

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
EDCOM**

MATERIA DE GRADUACIÓN

Diseño Latinoamericano
Concepto y Nuevas Tendencias

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicitario

TEMA

Proyecto de señalización turística basado en diseños precolombinos
para la ciudad de Guayaquil

AUTORES

Christian Cruz Ochoa
Janeth Pacheco Mieles

AÑO

2011

AGRADECIMIENTO

A las personas que participaron e hicieron posible este proyecto en su fase de investigación, especialmente a Marcia López Toro, Diseñadora Gráfica en Comunicación Visual, directora de la tesis que siempre estuvo pendiente y apoyando a que este proyecto se realizara.

A todos los que invirtieron su tiempo y conocimiento, muchas gracias por su apoyo y enseñanza. Michael Vicuña, Catedrático. Peter Mussfeldt, Diseñador Gráfico. Lcda. Irma Jarrín Alarcón, Historiadora ecuatoriana. Lcda. Guisella Peña Jarrín, Guía turística. Lcda. Mariela García, Arqueóloga. Lcdo. Gerson Arias y a la Sra. Paola Escobar ambos de la Comisión Turística del Municipio Metropolitano de Quito. Lcda. Sheyla Reinoso, Agente de viajes. Lcdo. Julio Alcívar, Cámara de Turismo del Guayas. Arq. Mauro Pérez, Fundación Siglo XIX de la M.I. Municipalidad de Guayaquil. Msc. Daniel Méndez. Ing. Martha María Sánchez del Campo.

DEDICATORIA

A Dios por darnos la oportunidad de estar cada día con empuje y dedicación. A nuestros padres por su apoyo incondicional durante nuestra formación personal y académica. A nuestros amigos que con su apoyo directa o indirectamente hicieron que cada día de trabajo, sea un día alentador a seguir adelante para culminarlo y finalmente y no menos importante a nosotros mismos, porque este es el reflejo de un gran compañerismo y amistad formada a lo largo de este proyecto de tesis.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

FIRMAS DIRECTOR DEL PROYECTO Y MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcda. Marcia López Toro
Directora de Tesis

Delegado

FIRMAS DE LOS AUTORES DEL PROYECTO

Firma

Janeth Pacheco Miele

Firma

Christian Cruz Ochoa

RESUMEN

El presente trabajo está orientado a rescatar la cultura guayaquileña basados en señalizaciones en diseño precolombino de las culturas más importantes de la ciudad de Guayaquil. Base a una amplia investigación y a través del análisis y comparación de casos dan a luz la realización de este proyecto que permita al turista nacional y extranjero una mejor guía para ubicarse en zonas regeneradas de la ciudad de Guayaquil sin tener ningún obstáculo.

ÍNDICE GENERAL

1	INTRODUCCIÓN	16
1.1	BREVE PLANTEAMIENTO DEL TEMA	17
1.1.1	ANTECEDENTES Y CAUSAS	17
2	PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	22
3	HIPÓTESIS	25
4	OBJETIVOS	27
4.1	OBJETIVO GENERAL	27
4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	27
5	MARCO TEÓRICO	29
5.1	SUSTENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	29
5.1.1	CONCEPTOS	29
5.1.2	ESTUDIO DEL ARTE LATINOAMERICANO	30
5.1.2.1	ARTE INDÍGENA O PRE-COLOMBINO:.....	30
1)	EL ÁREA MESOAMERICANA.....	30
2)	ÁREA CENTRAL ANDINA.....	35
5.1.2.1.1	ARTE PRECOLOMBINO ECUATORIANO	40
5.1.2.1.1.1	PERIODO PRECERÁMICO	41
5.1.2.1.1.2	PERIODO FORMATIVO.....	41
5.1.2.1.1.3	PERIODO DE DESARROLLO REGIONAL	47
5.1.2.1.1.4	PERIODO DE INTEGRACIÓN.....	48
5.1.2.2	ARTE COLONIAL.....	52
5.1.2.3	ARTE POSTCOLONIAL.....	52
5.1.2.4	ARTE LATINOAMERICANO DEL SIGLO XX	53
5.2	INFLUENCIAS DEL ARTE PRECOLOMBINO EN DISEÑADORES LATINOAMERICANOS	58
5.3	DISEÑO GRÁFICO	61
5.3.1	CONCEPTO.....	61
5.3.2	TIPOS DE DISEÑO.....	61
5.4	ARTE	63
5.4.1	CONCEPTOS	63
5.4.2	TIPOS DE ARTE.....	64
5.5	DIFERENCIA ENTRE ARTE Y DISEÑO	65
5.6	SEÑALÉTICA	66

5.7	FUNCIÓN DEL SIGNO.....	72
5.8	SEMIOLOGÍA.....	72
5.8.1	LA CONDUCTA SEMIÓTICA	73
5.9	SEMIÓTICA	74
5.9.1	LA SEMIOSIS	76
5.9.2	SEMÁNTICA	77
5.9.3	SIGNIFICADO DE ELEMENTOS GRÁFICOS	78
5.9.4	FLECHAS	80
5.9.5	CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	81
5.9.6	CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS.....	82
5.9.7	FACTORES AMBIENTALES QUE PUEDEN AFECTAR LA PERCEPCIÓN.....	83
5.9.8	LEGIBILIDAD	84
5.9.9	LA CONTAMINACIÓN VISUAL.....	85
5.9.10	EL MENSAJE Y LA TIPOGRAFÍA	86
5.9.11	COLOR EN SEÑALIZACIÓN	87
5.9.12	MATERIALES Y SISTEMAS DE SUJECIÓN	89
5.10	TEORÍA DE LA GESTALT.....	92
5.11	PROYECTOS SEÑALÉTICOS ECUATORIANOS	94
5.11.1	ESTUDIO DEL PLAN “Q” DEL TURISMO NACIONAL Y EXTRANJERO.....	94
5.11.1.1	ANÁLISIS DEL TURISMO EN AMÉRICA.....	96
6	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN O METODOLOGÍAS.....	104
6.1	PRIMERA FASE	104
6.2	SEGUNDA FASE.....	105
6.3	TERCERA FASE.....	106
6.4	ESTUDIO DE MERCADO	107
6.4.1	ENCUESTAS.....	107
6.4.2	RESPUESTAS OBTENIDAS DE LAS ENCUESTAS	113
7	INFLUENCIAS PRECOLOMBINAS.....	120
7.1	ARTE PRECOLOMBINO.....	120
7.2	ARTE PRECOLOMBINO ECUATORIANO	120
8	TENDENCIAS Y DISEÑOS LATINOAMERICANOS.....	123
8.1	SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN	124
9	SEÑALÉTICAS EN ECUADOR	129

9.1 ANÁLISIS GENERAL.....	133
10 PROPUESTA.....	135
10.1 INICIOS DEL PROYECTO.....	135
10.2 UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	136
10.3 LUGARES DE APLICACIÓN DEL PROYECTO.....	139
10.4 UBICACIÓN DE LAS NOMENCLATURAS Y DIRECTORIOS	141
10.4.1 UBICACIÓN DE NOMENCLATURAS.....	141
10.4.2 UBICACIÓN DIRECTORIO Y SU INFORMACIÓN RESPECTIVA	142
10.5 GRÁFICA Y LINEAMIENTOS CROMÁTICOS	143
10.6 DISEÑO DE LAS ESTRUCTURAS Y NOMENCLATURAS.....	148
10.6.1 ESTRUCTURAS.....	148
10.6.2 NOMENCLATURAS	151
10.7 LUGAR DE DESTINO	153
11 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	155
CONCLUSIÓN	155
BIBLIOGRAFÍA	155
ANEXO.....	155

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 5-1: El Señor de las Limas	31
Figura 5-2: Templos de Honor	31
Figura 5-3: Cerámica Cáscara de naranja y Templo Teotihuacán.....	32
Figura 5-4: Ciudad Maya de Palenque	33
Figura 5-5: Dios Xipe Totec	33
Figura 5-6: Cultura Tolteca.....	33
Figura 5-7: Altar de cráneos	33
Figura 5-8: Escultura “El adolescente”	34
Figura 5-9: Ciudad Huasteca.....	34
Figura 5-10: Templo Azteca.....	35
Figura 5-11: Calendario Azteca.....	35
Figura 5-12: Templo Chavín.....	36
Figura 5-13: Vasija	36
Figura 5-14: Manto Paraca.....	36
Figura 5-15: Cerámica.....	36
Figura 5-16: Cerámica Escultora	37
Figura 5-17: Pintura Moche.....	37
Figura 5-18: Línea de Nazca “Mono”	38
Figura 5-19: Cerámica.....	38
Figura 5-20: Mapa del Ecuador con los principales sitios arqueológicos.....	40
Figura 5-21: Venus de Valdivia	41
Figura 5-22: Cerámica “Vasija”	41
Figura 5-23: Hombre de la noche, Piedra.....	42
Figura 5-24: Felino y Simio Piedra	42
Figura 5-25: Venus cerámica Valdivia.....	42
Figura 5-26: Figuras humanas macizas	43
Figura 5-27: Botella Asa Puente zoomorfa.....	43
Figura 5-28: Vaso zoomorfo Ave.....	44
Figura 5-29: Cántaro policromo zoomorfo serpiente.....	44
Figura 5-30: Serpiente y Águila, Pelicano Cerámica, Cangrejo.....	45
Figura 5-31: Caballo de Mar, Búho Cerámica, Jarrón, Cerámica	46
Figura 5-32:”Del profirismo a la revolución” David Alfaro Siqueiros.....	53
Figura 5-33: Calaveras ciclistas, por José Guadalupe Posada	54
Figura 5-34: “Sueño de una tarde de domingo en la Alameda”.- Diego Rivera 1948	56
Figura 5-35: “The Trench” Mural sobre la Revolución Mexicana.- José Clemente Orozco 1926.....	57
Figura 5-36: La nueva democracia” David Alfaro Siqueiros.-decada de los 30 as. 88	
Figura 5-37: Soles de Mussfeldt.....	59
Figura 5-38: Pájaros, Revista Proyecto Diseño.....	59

Figura 5-39: Logo País, Perú	60
Figura 5-40: Rostro Tironas	60
Figura 5-41: Símbolo “Lagartija”	60
Figura 5-42: Señales Direccionales.....	69
Figura 5-43: Señales Indicativos.....	70
Figura 5-44: Señales Informativos	70
Figura 5-45: Señal Orientadora.....	70
Figura 5-46: Señal Identificativa.....	71
Figura 5-47: Señales Prohibidas.....	71
Figura 5-48: Señal Ornamental.....	71
Figura 9-1: Sector La Mariscal.....	129
Figura 9-2: Sector La Mariscal.....	129
Figura 9-3: Sector La Mariscal.....	129
Figura 9-4: Calle Angosta, Quito.....	130
Figura 9-5: Museo de las Culturas Aborígenes, Cuenca	130
Figura 9-6: Museo Pumapungo, Cuenca (amberso)	130
Figura 9-7: Museo Pumapungo, Cuenca (reverso).....	130
Figura 9-8 Paletas Publicitarias, Cuenca.....	131
Figura 9-9: Paletas publicitarias, Cuenca.....	131
Figura 9-10: Nomenclatura Av. España, Cuenca	131
Figura 9-11: Nomenclatura Calle Larga, Cuenca.....	131
Figura 9-12: Señalética Malecón 2000, sector ejercicios	132
Figura 9-13: Señalética Malecón 2000	132
Figura 9-14: Señalética Malecón 2000, sección deporte.....	132
Figura 10-1: Malecón 2000.....	139
Figura 10-2: La Rotonda, Malecón 2000	139
Figura 10-3: Malecón del Salado, vista nocturna	139
Figura 10-4: Malecón del Salado.....	139
Figura 10-5: Av. 9 de Octubre	140
Figura 10-6: Av. 9 de Octubre, vista del malecón.....	140
Figura 10-7: Parque Seminario o de las iguanas	140
Figura 10-8: Parque Seminario	140
Figura 10-9: Parque Centenario.....	140
Figura 10-10: Columna de los Próceres, Parque Centenario de Guayaquil	140
Figura 10-11: Cerro Santa Ana y Las Peñas.....	141
Figura 10-12: El faro y la capilla.....	141
Figura 10-13: Primeros bocetos de los pictogramas.....	144
Figura 10-14: Segundos bocetos de los pictogramas.....	145
Figura 10-15: Pictogramas vectorizados.....	146
Figura 10-16: Pictogramas vectorizados a color	147
Figura 10-17: Bocetos realizados por el diseñador y artista Peter Mussfeldt	149
Figura 10-18: Bocetos de tótems informativos	149
Figura 10-19: Diseño vectorizado con medidas.....	150

Figura 10-20: Boceto final del tótem informativo.....	150
Figura 10-21: Bocetos de nomenclaturas.....	151
Figura 10-22: Boceto vectorizado a color	152
Figura 10-23: Mapa turístico de la ciudad de Guayaquil vectorizado.....	153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1: Fuente: Censo de población y vivienda – INEC.....	19
Tabla 1-2: Fuente: Censo de población y vivienda – INEC.....	19
Tabla 5-1: Llegada de Turistas Internacionales por sub regiones.....	95
Tabla 5-2: Llegada Internacional de Turistas por Países de Destino.....	96
Tabla 5-3: Ecuador Turismo Receptivo 2002-2006.....	97
Tabla 5-4: Motivo de visita al Ecuador.....	98
Tabla 5-5: Lugares visitados en el Ecuador por el Turismo Receptor.....	98
Tabla 5-6: Zonas por Color, Quito.....	100



CAPÍTULO 1: **INTRODUCCIÓN**

1 INTRODUCCIÓN

El incremento de diseños latinoamericanos es actualmente bastante considerable a diferencia de otros años. Es hoy por hoy América Latina un gran exponente de exportación gráfica y rescate cultural, y en diferentes países como Perú, Chile, Panamá, Ecuador, entre otros, ya se lo maneja como parte de campañas para el reconocimiento étnico de estos países.

