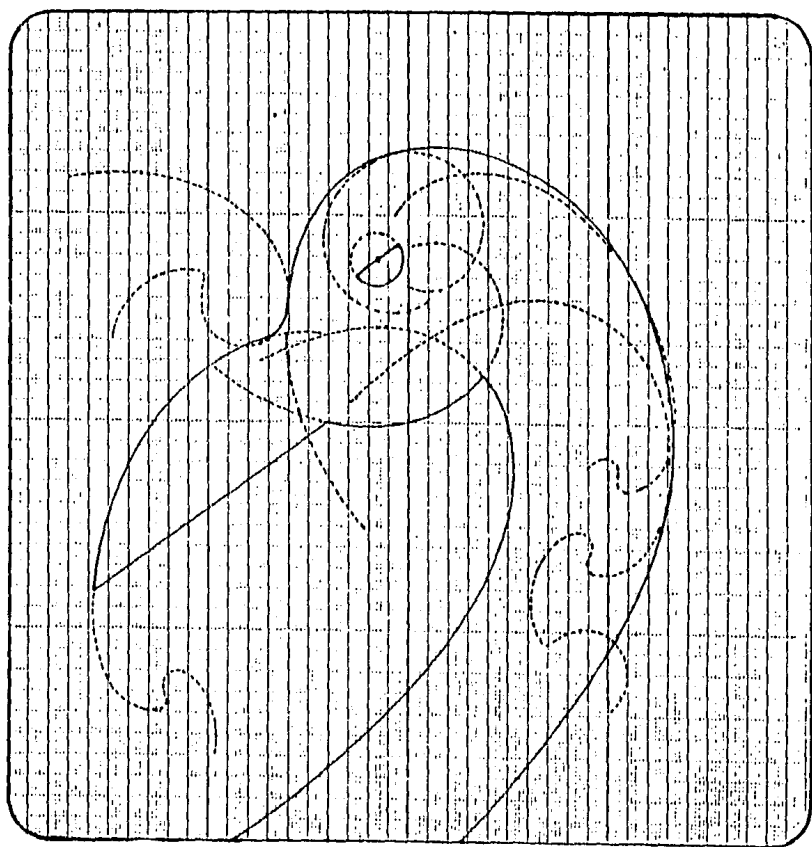




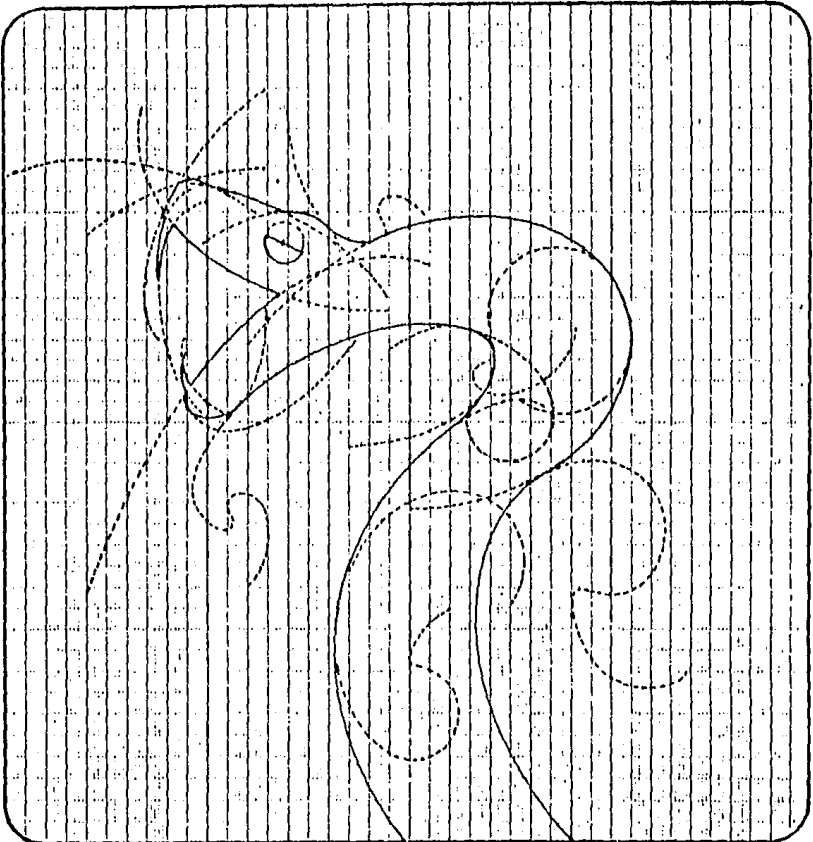
zona animales







ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA



## Señales y Material.-

Existen diversos materiales para elaborar una señal, si es en exterior y al aire libre, se debe elegir el más óptimo. Hay que saber la permanencia de la señal, si es provisional, semipermanente o permanente; si será móvil o fija; la cantidad de ejemplares y el presupuesto con el que se cuenta.

Entre los materiales más usados se encuentran el esmaltado vítreo, que se encarece por su necesidad de cocción; el acero inoxidable que al ser aleado con otro material, eleva su costo; formaica sobre madera y lámina galvanizada, que es usual y accesible por su facilidad de manejo y el proceso de pintura es común y sencillo, puede ser con plantillas, impreso o dibujado a mano alzada usando la pintura o tinta conveniente según el caso.

Cualquier señal debe fabricarse con los materiales más resistentes, teniendo muy en cuenta las necesidades que se tienen de la misma y que debe cubrir.

La elaboración de la señal, como de la estructura que le servirá de apoyo, deben construirse con material resistente al medio ambiente y que se adecue al mismo, pues no debe chocar al contexto mismo del parque, pero no debe adaptarse tanto, que pase desapercibido. Respecta a la forma más idónea de sujetar la señal, hay varias opciones; para que quede a una determinada altura, se puede sujetar a un poste por medio de pernos o grapas (éstas no aconsejables) siendo el poste cimentado en hormigón. Este método resulta costoso y no hay posibilidad de un traslado o reubicación de la señal.

Si se van a realizar 2 o más señales iguales, se debe pensar en el mejor método de reproducción, la duplicación con plantillas es de lo más barato, rápido y eficaz; la serigrafía resulta conveniente cuando se requieren más de 5 trabajos idénticos y la imprenta cuando se necesitan trabajos a una escala superior y para una calidad también superior se debe utilizar una tinta compatible con la superficie con la superficie que le sirve de soporte.