Perú tuvo un gran aporte gráfico gracias a Raúl Jaramillo Bastamente, diseñador ecuatoriano, que en 1999 realizó el logo marca Turismo Perú a base de un colibrí que resalta el colorido y movimiento de este país, apoyado en letras compuestas con texturas de rocas, simulando las pirámides de Machu Picchu, las cuales son un encanto natural de este nación Inca. Hoy en día el logo de la marca Turismo Perú es otro más simplificado, el cual tuvo procesos de elaboración desde el 2009 y finalmente se aprobó en el 2010. Este se desarrolla en rondas de exploración de identidad visual como: logotipos, símbolos y gráficas para construir la marca, y concluye en un espiral que simula la letra “P”, del cual se desprende la palabra Perú completa. Esta nueva propuesta gráfica es también un ejemplo de lo orgullosos que están los peruanos de sus raíces ya que le da movimiento, simplicidad y a la vez connotaciones de sus ancestros incas.

En el Ecuador también se han manejado diseños precolombinos que han representado de la mejor manera las culturas ecuatorianas. Tal es el de la obra de Peter Mussfeldt, de nacionalidad alemana, quien ha tomado como eje principal de su imaginación las costumbres y etnias ecuatorianas para realizar trabajos como: sus famosos pájaros, soles, diseños textiles, entre otros; los cuales lo han ubicado entre uno de los más importantes diseñadores de Latinoamérica.

Esta manifestación precolombina viene de la mano con soluciones gráficas que dan respuesta a diferentes problemáticas dentro de la sociedad, ya sean estas aplicadas a logos, imágenes corporativas, campañas publicitarias de rescate cultural, entre otras. Es por esto que nuestro tema de tesis “Proyecto de señalización turística basado en diseños precolombinos en la ciudad de Guayaquil” propone resolver una problemática bastante preocupante a nivel turístico del Ecuador, dada por la desorientación y el desconocimiento de los turistas que llegan al puerto principal, sobre la identidad cultural de dicha ciudad.

Un buen ejemplo a seguir es la funcional aplicación de señalética que existe, en el centro histórico de Quito y de Cuenca, y es lo que no sucede en Guayaquil, ya sea por la falta de preocupación de parte de las autoridades o de la entidad competente; aunque no quiere decir que no se puede aplicar algo como lo que hay en las ciudades antes mencionadas. Para hacerlo se necesita analizar, proyectar y ejecutar una propuesta como

esta, sujeta a investigaciones culturales de etnias de la costa ecuatoriana, principalmente, que es la región donde se encuentra la ciudad de Guayaquil.

Nuestro proyecto plantea un estudio de las culturas precolombinas latinoamericanas, desde sus orígenes hasta su desarrollo, para saber esta fase realizar la selección de las imágenes idóneas para los diseños.

Finalmente la propuesta de señalización que soporta el presente trabajo, pretende dar una respuesta integral al problema existente y antes señalado, de una parte responde a la necesidad de orientación y de otra o la de identificación cultural con salidas bases en las raíces histórico-culturales.

1.1 BREVE PLANTEAMIENTO DEL TEMA

1.1.1 ANTECEDENTES Y CAUSAS

En Latinoamérica es fácil encontrar un rescate cultural, manifestado en diferentes diseños que resaltan la identidad de un determinado país, como lo es el caso de Perú, Chile, Bolivia, Panamá, entre otros. Se observan, desde que llegas al aeropuerto hasta cuando ingresas a la ciudad, diseños en los que se han aplicado iconografías propias de sus culturas, ya sean estas en señalizaciones, paletas, posters, vallas publicitarias, etc.

En Ecuador, específicamente en la sierra se ha visto una manifestación cultural, similar a lo antes dicho Cuenca, Quito, Ambato, entre otras ciudades, manteniendo su sector colonial, se han implementado diseños con piezas gráficas de imágenes culturales o precolombinas, que realizan una doble función: la de orientar y la de dar a conocer raíces autóctonas, que sirven de guía y orientación para el turista, que no sólo es extranjero, sino también nacional.

Por su parte la ciudad de Guayaquil, es una ciudad que no cuenta con muchas ayudas visuales que sirvan de apoyo para la guía turística, sobre todo en lugares necesarios del centro de la ciudad como: Malecón 2000, Malecón del Salado, Avenida o Boulevard Nueve de Octubre, Parque Seminario o Parque de las Iguanas, Parque Centenario y Cerro Santa Ana o sector de Las Peñas. Se pudo constatar gracias a la observación directa, encuestas y entrevistas realizadas, un desinterés por parte de las autoridades competentes, en implementar un sistema de señalización en el centro de la urbe, pues, según Lorena Torres de la Dirección de Turismo, relaciones internacionales y competitividad del Municipio de Guayaquil, no tienen en mente ningún proyecto de señalización como este, porque no lo consideran una prioridad.

En la inauguración del Malecón 2000, hace aproximadamente 12 años, se aplicaron señalizaciones con iconos precolombinos, con la finalidad de lograr una identidad cultural y rescate autóctono de lo nuestro. Sobre aplicaciones gráficas, según investigaciones y muestra de observación directa, se pudo determinar que las personas tienden a confundirse y desorientarse. Esto ocurre por la disfuncionalidad de las

mismas, cuya línea compositiva no refleja una clara retórica visual; pero más allá de que haya una discordancia simbólica compositiva, no es sólo eso, pues también tiene que ver con el nivel cultural de las personas que no saben o no pueden identificar una imagen precolombina ecuatoriana, a lo que se le puede denominar falta de cultura e identidad.

Esta falta de identidad, son resultados a investigaciones que se hicieron a la migración según INEC en el año 2001, la cual se ha determinado que las causas son varios aspectos sociales y demográficos, así como también lo económico, e incluso lo político, que generan una crisis y hace que los ciudadanos se preocupen menos del lugar de donde provienen y adopten identidades, llegando así a formar parte de las migraciones, por lo que no se interesan en conocer más de su entorno, sino de otros ajenos a ellos, quienes los acogerán en un futuro destino. Estas migraciones presentan, aparte de una necesidad por un mejor porvenir, una falta de amor a su propio suelo y sentido de no pertenencia.

A finales de la década de los noventa, el flujo migratorio del Ecuador hacia el exterior se incrementó significativamente, de hecho, el proceso migratorio de aquella época presenta incidencias en la actualidad, según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

A principios de los años noventa el flujo promedio anual de ecuatorianos hacia el exterior era de 29,651 personas y a finales de la década, esta cifra se incrementó a 116,806. En lo referente al destino de los emigrantes ecuatorianos; en este último período, España desplazó a Estados Unidos como el principal país receptor de ecuatorianos, mientras que Italia pasó a ocupar el tercer puesto. Cabe mencionar que antes de esta última ola, el país había experimentado un proceso migratorio considerable que se inició en la década de 1950 y se extendió hasta mediados de los años sesenta, durante el cual Estados Unidos se posesionó como el principal país receptor de emigrantes ecuatorianos.

Todo este registro informativo de las migraciones determina que la cultura de la ciudad de Guayaquil ha sido expuesta a cambios y transformaciones a través de los años debido a la migración de personas procedentes de distintos lugares del Ecuador y otros países, al continuo crecimiento de la ciudad y su variedad poblacional, y su estatus de eje comercial de la nación. Al ser Guayaquil la ciudad más poblada del Ecuador, varios movimientos culturales emergieron de esta ciudad.

Hoy en día el grupo poblacional joven que registra un mayor porcentaje de migración e inmigración se ubica entre los 19 y 24 años con el 27.02% de emigrantes y el 6.96% de inmigrantes.

Del total de personas que migran al exterior 54.10% son jóvenes y del total de migrantes internos 14.62% son jóvenes entre los 15 y 29 años.

Población Juvenil que ha migrado internamente según zona residencial
Porcentaje respecto al total de inmigrantes

Población inmigrante	Juvenil	Jóvenes urbanos	Jóvenes rurales
De 15 a 18 años		4,31%	2,64%
De 19 a 24 años		8,37%	4,83%
De 25 a 29 años		4,7%	2,98%
Total población 15 – 29 años		17,38%	10,45%

Tabla 1-1: Fuente: Censo de población y vivienda – INEC.

Elaboración: SIJOVEN-SIISE.

Año: 2001

Población Juvenil que ha migrado internamente según sexo
Porcentaje respecto al total de inmigrantes

Población inmigrante	Juvenil	Jóvenes hombres	Jóvenes mujeres
De 15 a 18 años		3,33%	3,98%
De 19 a 24 años		6,89%	7,03%
De 25 a 29 años		4,16%	3,87%
Total población 15 – 29 años		14,38%	14,87%

Tabla 1-2: Fuente: Censo de población y vivienda – INEC.

Elaboración: SIJOVEN-SIISE.

Año: 2001

El proyecto de señalización turística basados en diseños precolombinos en la ciudad de Guayaquil, se plantea se plantea desde un enfoque histórico, social, política y económico; todos estos aspectos han tenido y tienen influencia en el valor del sentido de pertenecer a la ciudad y del renacimiento de las raíces.

Como datos actuales tenemos que la migración de ecuatorianos en el 2010 fue 91,7% menor que en el 2005

En el 2010 emigraron de Ecuador casi 5.500 personas, una cifra que supone una caída del 91,7% con respecto al 2005, informó el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).

La cifra contrasta además con lo ocurrido en el 2009 cuando se produjo el mayor bajón de la emigración ya que el balance neto no fue de salida, sino del regreso de más de 6.600 personas del extranjero, como respuesta principalmente a la crisis económica en Estados Unidos y Europa.

De España han vuelto 14.245 ecuatorianos, de Panamá 14.088 y de Colombia 9.219, según el INEC, unas cifras que se compensaron parcialmente con emigración a otros países.

Sin embargo el año pasado se registraron de nuevo salidas netas de compatriotas, pero el número de casi 5.500 ecuatorianos que emigraron en el 2010 queda muy distante de los más de 66.500 que salieron en el 2005, cuando tanto España como Estados Unidos, los dos principales destinos de los migrantes ecuatorianos, estaban en franca expansión económica.¹ (Migración, 2011)

¹ <http://www.eluniverso.com/2011/06/03/1/1360/migracion-ecuatorianos-2010-fue-917-2005.html>



CAPÍTULO 2:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2 PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En este proyecto se propone realizar un sistema de señaléticas informativas para la ciudad de Guayaquil, las cuales estarán diseñadas en base a iconografía precolombinas relacionados con las culturas de la costa ecuatoriana como: Valdivia, Machalilla, Chorrera, Guangala, Manteña y Huancavilca. Este proyecto se plantea debido a la falta de información visual en las zonas turísticas de la ciudad, que podrán orientar, informar y a la vez dar a conocer rasgos culturales de lo nuestro, como lo que ya existe en Quito y Cuenca.

En el Ecuador, las ciudades de la región sierra, aprovechan las zonas turísticas para la aplicación de estructuras y piezas gráficas como: señalizaciones, paletas, vallas, entre otras, que invitan a valorar la cultura, más allá de cumplir su función informativa. Es por esto que el turista nacional y extranjero logra ubicarse bien en estas ciudades, al punto de hacerla una de sus preferidas por su excelente manejo gráfico y señalético.

En Guayaquil se presentan con apoyos visuales ciertas zonas como: el aeropuerto Simón Bolívar, donde apreciamos imágenes que representan a la ciudad. En estaciones de la metro vía, encontramos estructuras con mapas de los recorridos de dicho medio de transporte urbano. También encontramos iconografías precolombinas en el Malecón 2000 y en el Centro Cultural Simón Bolívar; pero éstas no han tenido una buena identificación ante el ciudadano, según la opinión del diseñador Peter Mussfeldt, quien lo ha podido palpar en esta zona céntrica de la ciudad, donde concluye que no existe un reconocimiento y valoración cultural ante estos íconos porque la gráfica propiamente aplicada no dice mucho de la función para la que fue creada.

En señalética los signos suelen ser apoyados de un texto, pero también deben funcionar sin esto; sin embargo en los signos del Malecón 2000 es necesario e indispensable este apoyo tipográfico, pues sin él no pueden ser interpretados. Todo esto resulta ser un trabajo con un bajo criterio de línea compositiva que no se ajusta a la identidad corporativa del Malecón 2000. Estos íconos precolombinos no son más que aplicaciones gráficas del pasado sin ningún diseño novedoso que han sido puestos para que identifiquen una determinada área del sitio, pues siendo el Malecón 2000 un proyecto de regeneración urbana del antiguo Malecón Simón Bolívar con formas y adecuaciones modernas y futuristas, los íconos precolombinos se encuentran un poco aislados de la conceptualización de esta construcción contemporánea y cosmopolita. Se debió trabajar en iconografía moderna inspirada en elementos gráficos precolombinos y no sólo en aplicarlos con ciertas deformaciones para que se ajusten a la retórica visual.

En Guayaquil las zonas turísticas, si bien es cierto están regeneradas y son frecuentemente visitadas, pero no están bien suministrados de señalización o guías y menos de una expresión cultural donde se muestre una identidad. Es por eso que este

proyecto se justifica en el hecho de poder orientar y guiar al turista nacional y extranjero mediante piezas gráficas basadas en diseños precolombinos que muestren nuestra cultura y que cumplan la función de informar. La idea de que los diseños estén basados en imágenes precolombinas, proviene del alto valor histórico cultural que tienen dichas imágenes en la constitución y expresión de la identidad guayaquileña.

Es importante reconocer que siendo Guayaquil el puerto principal del Ecuador es un lugar turístico y como tal debería recibir a las personas que lo visitan de la mejor manera, presentándose como una ciudad en rescate de sus raíces mediante diseños señaléticos que ayuden a evitar que el turista se extravíe y se desoriente, y que pueda apreciar las raíces culturales de los diversos sitios donde serán aplicados las señalizaciones.



CAPÍTULO 3 **HIPÓTESIS**

3 HIPÓTESIS

Cuando el turista extranjero llega a nuestro país siempre tiende a visitar más las ciudades de la región sierra, según datos de agencia de viajes “la moneda”, ya que viene en busca de una apreciación cultural que la puede encontrar en ciudades como Quito, Cuenca, Ambato, etc. Porque cuentan con estructuras informativas. En nuestra ciudad no se dispone ya sea por la falta de preocupación de las autoridades competentes o descuido del Ministerio de Turismo.

Esta señalización va a dar respuesta a que los visitantes puedan recorrer sin ningún peligro las zonas determinadas como turísticas; y a la vez que dará información sobre los lugares turísticos del puerto principal, mostrará una línea gráfica basada en iconografía precolombina de la costa ecuatoriana, lo cual realza el valor cultural que nuestras raíces merecen; ya que si hablamos de una “carente identidad cultural” pues es hora de empezar a incorporarla en nuestra sociedad. De esta manera quien se informe sobre el contenido de las señalizaciones, podrá también conocer a través de la línea compositiva precolombina, que el pasado se hace presente para ser protagonista y gestor de información y cultura.

Teniendo en cuenta que hoy en día la ciudad de Guayaquil no se encuentra entre las más seguras del país, el turista al no tener una ayuda visual que le informe hacia dónde dirigirse, puede correr riesgos de entrar en una zona que no esté especificada como turística.



CAPÍTULO 4: **OBJETIVOS**

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Que todo el público extranjero y nacional pueda informarse y a la vez valorar nuestra cultura por medio de señalizaciones con diseños basados en imágenes precolombinas que cumplan la función de orientar y dar a conocer nuestras raíces.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Elaborar diseños basados en imágenes precolombinas aplicadas en nomenclaturas de las zonas céntricas turísticas de la ciudad que orienten a los ciudadanos y visitantes.
2. Elaborar diseños de estructuras publicitarias ubicados en las zonas céntricas turísticas de la ciudad con información de los lugares hacia donde los turistas pueden guiarse.
3. Elaborar diseños de estructuras con mapas que ubiquen al turista nacional y extranjero en las calles y avenidas de las zonas céntricas turísticas de la ciudad donde quieran transitar.



CAPÍTULO 5:
MARCO TEÓRICO

5 MARCO TEÓRICO

El proyecto de señalización turística en diseños precolombinos, se aplicará en las zonas turísticas de la ciudad de Guayaquil – Ecuador, donde hoy en día no existe una señalización ni letreros de ubicación que informen y puedan orientar a los turistas dónde se encuentran o hacia dónde pueden dirigirse; lo cual dificulta e imposibilita la orientación de estas personas y de los ciudadanos en general.

A esto se suma la falta de imágenes que hay en el puerto principal con respecto a íconos que pueden mostrar nuestra cultura y raíces, por lo que se propone plantear dentro de este proyecto en los lugares turísticos de la ciudad, la aplicación de señaléticas y estructuras diseñadas a base de imágenes precolombinas de la costa ecuatoriana, que informen y ubiquen a las personas en un determinado espacio y lugar dentro de la ciudad; con esto se conseguirá una identificación, reconocimiento y apreciación cultural, más allá de la eficaz función de ayudar al turista y personas en general, a orientarse dentro de las zonas turísticas de Guayaquil.

Las imágenes que se utilizarán para este proyecto son iconografías de culturas de la costa ecuatoriana, ya que por encontrarnos en la región costa es lo más idóneo para la aplicación de este trabajo. No se trata de marginar o discriminar a las culturas de las otras regiones porque estas ya se encuentran aplicadas en algunas ciudades de la sierra, por lo que proponemos ahora hacerlo con la ciudad de Guayaquil que es hoy por hoy una metrópolis en vías de expansión.

5.1 SUSTENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

5.1.1 CONCEPTOS

Diseño Latinoamericano

Cabe destacar en primer lugar que **Latinoamericano** es considerado sinónimo de iberoamericano, término con el cual denominamos al conjunto de habitantes en América, Andorra, España y Portugal. Países que fueron colonizados por los españoles y portugueses.

Por lo tanto, esta breve reseña sobre el arte latinoamericano abarcará a México, los países de América Central y el Caribe y Sudamérica². (Google)

Arte Precolombino

Es la manera como se designa al conjunto de realizaciones artísticas e intelectuales como escultura, arquitectura, arte rupestre, cerámica, textil, metalistería y pintura realizadas en el continente americano durante el periodo precolombino en América. Este es el elemento principal que permite el conocimiento y reconocimiento de las civilizaciones precolombinas, la prueba de su nivel de desarrollo y la capacidad de transformación de su medio ambiente³. (Google)

² <http://www.artelatino.com/nuestro-arte/index.asp>

³ http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_precolombino

5.1.2 ESTUDIO DEL ARTE LATINOAMERICANO

En el estudio del arte latinoamericano se pueden distinguir los siguientes períodos históricos: Arte Indígena o Pre-colombino, Arte Colonial, Arte Postcolonial y Arte Latinoamericano del siglo XX⁴.

5.1.2.1 ARTE INDÍGENA O PRE-COLOMBINO:

Correspondiente a las culturas de larga permanencia previas al descubrimiento de América.

Término pre-colombino

El término "*precolombino*" no quiere decir en términos amplios todo aquello que estaba en América antes de la llegada de los españoles en 1492. En cambio designa un espacio de tiempo y unas culturas muy concretas que dejaron su huella permanente en el arte y son hoy objeto de un profundo estudio científico. El término "precolombino" deriva de precolombina *antes de Colón*", pero tiene que ver en particular con las culturas que dominaban el territorio de las que serían las colonias españolas en América, es decir, desde México hasta el Cono Sur con la exclusión de Brasil (en donde se dice "*Período pre-colonial*") y cuyo desarrollo comenzó en el periodo preclásico americano o Periodo Formativo de América con el surgimiento de la cultura Olmeca en Mesoamérica a la que se atribuye la construcción de una de las ciudades más notables del continente, Teotihuacan. Ello implica un marco de tiempo que va desde el 1500 a. C. hasta el descubrimiento de América en 1492, lo que implica también el periodo formativo o preclásico, el clásico y el posclásico⁵.

Desarrollo períodos precolombinos

Las culturas precolombinas geográficamente se dividen en dos zonas:

1. **Área Mesoamericana**, donde destacan las culturas Olmeca, Zapoteca, Huasteca, de Teotihuacán, Maya, Mixteca, Tolteca y Azteca.
2. **Área Andina**, donde destacan las culturas Chibcha, de San Agustín, Colima, Sinu, de Chavin, Nazca e Inca.

1) EL ÁREA MESOAMERICANA.

La mayor parte de los emplazamientos mesoamericanos precolombinos se encuentran en lo que actualmente es México.

a) Periodo formativo o preclásico

Las culturas preclásicas más importantes de México fueron la Olmeca y las culturas occidentales de Colima, Jalisco y Nayarit.

i. Los olmecas

La palabra "*olmeca*" significa "*habitantes de la región del hule*" y fue utilizada por los mexicas (indígenas, llamados así en la historiografía tradicional **aztecas**), para nombrar a varios pueblos, étnica y lingüísticamente diversos, que ocuparon la región de Veracruz y Tabasco a través de los siglos. Instalados en la región costera central del golfo de México, los olmecas desarrollaron la primera civilización mesoamericana importante,

⁴ <http://www.artelatino.com/nuestro-arte/index.asp>

⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_precolombino

entre aproximadamente el 1500 y el 600 a. C. Los olmecas fueron los primeros en utilizar la piedra en arquitectura y escultura, a pesar de la dificultad de su extracción y transporte. Fueron también los primeros creadores de mosaicos en piedra de América. Los objetos olmecas más impresionantes son las cabezas colosales de piedra, de alrededor de 2,7 m de altura que, por su realismo, parecen retratos.

El arte olmeca, como el de los mayas, se caracteriza por un alto grado de naturalismo. Predomina lo curvilíneo por encima de lo rectilíneo, lo cual crea formas rítmicas y fluidas que parecen mantener una armonía con un entorno tropical, en contraste con el arte estilizado y anguloso que suele encontrarse en los valles relativamente austeros de las montañas del centro y sur de México.



Figura 5-1: El Señor de las Limas



Figura 5-2: Templos de Honor

b) Período clásico.

Teotihuacán, las ciudades mayas, el centro zapoteca en Monte Albán y la cultura clásica de Veracruz, fueron las civilizaciones dominantes en el horizonte clásico.

i. Teotihuacán.

A unos 40 km al noroeste de la ciudad de México se encuentra Teotihuacán (lugar de los dioses). Allí se desarrolló la primera civilización auténticamente urbana de Mesoamérica; se desarrolló una estética clásica, basada en el orden y el refinamiento. La arquitectura de Teotihuacán es de escala monumental y sus palacios estaban organizados alrededor de plazas y constituyen algunos de los ejemplos más impresionantes de edificios residenciales precolombinos. Los ejemplos mejor conservados de pinturas murales son los frescos que decoran el interior de los palacios. Se distinguen tres estilos de murales: diseños decorativos de significado simbólico, estilizadas imágenes conceptuales de deidades y criaturas mitológicas y escenas narrativas en una línea más realista que abstracta o esquemática. Los ejemplos más característicos del tallado en piedra son las estilizadas máscaras antropomorfas.

Se produjeron dos tipos diferentes de cerámica. Una cerámica anaranjada de moldeado fino y delicado (llamada cáscara de naranja), y los objetos ceremoniales hechos con cerámica recubierta con una capa delgada de estuco que se trabajaba con la técnica del campeado y se pintaba después de modo parecido a los murales de los edificios ceremoniales. También crearon figurillas, muchas de ellas retratos de gente de la época y otras representaciones de los espíritus de los muertos.



Figura 5-3: Cerámica Cáscara de naranja y Templo Teotihuacán

ii. Mayas.

La civilización maya dominó el sur de Mesoamérica durante la segunda mitad del primer milenio de nuestra era. Aunque se originó en el periodo preclásico, alcanzó su apogeo artístico e intelectual durante la última etapa clásica, desde alrededor del año 600 hasta aproximadamente el 900. En la época de la conquista española ya se encontraba en decadencia.

Ninguna otra civilización precolombina igualó a los mayas en la variedad y calidad de su arquitectura. La mayoría de las ruinas mayas están en México.