266 u



306u

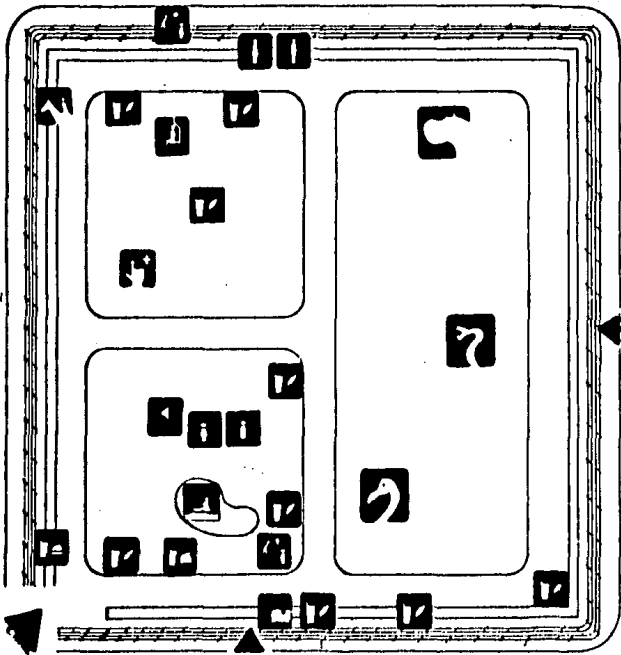




219c



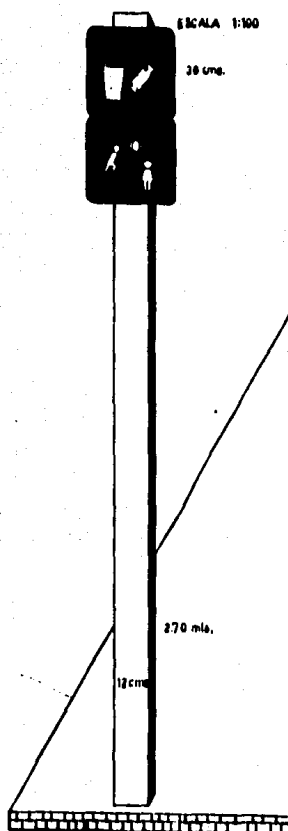
# mapa

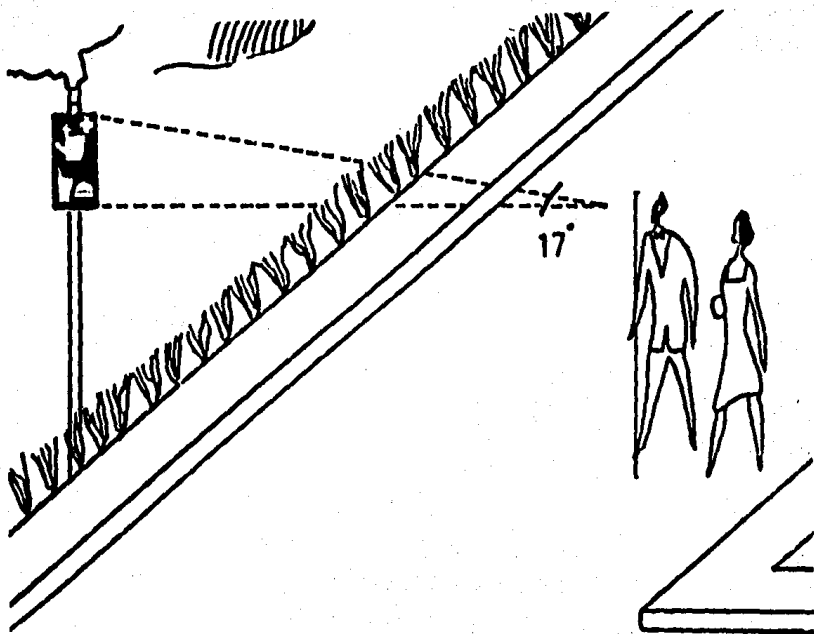


MAPA D. CASTELLANO 1980-1982

restaurante	caballos	niñas	animales	acuario
dulcería	botes	niños	hombres	mujeres
juegos infantiles	teletórico	hombres	mujeres	acuario
enfermería	tren	mujeres	acuario	

# Diseño de señales





## MATERIALES

En este trabajo se aplicó todo aquel conocimiento y disposición aprendidos durante la carrera; en el diseño de la señalización de este porque me sujeto a reglas establecidas internacionales como son formato, tamaño y estructura, y en cuanto al diseño se media entre lo real y lo completamente estilizado y abstracto, pues a quien va dirigido las gráficas, es a un público de escasos recursos y de un nivel de escolaridad mínima.

Por ese motivo el método utilizado, así como el resultado obtenido, es consecuencia de un análisis de información de términos y conocimientos técnicos, así como de un estudio relacionado con el medio, que en este caso es el porque, sus visitantes, lo existente en el lugar, el ambiente, su construcción, la población animal, así como todos los servicios que ofrece.

En el diseño final, generalizar y unificar los elementos, que en este caso son 2, es cuestión importante; los trazos de líneas curvas, suavizan y desaparecen ángulos; hay estilización, pues la simbología es un lenguaje universal y el punto más importante es lograr esa comunicación.

El color utilizado fue considerado el mejor, es raro y poco común, pero en este caso la efectividad es un factor importante, y el color lo es debido a su contraste tan notable con el fondo, que será en casi su totalidad, la vegetación en todos sus tonos de verde, así como su captación y apreciación a distancia. Usándose el negativo la visibilidad es mayor, que es la consecuencia que en cualquier diseño, sobre todo si es de señales, se desea. El color es fucsia como fondo con figura en blanco, en un formato de 30 cm. x 30 cm.

La proposición de materiales para su construcción se caracterizan todos por su fácil manejo, duración y existencia en el mercado.

Lo que viene siendo el material de la señal en sí, es propuesta la lámina galvanizada de 18 puntos, que con solo una hoja se pueden obtener alrededor de 28 a 32 señales.

La pintura a utilizar es la llamada epóxica que como característica primordial es antioxidante y de calidad, es fácilmente aplicable con pistola y el método de producción y reproducción es mediante plantillas. El costo de esta pintura es elevado, pero pensado en futuro, es la mejor pues se evitan reparaciones, remozamientos o simplemente la reposición completa de la señal por su mal aspecto.

La base en donde se va a encontrar situada es una barra de hierro (poste delgado) con un buen recubrimiento antioxidante en color blanco. Su altura va a ser de 2:70 mts. y va a llevar de 2 a 3 señales cada poste. Van a estar situadas en zona peatonal de 4 mts. de ancho donde la reconocibilidad va a ser no mayor de 20 mts.