Su arquitectura se caracteriza por un sentido exquisito de la proporción y el diseño, así como por su refinamiento estructural y la sutileza de los detalles. Los mayas utilizaron la escultura más ampliamente en la decoración arquitectónica que todas las demás civilizaciones precolombinas. El arte maya es el más refinado y elegante de todos los desarrollados por las civilizaciones precolombinas. Es digno y majestuoso, exuberante y sensual, y presenta una ornamentación espléndida.

Las estelas con relieves figurativos e inscripciones son los ejemplos más característicos de las esculturas conmemorativas exentas realizadas en piedra por los mayas.

Los mayas dominaron todas las formas artísticas precolombinas conocidas, menos el trabajo en metal. Aunque no se conservan telas tejidas por los mayas, su calidad y decoración pueden apreciarse a través de las representaciones en pinturas, figurillas y esculturas. Tallaban con maestría el jade, la madera, el hueso y las conchas, pero fue en los trabajos realizados con arcilla donde más destacaron. Sus figurillas de un realismo extraordinario (especialmente las provenientes de la isla de Jaina, Yucatán) y su cerámica policromada en la que se representan escenas mitológicas o de la vida cotidiana (producida en champlévé, Guatemala), se cuentan entre las mejores piezas de cerámica pintada precolombina.

iii. Zapotecas.

La cultura zapoteca (también denominada cultura de Monte Albán) se originó en el periodo preclásico (comenzó 1500 a.C.) y alcanzó su apogeo entre el año 300 d.C., aproximadamente, y el 700 d.C. Los zapotecas tienen una gran producción artística relacionada con los ritos funerarios. Las tumbas de Monte Albán y de toda la zona de Oaxaca poseen elaboradas urnas funerarias con figuras que representan divinidades asociadas con fuerzas naturales como la lluvia y el viento.

Las tumbas tenían antecámaras y numerosos nichos y estaban decoradas con frescos que denotan la influencia de los murales de Teotihuacán.



Figura 5-4: Ciudad Maya de Palenque



Figura 5-5: Dios Xipe Totec

c) Período Postclásico.

Durante el periodo posclásico se desarrollaron varias culturas importantes: la tolteca, la huasteca y totonaca, la mixteca y la azteca.

i. Toltecas y Maya-Toltecas.

Tula, situada a unos 64 Km. al norte de la ciudad de México, era la capital de los militaristas toltecas, que establecieron su imperio a principios del periodo posclásico, en el siglo X d. C. La arquitectura y la escultura toltecas reflejan la influencia de la cercana Teotihuacán. Sin embargo, los estetas toltecas pretendían inspirar temor en vez de aspirar a la armonía espiritual que perseguía la civilización de Teotihuacán.

El coatepantli consiste en un friso labrado en piedra que muestra una sucesión de serpientes que persiguen y devoran esqueletos. Otro elemento arquitectónico tolteca fue el tzompantli, o altar de cráneos, una plataforma baja, cercana a la pirámide principal, provista de soportes para apilar o ensartar las cabezas cercenadas de los sacrificados.



Figura 5-6: Cultura Tolteca



Figura 5-7: Altar de cráneos

ii. Huastecas y Totonacas.

En la época de la conquista española, la cultura huasteca estaba asentada en la costa norte del golfo de México, mientras que la costa central estaba ocupada por las totonacas, cuya ciudad principal era Zempoala.

Los huastecas eran conocidos por sus esculturas en piedra y por trabajar las conchas con intrincados dibujos recortados.



Figura 5-8: Escultura “El adolescente”



Figura 5-9: Ciudad Huasteca

iii. Mixtecos.

Hacia el siglo X, los mixtecos (habitantes del país de las nubes) provenientes de la altiplanicie, penetraron en parte del territorio vecino de los zapotecas, en los valles de Oaxaca, por medio de guerras o de matrimonios mixtos. Las edificaciones mixtecas están decoradas con unos mosaicos geométricos de piedra que son característicos.

La pictografía (ejemplificada en el código Nuttall), los murales y la cerámica pintada de los mixtecos demuestran la habilidad artística de esa cultura. También fueron los más destacados en el trabajo de metalurgia en Mesoamérica, y la cerámica que se hacía en Cholula al estilo mixteco-poblano era la más apreciada en México durante los siglos XIV y XV. Los mixtecos sobresalieron también en la decoración de máscaras, cuchillos ceremoniales y otros objetos con incrustaciones de coral, conchas, turquesa, obsidiana y otras piedras. Se especializaron en el labrado de la madera, destinado principalmente a las complejas decoraciones de los átlatl (instrumento utilizado para lanzar flechas) y en el tallado de los teponaztli (instrumentos horizontales de percusión de forma cilíndrica y ahuecados), de uso ceremonial.

iv. Aztecas.

La última civilización mesoamericana importante fue la de los aztecas, también llamados mexicas (de donde proviene el nombre de México). En el espacio de poco más de cinco años, la bellísima ciudad y su enorme población fueron destruidas. El pueblo azteca daba gran importancia al tiempo, que era registrado en dos calendarios: el de 365 días, xihuitl, que era el solar y/o agrícola, compuesto por 18 meses de 20 días, más cinco días "inútiles" o "aciagos"; y la cuenta de los destinos de 260 días, llamada tonalpohualli, que tenía más bien carácter adivinatorio.

Este está dividido en 13 meses de 20 días cada uno. Cada día tiene un nombre y se combina rotando con un número del 1 al 13, hasta completar los 260 días (13 veces 20=260).

El protocolo azteca exigía que nadie podía ver directamente al emperador, ni hablarle o escucharle. Por eso existía el portavoz, que era el que transmitía lo dicho por su señor a los lacayos y lo que estos le respondían al emperador. Pero, en casos graves, el rey hablaba de manera directa con su Consejo.



Figura 5-10: Templo Azteca



Figura 5-11: Calendario Azteca

2) ÁREA CENTRAL ANDINA.

El florecimiento de las culturas, como sucedió en Mesoamérica, va acompañado por el desarrollo de las técnicas de cerámica que preceden a la evolución de las ciudades, no obstante, en el área central andina la arquitectura monumental es anterior a las primeras cerámicas hechas en la región.

a) Periodo preclásico.

En el Perú se desarrollaron dos culturas importantes durante el periodo preclásico, la de Chavín y la de Paracas.

i. Chavín.

Entre aproximadamente el 1200 y el 200 a.C., floreció en el norte del altiplano peruano, en el centro ceremonial de Chavín, una civilización paralela en muchos sentidos a su contemporánea mesoamericana de los olmecas. Parece ser que la influencia artística de Chavín no se extendió a través de conquistas sino por difusión religiosa y cultural. Pueden encontrarse muestras de la influencia artística e iconográfica de la cultura Chavín en emplazamientos que van desde Ecuador hasta el sur de la costa peruana.

La vasija de asa de estribo, o caño estribo (un recipiente cerrado que tiene un asa hueca en forma de U coronada por un pico tubular), se originó probablemente en el norte del Perú y se convirtió en la vasija más característica de la cerámica chavín. Con el desarrollo de la metalurgia, la civilización chavín destacó en la elaboración de adornos corporales en oro repujado. Las piezas más características son las placas decorativas para adornar la ropa y las altas coronas cilíndricas con relieves de tema mitológico que usaba la nobleza chavín.



Figura 5-12: Templo Chavín



Figura 5-13: Vasija

ii. Paracas

Entre el año 900 y el 400 a. de C. floreció en la costa sur del Perú, la cultura de Paracas, conocida sobre todo por sus tejidos, que se han conservado en perfecto estado gracias a la extrema aridez de la zona. También se aprecia una clara influencia chavín, especialmente en lo relacionado con la utilización de la iconografía felina, en las vasijas con forma de efigie halladas en la necrópolis de Paracas.

El estilo general de los objetos producidos en la región costera del sur del Perú se inclina más por los motivos sencillos y angulares que se aprecian en los tejidos de Paracas, que por el detallado realismo y las formas redondeadas de las esculturas de arcilla y de metal características del arte de la zona norte peruana.

Por lo tanto, la decoración de la cerámica de Paracas es muy estilizada, con diseños realizados mediante incisiones, y policromada con colores brillantes. Las vasijas suelen ser de doble pico y base redondeada, en lugar de tener asa de estribo y fondo plano como las de la costa norte.



Figura 5-14: Manto Paraca



Figura 5-15: Cerámica

b) Periodo clásico.

El periodo clásico estaba dominado por las culturas Moche y Nazca, y posteriormente las culturas de Tiahuanaco y las relacionadas con Huari.

i. Moches.

La sociedad militarista moche o mochica floreció entre los años 200 a. C. y 700 d. C. en la costa norte de Perú. La cerámica moche es una de las más populares de Perú por su realismo y carácter escultórico que la sitúa entre las más refinadas del periodo precolombino.

Los llamados jarros retrato, son recipientes en los que el ceramista ha modelado los rasgos faciales y psicológicos de una persona.

En otras piezas se representan escenas de la vida religiosa y militar, pintadas en finos tonos siena y rojos sobre fondo amarillo.

Los trabajos en metal de los mochos eran más elaborados y de una técnica más avanzada que los de civilizaciones precolombinas anteriores. Los adornos corporales realizados con oro, plata, cobre y aleaciones solían tener incrustaciones de turquesas y lapislázuli. Los motivos eran geométricos y mitológicos, especialmente de la deidad felina.



Figura 5-16: Cerámica Escultora

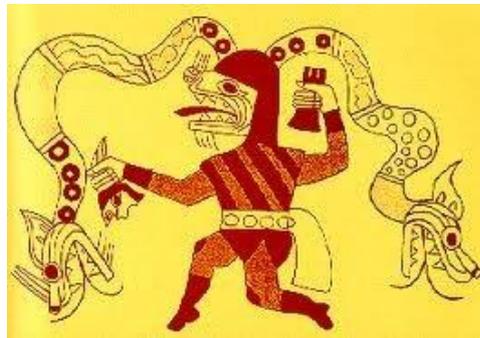


Figura 5-17: Pintura Moche

ii. Nazca.

La cultura Nazca, del sur de la costa peruana, en el valle del río Nazca, produjeron pocas obras arquitectónicas; pero destacaron en los tejidos y la cerámica de diseños estilizados y colores brillantes, totalmente diferentes a la del norte del Perú, de diseño realista y colores sobrios.

La cerámica Nazca es de exuberante policromía y con diseños y decoración audaces. Ya no utiliza incisiones profundas como la de Paracas y el color se aplica antes de la cocción y no después de ella. Uno de los vestigios más enigmáticos del legado precolombino son las líneas dibujadas en el desierto de Nazca. Conocidos como los dibujos zoomorfos, fueron realizadas arrancando las piedras de la superficie oscura para dejar al descubierto un sustrato más claro. Los dibujos representan, a una escala enorme, formas geométricas, animales, pájaros y peces que sólo pueden apreciarse en su totalidad desde el aire. Se asemejan a las imágenes pintadas de la cerámica Nazca y se cree que probablemente tuvieron una función ceremonial o astronómica.



Figura 5-18: Línea de Nazca "Mono"



Figura 5-19: Cerámica

iii. Tiahuanaco.

Tiahuanaco es un emplazamiento boliviano próximo al lago Titicaca, en el sur del altiplano central andino, que data de fecha aproximadamente entre el 200 y el 600 d.C. El arte y la arquitectura de Tiahuanaco concedían mayor importancia al hecho de que las obras fueran austeras y perdurables.

Los motivos decorativos y las imágenes religiosas son de gran rigidez. Tanto las edificaciones como las esculturas se caracterizan por su aspecto monolítico y monumental.

La Puerta del Sol de Tiahuanaco, hecha de un solo bloque de piedra y decorada con relieves de espléndida ejecución, tiene 3 metros de altura y 4 de ancho, y debe su monumentalidad a la grandiosidad del diseño.

Diseminadas por toda la zona de Tiahuanaco hay estatuas monolíticas antropomórficas que alcanzan alturas de más de 6 metros y están decoradas con bajorrelieves. Fue una de las pocas culturas del área central andina que utilizó la piedra de forma masiva en arquitectura, escultura y objetos ceremoniale

c) Periodo posclásico.

Durante el periodo posclásico la civilización más preeminente de la Sudamérica precolombina era la inca, sólo comparable a la chimú.

i. Chimú.

Desde el año 1000, aproximadamente, hasta el 1470, el norte de Perú estuvo dominado por los chimú.

Las edificaciones están decoradas con mosaicos hechos con ladrillos de adobe o con bajorrelieves moldeados en un enlucido de arcilla, que representan animales, pájaros y figuras mitológicas.

La cerámica chimú se producía principalmente usando moldes. Su característico color negro se obtenía sofocando prácticamente la llama al reducir la cantidad de oxígeno del horno durante la cocción. Se decoraba con relieves hechos en moldes y, después de cocida, la superficie de la vasija se pulía para darle un reflejo plateado.

Especialmente sobresaliente es el arte plumario y sus ponchos decorados con plumas de pájaros tropicales estaban considerados como una de las vestimentas más lujosas del periodo posclásico.

ii. Incas.

Desde aproximadamente 1450 a 1530, la costa occidental de América del Sur prosperó bajo un enorme imperio Inca. A su altura, se podía comparar a los Inca con la antigua sociedad romana. Construyeron caminos entre el reino de Ecuador hasta la frontera sur, con Argentina y Chile, creando un extenso sistema de comunicación.

La piedra era el material más importante para construir las estructuras de los Inca, pero también tenía otro gran significado. La piedra fue muy importante en la historia de la creación de los Inca. Dentro de la piedra vivía el espíritu o poder que tenía la capacidad de convertirse en hombre o viceversa. Por esta razón los Inca adoraban las piedras y apreciaban la sustancia actual en vez de lo que no podría construir con piedras.

Sorprendentemente, todavía se encuentran los templos con paredes grandes de granito, esculpidos artísticamente que demuestran la pericia de los Inca. Machu Picchu se considera el mejor ejemplo y el mejor conservado de albañilería del imperio Inca.

Otro ejemplo de la aptitud que tenían los Inca con piedras, es Sacsahuaman. Los Incas no solo eran expertos esculpiendo piedras, sino también desarrollaron un sistema de riego para conquistar las dificultades ambientales que les enfrentaron⁶. (Google)

⁶ http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_arte/precolombino/3ra_parte/index.html

5.1.2.1.1.1 PERIODO PRECERÁMICO

Comienza aproximadamente en el año 26.000 a.C., y se extiende hasta el 3.000 a.C.

A este período pertenecen los restos arqueológicos de Otavalo, Inga, Punín, Paltacalo y Santa Elena, que nos demuestran la existencia de seres humanos en esos lugares.

Los habitantes de este período eran nómadas y se dedicaban a la cacería, y a la construcción de instrumentos de piedra que facilitaban la caza; cacería de organización familiar y reconocían como jefe al más fuerte y valiente. Sentían temor y admiración por todos los fenómenos de la naturaleza y adoraban a los cerros, ríos, lagunas y precipicios. Se proveían de todo lo indispensable para su subsistencia de lo que buenamente suministraba la naturaleza.

5.1.2.1.1.2 PERIODO FORMATIVO

El periodo formativo corresponde a sociedades más dinámicas e ingeniosas con una fuerte base agrícola, que gradualmente fueron extendiendo su esfera de acción por medio de relaciones comerciales a larga distancia; correspondiéndole a las culturas que se desarrollaron desde el año 3.000 a.C., hasta el 500 a.C. Este período se subdivide en tres subperíodos, que son: Temprano, Medio y Tardío. Detectándose con ello culturas tan sobresalientes como la de Valdivia, Chorrera y Machalilla que se consideran las más importantes.

1) Formativo Temprano

Se extiende desde el año 3.000 a.C., hasta el 1.500 a.C. A esta pertenece la CULTURA VALDIVIA, que es la cultura cerámica más antigua del Nuevo Mundo. Se desarrolló en la Provincia de Santa Elena y se extendió hasta la Provincia de El Oro. Fue descubierta por Emilio Estrada Icaza en el año 1956, en un pueblo de pescadores del mismo nombre. En este sitio encontró objetos cerámicos, como figuras de mujeres desnudas y vasijas de barro cocido, decoradas con motivos de notable armonía, así como también figuras y herramientas de piedra no bien terminadas.



Figura 5-21: Venus de Valdivia



Figura 5-22: Cerámica "Vasija"

Realizaron esculturas de piedra, con formas geométricas, como rostros y cuerpos humanos estilizados, los cuales eran representados con ojos mirando hacia adentro rodeados de rectángulos encajados.

Se reduce la importancia de los elementos del cuerpo humano, como la boca, mentón, pechos, etc.

El artista Valdivia estaba libre de omitir detalles de la proporción y anatomía.

Representa figuras zoomorfas de piedra como: pájaros, felinos y monos



Figura 5-23: Hombre de la noche, Piedra



Figura 5-24: Felino y Simio Piedra

Aplicaron a sus creaciones un solo color, el rojo, el cual representa un gesto protector, pues para ellos el rojo es la vida de la medicina, la que hace revivir, además es señal de un estado de preparación ritual, riqueza y de carácter sobrenatural.

Posteriormente implementaron el material cerámico en figuras humanas femeninas, estilizadas, con senos y nalgas bien formadas, con complicados peinados, a veces realizados aparte que luego se añadían en forma de peluca. El pelo era un signo de vitalidad.

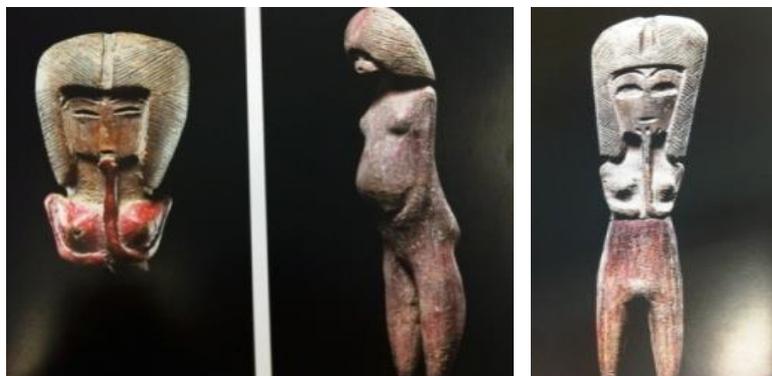


Figura 5-25: Venus cerámica Valdivia

En cuanto a la cerámica, hicieron vasijas no muy detalladas con diseños geométricos, texturas de hoja de maíz, líneas paralelas, rayas finas una junto a otra y con bases redondeadas.

Podemos inferir que los elementos modelados y los diseños geométricos representan conceptos abstractos que evocaban espíritus y afectaban la curación.

2) **Formativo Medio**

Comienza aproximadamente el año 1.500 a.C., y se extiende hasta el 1.300 a.C. A esta etapa pertenece la CULTURA MACHALILLA, que se extendió desde el sur de Manabí hasta El Oro e Isla Puná. Fue descubierta en 1957 por Emilio Estrada Icaza, quien encontró en el pueblo del mismo nombre los siguientes objetos cerámicos: vasijas con asa en forma de estribo pintadas de dos colores, figuras humanas macizas pintadas de rojo o con bandas de ese color.

En ella también se han encontrado las características de la Cultura Valdivia. En tal caso, Machalilla, más que una cultura diferente, sería una fase intermedia entre Valdivia y Chorrera.



Figura 5-26: Figuras humanas macizas



Figura 5-27: Botella Asa Puente zoomorfa

Realizaron esculturas huecas de cerámicas, producto de arte y elaboración elitista.

Aplicaron elementos en los rostros y cuerpos de los personajes, con colores rojos y sus tonalidades; los cuales consideraban como un acto de protección mágica.

A diferencia de la Valdivia, la cultura Machalilla, moldea las formas de la cara en alto relieve, incurriendo en el detalle de la figura de una manera más sofisticada y atrayente, sugiriendo un estado mediático y sobrenatural.

Realiza ornamentos tales como semillas, triángulos, penachos de plumas o del exterior de insectos de colores llamativos pegados a la piel, tal vez con la intención de evocar la espiritualidad.

No se han encontrado muchos restos arqueológicos de esta cultura, pero se han podido determinar características parecidas a la Valdivia con un poco de detalles.

3) **Formativo Tardío**

Se inicia más o menos en el año 1.300 a.C., y avanza hasta el 500 a.C., período durante el cual, los habitantes comenzaron a establecerse en lugares determinados, generalmente cerca de los ríos y los mares donde levantaban pequeñas habitaciones rudimentarias. Se convirtieron en verdaderos expertos en el arte de la cerámica, pues, elaboraban objetos

de barro de diversas formas y utilidad. Eran pescadores y algunos agricultores incipientes; es posible que hayan cultivado el maíz. Elaboraban objetos de piedra para la caza, servicio doméstico y para adornar las casas.

Durante este período aparece el dios familiar o tótem, representado por un animal, planta, roca o una fuerza natural.

A esta etapa corresponden las culturas Chorreras, Yasuní, Monjashuaico y Narrío Temprano.

Cultura Chorrera

Se desarrolló en las Provincias de Los Ríos, Guayas y Manabí. Fue descubierta en 1.936 a orillas del río Babahoyo en una hacienda del mismo nombre. Posteriormente fue estudiada por Jacinto Jijón y Caamaño, Estrada Icaza y los norteamericanos Clifford Evans y Betty Meggers. En el sitio indicado encontraron más de cuarenta mil tiestos, entre ellos fragmentos de vasijas y vasos decorados con una pintura metálica brillante. Además un crecido número de piedras de moler.



Figura 5-28: Vaso zoomorfo Ave



Figura 5-29: Cántaro policromo zoomorfo serpiente

Se considera a esta cultura, de alguna forma como una variante del estilo Valdivia o de Machalilla, aunque Chorrera y Machalilla parecen haber sido parcialmente contemporáneas.

Los artistas Chorreros participaron en un sistema interactivo que no incluyó sólo la sierra ecuatoriana y la cuenca amazónica, sino también otras regiones, pues los coleccionistas de museos demuestran que los temas, las técnicas y los conceptos artísticos se repetían con frecuencia en Mesoamérica, México occidental, Colombia y Perú. Todos los arqueólogos creen que todos los pueblos de América, más allá de compartir una época, compartían ideales fundamentales derivados de conceptos antiguos pero con modificaciones y embellecimiento.

El arte de esta cultura estuvo elaborado con materiales de primas de cualidades cósmicas, piedras verdes como jadeíta, serpentina y conchas, así como terracota.

Algunas cerámicas tienen parecidos con el estilo Cómala de Colina (México Occidental). Y una similitud a la expresión de las culturas en Colombia, Perú Centroamérica y Mesoamérica.

Las vasijas eran representadas con colores amarillo, blanco, castaño, rojo y turquesa claro.

El artista Chorrero representa la cara con realismo, con una especial atención de los ojos, manos y pies. Hace de las ornamentaciones una parte integral de la representación, convirtiéndolas en su marca distintiva.

Tienen exquisita simetría y mejores colores claros a diferencia de la Machalilla.

Realizaron formas curvilíneas con temas de animales y plantas, con gran realismo y atención a los detalles.

Representaciones zoomorfas en botellas y vasijas con un gran acabado y moldeado.

Usaron pinturas iridiscentes, policromías, y más variedad cromática.



Figura 5-30: Serpiente y Águila, Pelicano Cerámica, Cangrejo

Los animales tenían importancia simbólica y mítica, tanto que el tema de la serpiente se repite mucho en el arte Chorrero, aplicándole pigmentos negro, rojo y amarillo.

Buscan la armonía y la elegancia de la forma y el color, tanto así que se cree que el artista ya no le interesaba los temas políticos, sino más bien se divertía jugando con la forma y la decoración.

Algunas botellas Chorreras representan seres humanos aunque de maneras diferentes a las figuras, pues estas parecen relatar algo.

Entre los temas favoritos de la Chorrera, están los actores, rituales, acróbatas, músicos e imitadores enmascarados.



Figura 5-31: Caballo de Mar, Búho Cerámica, Jarrón, Cerámica

El artista Chorrero creó figuras presentando gran atención a los matices de la pose y a la ornamentación del cuerpo humano.

Narrío Temprano y Monjashuaico

Ocuparon las Provincias de Cañar y Azuay respectivamente. **En estas culturas se aprecia la influencia de Chorrera**, por lo que los objetos cerámicos encontrados en estos lugares son similares a los de Chorrera. Estas culturas han sido estudiadas por Emilio Estrada Icaza.

Yasuní

Que se desarrolló durante el período Formativo y subsistió durante el período de Desarrollo Regional y de Integración, en la parte oriental de la Provincia del Napo. Esta cultura los estudiaron Betty Meggers y Clifford Evans. Como vestigios de esta cultura se han encontrado vasijas funerales en formas de hombre y mujer, decoradas con pintura negra y roja.

*“En la actualidad El **Parque Nacional Yasuní** se extiende sobre un área de 9820 kilómetros cuadrados en las provincias de Pastaza, de Napo y Orellana entre el río Napo y el río Curaray en plena cuenca amazónica a unos 250 kilómetros al sureste de Quito. El parque, fundamentalmente selvático, fue designado por la UNESCO en 1989 como una reserva de la biosfera y es parte del territorio donde se encuentra ubicado el pueblo Huaorani.*

El término Yasuní, sin conocer su origen lingüístico, significa "tierra sagrada" como es interpretado de manera general por comunidades de la zona”⁹⁹.

⁹⁹ http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_Nacional_Yasun%C3%AD

5.1.2.1.1.3 PERIODO DE DESARROLLO REGIONAL

Se inicia en el año 500 a.C., y se extiende hasta el 500 d.C.

En este período se distinguieron por el perfeccionamiento de la cerámica, la utilización de la piedra pulimentada y el empleo del cobre. La agricultura adquirió un notable desarrollo hasta convertirse en intensiva. Posiblemente cultivaban maíz, papas, ocas, achocchas, quinua, capulí, tuna, taxos y granadillas, en la sierra; yuca, camote, papaya, guaba, caimito, etc., en la costa. Los hombres se dedicaban a la elaboración de flautas a base de huesos de venados, lanzas, agujas, anillos, aretes, espátulas y punzones de cobre y una serie de objetos de barro cocido que se utilizaban en el servicio doméstico y en el adorno de las casas y templos.

En el aspecto social, adquirió notable desarrollo de varias familias mediante el vínculo de la sangre. El gobierno de AYLLU era de carácter hereditario y recaía en los hijos varones, y a la falta de éstos en los hijos de las hermanas, es decir, en los sobrinos.

Además de los dioses familiares, adoraban a dioses locales y regionales, inclusive al Sol y la Luna. Construyeron pequeños templos para sus dioses, a los cuales ofrendaban flores, productos agrícolas y animales.

A este período corresponden las culturas Guangala, Tejar, Daule, Jambelí, Jama-Coaque, Bahís, Teaone, Tuncahuán, Ilumás, Panzaleo I., Narrío Tardío y Huancarcucho.

Guangala

Fue descubierta en el sitio del mismo nombre, de la provincia de Santa Elena, por el inglés G. H. Bushnell. Se cree que se extendió por la mayor parte de la Costa.

Los objetos cerámicos encontrados que identifican a estas culturas son: vasijas de un solo color y de los colores, compoteras, trípodes y figuras humanas perfectamente adornadas, vasos y millares de fusaiolas para hilar tan redondas que parecen hechas en torno.

Tejar y Daule

Fueron descubiertas por Emilio Estrada Icaza a orillas del río Guayas. La primera recibió una marcada influencia de Guangala y la segunda de la cultura Chorrera.

Los objetos cerámicos encontrados que identifican a estas culturas son parecidos a los de Guangala y Chorrera, respectivamente.

Jambelí

Se ubicó en la provincia de El Oro, Isla Puná y litoral marítimo de la provincia del Guayas. Fue descubierta y estudiada por Estrada Icaza, Meggers y Evans, quienes encontraron en la Isla de Jambelí vasijas de color rojo con aplicaciones de blanco.

Jama-Coaque y Bahía

Estas esculturas se desarrollaron en la provincia de Manabí y la primera avanzó hasta el sur de Esmeraldas. Recibieron la influencia de Guangala y fueron descubiertas por Emilio Estrada Icaza, quien encontró en los lugares habitados por estas culturas una

serie de figurillas humanas de mayor calidad artística y con más adornos que las de Guangala.

Teaone o Teone

Pobló la provincia de Esmeraldas y tiene similares características que la Jama-Coaque.

Tuncahuán

Fue descubierta por Jacinto Jijón y Caamaño en la provincia de Chimborazo, quien afirma que se extendió por todo el Callejón Interandino. Los objetos cerámicos que identifican a esta cultura son: vasijas, ollas globulares decoradas con pintura transparente amarilla, blanca o roja.

Ilumán

Se desarrolló en la provincia de Imbabura. Jacinto Jijón y Caamaño lo descubrió en un pueblito del mismo nombre de la provincia mencionada. Los objetos encontrados son parecidos a los de la cultura Teaone de la Costa con ligeros cambios ambientales.

Panzaleo I.

Se desarrolló en las provincias de Pichincha, Cotopaxi y Tungurahua. Fue descubierta también por Jijón y Caamaño. Los objetos encontrados en estos sitios son hechos de barro mezclados con piedra pómez molida, decorados con técnica negativa, entre los cuales anotamos ollas alargadas y vasijas.

Narrío Tardío y Huancarcucho

Se desarrollaron en las provincias de Cañar y Azuay respectivamente. Fueron estudiadas por Jacinto Jijón y Caamaño y varios arqueólogos norteamericanos. Entre los objetos encontrados en estos lugares mencionamos compoteras llanas trípodes, figurillas humanas hechas en moldes, pintadas con pintura roja y blanca.

5.1.2.1.1.4 PERIODO DE INTEGRACIÓN

Comienza aproximadamente en el año 500 d.C., y se extiende hasta el 1.500 d.C., es decir hasta la llegada de los españoles.

En esa época comenzaron a desarrollarse los AYLLUS en número considerable hasta formar las tribus, naciones y confederaciones, que encontraron los conquistadores en estas tierras.

Las características sociales, económicas, políticas y religiosas coinciden plenamente con las del Reino de Quito, que son descritas en páginas posteriores.

A este período corresponden las culturas Atacames, Manteña, Milagro-Quevedo o de las Tolas, Cuasmal, Tolas con Pozo, Chaupicruz, Panzaleo II y Panzaleo III, Puruhá, Cashaloma, Catamayo y Quijos.

Atacames

Poblaron la parte norte de Manabí y Esmeraldas. A la llegada de los españoles era un pueblo de más de mil casas con calles bien delineadas, ubicada en el mismo sitio donde hoy se encuentra la moderna ciudad de Atacames. Donald Collier ha encontrado varios objetos pertenecientes a esta cultura, tales como figurillas humanas hechas en molde y a mano, figuras humanas femeninas representando el estado de embarazo, y dando a luz, figuras humanas con cabezas de animales, silbatos y sepulturas de chimenea.

Manteña

Se desarrolló en las provincias de Manabí y Guayas. Al sector de Manabí se ha denominado Manteño Tardío del Norte o Manteño propiamente dicho, y a la del Guayas, Manteño Tardío del Sur o Huancavilca.

Los españoles a su llegada encontraron lo que hoy es Manta, un pueblo de casas de madera con techos de paja. En este sitio Jacinto Jijón y Caamaño encontró sillas de piedra de forma de U con altos y bajos relieves que representan seres humanos, monos, aves, etc.; láminas de piedra con bajos relieves, que representan mujeres desnudas, quizá quería representar a la Diosa Umiña, a quien adoraban. También encontró estatuas masculinas y femeninas, incensarios cuadrangulares y de figura humana, olla globulares de color negro-ahumado brillante y fusaiolas adornadas con figuras geométricas o animales.

En los sectores que pobló el Manteño del Sur o Huancavilca han encontrado objetos de piedra y cerámicos parecidos a los encontrados en la parte Norte.

Milagro-Quevedo o de las Tolas

Se cree que llegó a la Costa de lo que hoy es Imbabura y se extendió por todas las provincias del Litoral. El que primero estudió esta cultura fue Otto Von Buchwald, quien la denominó Las Tolas, por la gran cantidad de tolas encontradas sobre las sepulturas. Emilio Estrada denominó Milagro-Quevedo, porque encontró restos de esta escultura cerca de Milagro y Quevedo.

En los lugares señalados han encontrado debajo de las tolas objetos de oro, plata y cobre, como: collares, vasos ceremoniales, sandalias, anzuelos, agujas, hachas, cascabeles y azadas. Los objetos de cobre son dorados o plateados y los de oro con diferentes grabaciones. También han encontrado objetos cerámicos, como: vasijas funerales, compoteras; pero de inferior calidad de las encontradas en las culturas de Desarrollo Regional.

Cuasmal

Vestigios de esta cultura se han encontrado a orillas del río del mismo nombre, en el Cantón San Gabriel, provincia del Carchi. Fue localizada por Max Ulde en 1927, y posteriormente estudiada por Carlos E. Grijalva, Jijón y Caamaño. Los objetos que identifican a esta cultura son: ollas globulares, olla de base anular con figuras de animales, silbatos, imitando caracoles y figuras humanas, toda la cerámica decorada con pintura café caoba y roja. También han encontrado objetos de cobre y oro.

Las Tolas

Se desarrolló en las provincias de Imbabura, norte de Pichincha y sur de Carchi. Su nombre obedece a las tolas construidas las tumbas y para habitarlas.

Existen tolas de 220 m. de largo, 56 m. de ancho y 3 m. de altura, como la encontrada en el Quinche, otras son tan altas que miden 30 y 40 m. Los objetos cerámicos son similares a la cultura de Las Tolas de la Costa, ya que esta misma cultura desde Imbabura se extendió al litoral.

Chaupicruz

Los vestigios de esta cultura fueron encontrados por Jacinto Jijón en el año 1909 al norte de la ciudad de Quito, y se construyen de los siguientes objetos cerámicos: ollas globulares, olla de base y cuerpo alargado, olla trípodes de pies cónicos y cántaros altos y angostos.

Panzaleo II y III

Construyen la continuación de la cultura Panzaleo I. Ocuparon las provincias de Cotopaxi y Tungurahua. Fueron estudiadas por Jacinto Jijón y Caamaño. Los principales objetos cerámicos que identifican a estas culturas son: ollas con asiento anular, ollas con vasos comunicantes y con grabaciones de figuras humanas y de lechuzas, decoradas con pintura roja y blanca.

Puruhá

Según Jacinto Jijón y Caamaño, esta cultura durante el período de Integración se desarrolló en las provincias de Tungurahua, Chimborazo y Bolívar en tres etapas, que son: San Sebastián o Guano, Elen Pata y Huavalac.

La primera etapa o San Sebastián se desarrolló exclusivamente en la provincia de Chimborazo, en el sitio del mismo nombre. Se han encontrado restos de casas de adobes y techos de paja, seguramente fue destruido por una erupción del Tungurahua.

La segunda etapa o Elen Pata es la más importante. Su cerámica está representada por cantaros antropomorfos, decorados con tirillas de barro y pintura negativa; compoteras, ollas trípodes, con sus pies de distintos tipos; platos con mango, etc.

La tercera etapa o Huavalca es de corta duración; parece que sufrió una invasión de los Jíbaros. Los objetos cerámicos son inferiores a los correspondientes a las etapas anteriores, decorados con un repulgado (hecho con las uñas) como los filos de las empanadas.

Cashaloma

Fue localizada por Max Uhle al norte de la provincia del Cañar y posteriormente estudiada por los norteamericanos Coller Murra y Bennett. También esta cultura ha sido estudiada detenidamente por el equipo de arqueología de la Universidad de Cuenca, dirigido por el Dr. Juan Cueva Jaramillo. En el sitio mencionado se han encontrado los siguientes restos arqueológicos: ollas globulares, ollas con base anular, compoteras de pie perforado, con mango y sin mango, cantimploras. Además, en 1969 el equipo de

Arqueología de la Universidad de Cuenca encontró una sepultura completa, enmarcada con grandes piedras, con un esqueleto en forma fetal.

Catamayo

Se desarrolló a orillas del río del mismo nombre, en la provincia de Loja. Sobre esta cultura realizó estudios Jacinto Jijón y Caamaño, quien encontró gran cantidad de tiestos que son restos de ollas globulares, compoteras y más artefactos cerámicos.

Quijos

Fue descubierta por el Padre salesiano Ignacio Porras en el Alto Napo. Posiblemente recibió la influencia de la Panzaleo I, II y III, por lo mismo corresponde a los períodos de Desarrollo Regional y de Integración. En el lugar mencionado se han encontrado objetos cerámicos parecidos a los de Panzaleo y trozos de muralla de inmensas piedras¹⁰. (González)

¹⁰ Libro “Resumen de Geografía Historia y Cívica” 1er. Curso Ciclo Básico.

5.1.2.2 ARTE COLONIAL

Se denomina Arte Colonial o Arte Americano de la Colonia, a la producción artística desarrollada durante el período de las colonias españolas y portuguesas en América Latina, en los S. XVI, XVII y XVIII.

Cuyo fin primordial estuvo al servicio de la iglesia, destacándose la arquitectura dentro de las artes más que la pintura y la escultura. El arte colonial en las regiones colonizadas por los españoles tuvo características que las pudo distinguir con facilidad de su equivalente europeo, contorno a lo ocurrido en los países colonizados por los portugueses (Brasil), quienes desarrollaron un estilo colonial basado en fuentes fundamentalmente europeas.

El arte colonial, desarrollado por artesanos indios y maestros europeos, estaba al servicio de la misión evangelizadora de los conquistadores. Por ésta función social y debido a su época de desarrollo, es cercana al manierismo y al estilo barroco. La producción artística colonial se caracteriza por integrar las culturas, cosmovisiones, creencias religiosas y técnicas particulares de los conquistadores europeos con las de los aborígenes americanos. Por este origen común, el arte colonial desarrollado en todo el continente americano comparte similitudes desde México hasta Chile, con algunas variaciones formales según la región.

En cada catedral, pieza escultórica y pintura del arte colonial, los temas religiosos son los motivos principales, así como también los modelos de representación europeos. Cabe destacar que el arte precolombino es de líneas rectas y formas severas, rigurosamente geométrico, todo lo cual se mezcló con el barroco español, mucho más desatado, ondulante, dramático y expresivo, produciéndose entonces la particular forma artística de las colonias latinoamericanas.

Hay que señalar que los modos artísticos europeos impuestos por los conquistadores, fueron "digeridos" por los indígenas, quienes, quizás como un modo de resistencia frente a la invasión, silenciosamente colocaron en cada obra elementos propios de sus culturas (símbolos religiosos y espirituales, figuras antropomórficas, zoomórficas y fitomorfias), de modo tal que se entremezclaron sus propias imágenes con los imágenes católicas importadas.

El arte colonial decae con los inicios de la Independencia, donde la producción de imágenes deja el ámbito religioso para abocarse a la consolidación de las características nacionales de cada nuevo país paradójicamente, para afirmar una identidad propia, los artistas criollos absorbieron el estilo neoclásico e imitaron los modelos europeos de representación de la aristocracia.

5.1.2.3 ARTE POSTCOLONIAL

Se inicia con los movimientos independentistas de la colonia española. Surge un arte individualista, con escenas que van desde el descubrimiento del nuevo mundo y su conquista, hasta representaciones locales de carácter social y político. En la segunda mitad del Siglo XIX, el indianismo tuvo gran éxito, centrando Lima y México la

atención sobre los países y forjando un estilo particular independiente del impresionismo.

Trata de un conjunto de teorías que lidian con el legado de la colonización británica y francesa durante el siglo XIX o española y portuguesa desde el siglo XVI hasta el XIX. Como teoría literaria, o postura crítica, trata la literatura producida en países que fueron o son aún colonias de otros países. También analiza los efectos del conocimiento producido en los países colonizadores sobre los países colonizados, o sus habitantes. La teoría poscolonial formó parte de las herramientas críticas de los años 1980. La teoría poscolonial trata muchos aspectos de las sociedades que han sufrido el colonialismo: el dilema de constituir una identidad nacional al despertar del yugo colonial, la manera en la que los escritores de países colonizados intentan articularse e incluso celebrar sus identidades culturales y reclamarlas a los colonizadores, los modos en que el conocimiento de los países colonizadores ha coadyuvado a producir la subjetividad de los colonizados (la perpetuación de las imágenes de los colonizados como seres inferiores), pero el modo en que ese conocimiento ha generado también revueltas anticoloniales.

5.1.2.4 ARTE LATINOAMERICANO DEL SIGLO XX

El arte latinoamericano de este siglo está dominado por México en el cual se dio un interés tanto cultural como político por las civilizaciones antiguas y la vida actual de sus habitantes autóctonos, intentando revivir las formas indígenas y con un intenso interés social del artista.

El arte de Latinoamérica de todo el siglo XX se vió muy influido por los grandes movimientos políticos de la centuria, como lo demuestra casi toda la producción plástica y muy clara y directamente, un ejemplo paradigmático de esa relación: el muralismo mexicano.

La revolución mexicana iniciada en 1910 con objetivos políticos de democratización de toda la vida nacional y en particular de sus instituciones, tuvo así mismo, hondas de connotaciones sociales. Estas fueron aportadas por grupos de muy distinto signo y especialmente por las huestes agraristas de Zapata y Villa, y ejercieron un vigoroso influjo en la cultura mexicana y muy particularmente en las artes y las letras.



Figura 5-32: "Del profirismo a la revolución" David Alfaro Siqueiros

El muralismo mexicano -cuyo ejemplo se extendió por todo el subcontinente como una fuerte ráfaga de aire puro y vivificador- no hubiera tenido la profunda autenticidad que alcanzó ni hubiera logrado conmover tan hondamente a toda Latinoamérica e incluso al mundo entero, si se hubiera producido sin ese marco de referencia o divorciado de él.

Ese fenómeno plástico tan importante por sus valores intrínsecos y por la enorme influencia que ejerció, tuvo como antecedente directo la notable obra del grabador **José Guadalupe Posada** (1851-1913), quien supo condensar lo más incisivo del arte popular de su país, especialmente como ilustrador y caricaturista político de periódicos opositores al régimen paternalista y autoritario de Porfirio Díaz, (...) Su mordaz sentido del humor, su rica fantasía y muy especialmente sus compromisos con el hombre mexicano así como sus profundas inquietudes político-sociales, constituyeron lecciones y legados que fueron recogidos y enriquecidos por los grandes muralistas, algunos años más tarde.



Figura 5-33: Calaveras bicicleteras. por José Guadalupe Posada

Poco después de la muerte de Posada regresó a México el Dr. Gerardo Murillo, (1875-1964), pintor, vulcanógrafo y escritor que en Italia se entusiasmó con la antigua pintura mural y las ideas socialistas de Enrico Ferri. En su país dirigió el periódico revolucionario *La Vanguardia*, el que tenía a Orozco entre sus dibujantes, reaccionó contra lo hispánico sosteniendo apasionadamente la causa indigenista y adoptó el seudónimo que lo hizo famoso, el que significa agua en nahua. Posteriormente participó en el movimiento muralista y pintó volcanes, cráteres y peñascos.

Cuando la revolución mexicana ya había obtenido importantes triunfos y concreciones políticas, un grupo de jóvenes artistas revolucionarios fundó, en 1922, el Sindicato de Pintores, Escultores y Obreros Intelectuales, con el fin de contribuir al enriquecimiento de una cultura auténticamente popular y no individualista, directamente entroncada con la fuerte tradición comunitaria de la América precolombina. Con ello, procuraban asimismo contribuir como trabajadores de la cultura, a darle un contenido social a la revolución, la cual, a su juicio, aún no había emprendido en profundidad la tarea que juzgaban fundamental: cambiar las estructuras económicas de la sociedad mexicana, muy especialmente en todo lo relativo a la propiedad de la tierra.

Después de siglos de olvido e incluso desprecio hacia la cultura precortesiana, el grupo de jóvenes artistas que dieron nacimiento al movimiento del muralismo mexicano, redescubrió para su nación y el resto del subcontinente aquella rica herencia y se

propuso adaptarla a las aspiraciones colectivas del momento, interpretadas por la gesta liberadora iniciada por la revolución de 1910, cuyo programa entendían que no sólo no estaba agotado, sino que era necesario cumplir hasta sus últimas consecuencias, especialmente en lo socio-económico.

El rescate del legado precortesiano en el México de principios de siglo, presenta no pocas similitudes con el redescubrimiento por parte del Renacimiento italiano del siglo XV, de la herencia grecolatina, con la diferencia de que aquí ese mundo que se quería recuperar, había quedado mucho menos desvanecido y distante, y había mantenido tradiciones, memorias y testimonios más directos, próximos y fuertes.

El pensador y político José Vasconcelos, entonces Ministro de Educación de México, comprometido con una concepción de la cultura netamente popular, entendida como creación colectiva de las grandes mayorías y por tanto con un denso contenido social y político, apoyó a los jóvenes del Sindicato de Pintores y alentó sus ideales. Así fue como el alto funcionario ofreció a Rivera, Orozco, Alfaro Siqueiros y otros, la posibilidad de decorar varios edificios públicos como la Secretaría de Educación y la Escuela Nacional Preparatoria, cuya concreción permitiría que el arte ganara las calles y los lugares públicos y saliera de su encierro en lugares sólo accesibles para las minorías, con el fin de marchar al encuentro del pueblo. Así se inició en ese 1922 el movimiento muralista mexicano, que habría de dejar tan hondas huellas en la cultura continental y de todo el mundo.

Diego Rivera (1886-1957), realizó su primera exposición en 1907 y posteriormente obtuvo una beca que le permitió viajar a Europa, donde se adhirió a las estéticas cezariana y cubista. Regresó a México en 1921 y al año siguiente, después de contribuir a la fundación del mencionado sindicato, dio nacimiento al movimiento muralista con la decoración de la Escuela Nacional Preparatoria, paso inicial de un esfuerzo cuyo fruto sería la creación de un arte profundamente nacional con resonancias universales. Posteriormente decoró la Secretaría de Educación, la Escuela Nacional de Agricultura, el antiguo Palacio de Cortés en Cuernavaca y el Palacio de Bellas Artes.

Su gigantesca labor de muralista tuvo un paréntesis de un lustro, entre 1935 y 1940, lapso en el cual se dedicó a crear una serie de obras de caballete, se diría que como para demostrarse y demostrar que no había perdido sus anteriores y reconocidas aptitudes en esa técnica. Posteriormente, retomó en las décadas del 40 y del 50 su tarea como muralista, con renovados bríos. Otra de sus creaciones murales más valiosas es la que ejecutó en el Palacio Nacional de la ciudad de México.

La obra entera de Rivera tiene un gran vigor, producto, quizás, del raro equilibrio que supo encontrar entre su fantasía, tan exuberante, creadora e imaginativa, y la fina captación de las características más esenciales y definitorias de su natal tierra mexicana. Rivera logró elaborar un arte profundamente popular y accesible incluso para los

grandes sectores menos cultivados de su pueblo, con alusiones y símbolos muy claros y explícitos, no exentos de un cierto sentido aristocrático que lo lleva a demorarse con delectación en fastuosas y detalladas enumeraciones. Es interesante observar como el creador se detiene en prolijos análisis de multitudinarios pormenores, cantidades de seres y de objetos apiñados en sus murales, pero con maestría en el diseño y extremado equilibrio en el sabio ordenamiento de toda esa suma de elementos.

Respetando la bidimensionalidad del muro, Rivera sugiere los volúmenes mediante el valor de los tonos y una gran habilidad para hacer jugar los planos entre sí. En síntesis, la obra del artista capta las raíces más profundas del alma mexicana con sus singulares y dramáticos contrastes de luces y sombras, de alegrías y dolores, de fastuosidad y pobreza, de grandezas y miserias, con pasión redentora, al servicio de la elevación de un noble pueblo que supo liberarse de ominosas tiranías.



Figura 5-34: “Sueño de una tarde de domingo en la Alameda”.- Diego Rivera 1948
Museo Mural Diego Rivera

José Clemente Orozco (1883-1949), fue discípulo de Posada, cuyo anti academicismo profundizó, y realizó su primera exposición en 1916, cuando exhibió una serie de acuarelas que documentaban con realismo el dolor del pueblo mexicano. En 1922 pintó su primer mural en la Escuela Nacional Preparatoria, en cuyo patio mayor trabajó hasta 1927, ejecutando obras de un realismo decididamente expresionista, pero respondiendo a una composición geométrica. Posteriormente viajó a los Estados Unidos, donde en obras trascendentes denunció la deshumanización de la vida neoyorquina, y a partir de 1930 adoptó tonalidades brillantes en reemplazo de su anterior paleta baja, así como

formas más llenas de dinamismo. Su arte culminó en la segunda mitad de la década del 30, cuando produjo, entre otras obras notables, los valiosos murales de la antigua capilla del Hospicio Cabañas, en Guadalajara, estimados por muchos como una de las más grandes obras del arte americano.

Orozco está considerado como el pintor por excelencia de la revolución mexicana por haber documentado los aspectos más destacados de esa gesta, y muy especialmente el agrarismo de Zapata y de Villa. En sus obras, el artista introduce el tema central desde el inicio, y lo va reiterando con variantes en un crescendo dramático, como una gran sinfonía sobre el hombre y la humanidad toda, vistos con una óptica que se enraíza con su experiencia personal. Su vigoroso realismo, fuertemente expresionista, es fundamentalmente intuitivo y barroco, anti clásico, y en sus mejores creaciones alcanza una sobrecogedora grandeza dramática y una rica plasticidad en la expresión de un sentimiento trágico de la vida.



Figura 5-35: “The Trench” Mural sobre la Revolución Mexicana.- José Clemente Orozco 1926
Preparatoria nacional, Ciudad de México

José David Alfaro Siqueiros (1896-1974), desde su adolescencia profesó acendradas ideas políticas y sociales, lo que lo condujo a luchar denodadamente por sus convicciones toda su vida, no sólo con su arte, sino también con las armas. Cuando tenía veinte años combatió en el ejército constitucionalista de la revolución mexicana y en 1920 viajó como miembro del consulado de su país a París, donde prontamente hizo amistad con Diego Rivera. De regreso en su patria, en 1922 contribuyó a la fundación del Sindicato de Pintores y del movimiento muralista. En su pugna indoblegable por sus ideales sufrió cárcel en 1930-31 y se alistó en el ejército republicano de la guerra de España, de donde regresó a su país en 1939. Siempre extraordinariamente aguerrido y

combativo, volvió a ser encarcelado nuevamente, pero el presidente mexicano López Mateos dispuso su libertad en 1964.

Si bien todos los creadores del movimiento muralista se inspiraron en las culturas precolombinas, acaso haya sido Alfaro Siqueiros quien más intensa y profundamente lo hizo, y por ello quizás fue él quien más elocuentemente expresó en su obra esa indisoluble unidad entre el individuo y su comunidad que caracterizó a las civilizaciones antiguas del continente. Sus creaciones tienen un cálido y profundo contenido humano, un gran vigor constructivo y una fina captación intuitiva del mundo natural y exhiben, asimismo, una permanente búsqueda de nuevas posibilidades técnicas, de nuevas formas y de nuevos materiales. Las pinturas murales de este gran artista no sólo se encuentran en México, sino también en otros países, como los Estados Unidos, Chile y Argentina.



Figura 5-36: "La nueva democracia" David Alfaro Siqueiros.-decada de los 30 as
Sindicato Mexicano de Electricistas (SME)

5.2 INFLUENCIAS DEL ARTE PRECOLOMBINO EN DISEÑADORES LATINOAMERICANOS

Peter Mussfeldt¹¹, diseñador alemán quien nos dio la oportunidad de realizarle una pequeña entrevista anexo en la que nos explicó detalles de su trayectoria como diseñador a nivel latinoamericano. Mussfeldt ha realizado varios trabajos gráficos a nivel nacional, latinoamericano y europeo. Entre sus varios diseños ecuatorianos, realizó el imagotipo del banco del pacifico, el logotipo del MAAC entre otros. A lo largo de su trayectoria en el país también aportó culturalmente a la sociedad con imágenes de soles precolombinos inspirados en un elemento considerado como un dios por los antepasados ecuatorianos, el cual nunca antes había sido implementado por

¹¹ Entrevista a Peter Mussfeldt. Diseñador gráfico alemán. Agencia publicitaria "Versus". Realizada el 5 de abril de 2011. Diseños latinoamericanos y aplicaciones gráficas precolombinas.

ningún otro diseñador a nivel nacional, para aplicarlo en cualquier temática gráfica. Él se sorprendió mucho del por qué los ecuatorianos, teniendo un referente tan claro y viviendo de esta imagen como inspiración cultural autóctona, no lo habían tomado en cuenta. Hace más de 30 años, para la década de los setenta (1975), el Sr. Mussfeldt mostró estos Soles en una exposición donde no tuvo la aceptación que se esperaba, ya que la idiosincrasia ecuatoriana no estaba preparada para una gráfica como esta, y fue el 22 de noviembre del 2005 cuando la expuso nuevamente en el MAAC con muy buena aceptación. Cerca de 60 serigrafías y grabados se conjugan para evidenciar los rostros solares que protegen la fauna, la flora, la gente, el erotismo y hasta la religión. Después de este suceso particular, Peter Mussfeldt se levantó un domingo, muy temprano en la mañana y agarró sus únicas herramientas de trabajo, hojas y un rapidógrafo y comenzó a bocetar lo que después denominó "diseño de los pájaros"; para lo cual no le fue necesario estar físicamente inmerso en sus culturas, pues sus investigaciones arqueológicas y culturales ya antes realizadas, lo llevaron a formar parte de estas personas. Dejándose llevar por la imaginación y la inspiración, logró crear 44 pájaros con un estilo precolombino adaptándolos a una idiosincrasia nativa autóctona ecuatoriana, la cual no considera que sean diseños del pasado, pues son temas de una cultura ancestral diseñada y adaptada en el presente.

"No considero que se deban utilizar diseños ya existentes del arte del pasado para el presente, pues, es mejor usar esos diseños e influenciarse de aquello, para crear algo nuevo en nuestro tiempo, inspirándonos en el de ellos" señaló Peter Mussfeldt.



Figura 5-37: Soles de Mussfeldt

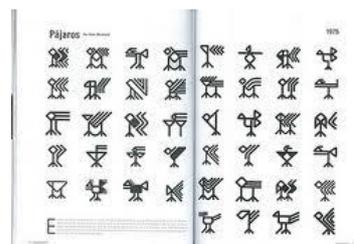


Figura 5-38: Pájaros, Revista Proyecto Diseño

Raúl Jaramillo Bustamante

Nació en la sureña provincia de Loja. Cursó estudios de Arquitectura y luego Publicidad y Mercadotecnia en la ULVR. A comienzo de los 80's se vinculó al staff creativo de Norlop-Thompson, donde conoció a quien fue su socio Peter Mussfeldt, en Versus. Luego fue contratado para la dirección de arte de la empresa AMANO, especializada en el diseño de ropa sport y turística, además se desempeña como profesor de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera, actividad que le permite estar en contacto con jóvenes que en sus palabras, "refrescan los conceptos propios, y permiten actualizar tu percepción del medio"¹². (Peralta, Junio de 2006)

¹² Libro, Diseño Gráfico Latinoamericano, Rómulo Moya Peralta

Ha realizado trabajos muy importantes resaltando entre ellos el logo país Perú que tiene una influencia precolombina de ese país. Siendo él un ecuatoriano supo proyectar las raíces de un país extraño en un logo que represente a toda una nación, a todo un país, a toda una cultura.



Figura 5-39: Logo País, Perú

Antonio Gras, es un colombiano que nace en el año de 1937. Sus estudios de arte los inició en la Escuela de Bellas Artes de Bucaramanga, Santander, Colombia, luego se preparó en Historia del Arte y, Diseño y Artes Gráficas en la Universidad de Los Andes, Bogotá. Con lo ya aprendido trabajó en varias series como: “Génesis, Escudos, Talismanes, Señales, Sellos”, "Cartas", "Escrituras Irreales", "Carta · Muros".

En el año 1970 viaja al Ecuador para estudiar Arte Precolombino y Arte Barroco, trabajando también sobre las series: "Muros de la Ciudad". No conforme con esos logros también hizo una exposición en Quito llamado “Salón de la Independencia”.

Ha logrado obtener algunos premios en varios países del mundo, entre ellos están: Jerusalén, Brasil, su natal Bogotá y Alemania¹³. (Google)



Figura 5-40: Rostro Tironas



Figura 5-41: Símbolo “Lagartija”

¹³ <http://www.colarte.com/recuentos/G/GrassAntonio/critica.htm>

5.3 DISEÑO GRÁFICO

5.3.1 CONCEPTO

El **diseño gráfico** es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de “**diseño en comunicación visual**”, debido a que algunos asocian la palabra **gráfico** únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no sólo los impresos¹⁴. (Google)

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros.

5.3.2 TIPOS DE DISEÑO

Diseño Textil

Es la disciplina involucrada en la elaboración de productos para la industria textil, tales como fibras, hilos, tejidos y tejidos con propiedades y características específicas, con el fin de satisfacer diversas necesidades humanas, como la obtención de insumos para el desarrollo de otros productos en los campos de la confección y decoración. También tiene que ver con los textiles técnicos, área en la que se desarrollan telas especializadas para la medicina, arquitectura, ingeniería y deportes, entre otros.

Diseño Universal

El Diseño Universal es el diseño de productos y entornos de fácil uso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial. Los productos y construcciones universales son accesibles y usables por toda la población, aunque la misma tenga diferentes tipos de condiciones físicas.

Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una forma de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar un mensaje. Puede aplicarse a muchos medios, ya sean impresos, digitales, audiovisuales.

¹⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico

Eco – Diseño

Esto se refiere a los términos ambientales en el desarrollo de un producto, de tal manera que los impactos ambientales negativos se reduzcan substancialmente durante el ciclo de vida del producto.

Diseño utilizando materiales de acabados no tóxicos y/o reciclables que reducen el impacto al medio ambiente ya personas que sufren de alergias, así como de acuerdo con las normas oficiales de seguridad.

Diseño Industrial

Es una disciplina que busca resolver las relaciones formales-funcionales de los objetos susceptibles de ser producidos industrialmente. Surgida como tal en el siglo XX, considerado al arquitecto Peter Behrens, como el primer diseñador industrial.

Aplicación de una idea o técnica artística a una actividad o producto industrial

Diseño de Evaluación

Es el proceso a través del cual se adopta un conjunto de decisiones que justifican la elección de un enfoque, así como la de los procedimientos para realizar una evaluación.

Diseño Web

Actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y video.

Diseño Factorial

Se manipulan dos o más variables de manera simultánea. Permite probar múltiples hipótesis en un solo experimento. Permite probar no sólo los efectos principales, sino también la interacción entre las variables manipuladas.

Diseño de Circuitos

El diseño de circuitos es la parte de la electrónica que estudia distintas metodologías con el fin de desarrollar un circuito electrónico, que puede ser tanto analógico como digital.

Diseño de Páginas Web

El diseño de páginas web es una amplia área de aplicación del diseño gráfico en la cual se integran conocimientos propios del diseño como son la composición, el uso de color y la tipografía con conocimientos técnicos del medio como son el lenguaje HTML, así como conocimientos sobre usabilidad y estructura de un sitio web.

Diseño Arquitectónico

Se ocupa de todo lo relacionado con la proyección y la construcción de edificios y obras de ingeniería, ambientación y decoración de edificios, parques y jardines, y elementos urbanos¹⁵. (Google)

5.4 ARTE

5.4.1 CONCEPTOS

Arte es la aplicación de la habilidad y del gusto a la producción de una obra según principios estéticos. El concepto de **Arte** va asociado al concepto de **Obra de arte**, que no es otra cosa que el producto o mensaje considerado primariamente en función de su forma o estructura sensible (estética).

El término **arte** procede del latín *ars*. En la antigüedad se consideró el arte como la pericia y habilidad en la producción de algo.

Arte y estética

Según Arnold Hauser, las *obras de arte son provocaciones con las cuales polemizamos más que no nos las explicamos*. Las interpretamos de acuerdo con nuestras propias finalidades y aspiraciones, les trasladamos un sentido cuyo origen está en nuestras formas de vida y hábitos mentales. Nosotros, *de todo arte con el cual tenemos una relación auténtica hacemos un arte moderno*.

Hoy día, el arte ha establecido un conjunto de relaciones que permiten englobar dentro de una sola interacción la obra de arte, el artista o creador y el público receptor o destinatario. Hegel, en su *Estética*, intentó definir la trascendencia de esta relación diciendo que: «*la belleza artística es más elevada que la belleza de la naturaleza, ya que cambia las formas ilusorias de este mundo imperfecto, donde la verdad se esconde tras las falsas apariencias para alcanzar una verdad más elevada creada por el espíritu*».

Buscar la verdad detrás de las apariencias!, El arte es un juego con las apariencias sensibles, los colores, las formas, los volúmenes, los sonidos, etc. Es un juego gratuito donde se crea de la *nada* o de poco más que la nada una apariencia que no pretende otra cosa que engañarnos. Es un juego placentero que satisface nuestras necesidades eternas de simetría, de ritmo o de sorpresa.

Teorías sobre la función del arte

1. **El arte como enseñanza moral:** La concepción moralista se basa en el que el arte ha de estar al servicio de la moralidad, y se llega a considerar incluso que debe ser rechazado todo arte que no promueva valores morales que se consideren aceptables. El moralismo en el arte se remonta a Platón (siglo IV a. C), para quien las tres ideas fundamentales a las que debe aspirar el ser humano son las de Belleza, Bondad y Justicia, habiendo entre ellas una íntima relación. Aristóteles de Esta gira desarrolló este concepto, defendiendo que el arte debía presentar al hombre y al mundo “como podría ser y *debería ser*”. Esta forma de pensamiento fue apoyada filosóficamente en el siglo XX por el objetivismo (ver Realismo romántico). En la actualidad sigue viva la polémica sobre los

¹⁵ <http://www.deperu.com/abc/articulo.php?con=270>

efectos morales del arte y sobre la legitimidad o no de censurar el arte basándose en criterios morales y no estéticos.

2. **El arte por el arte:** El arte tiene su sentido y finalidad en sí mismo. Según esta teoría, el artista es alguien dotado de unas extraordinarias cualidades creativas y su principal obligación es perfeccionar su obra. Esta teoría fue defendida por algunos románticos alemanes de siglo XIX.
3. **El arte como fuerza social:** Es opuesta a la anterior. El artista tiene una gran responsabilidad social y ha de estar “comprometido” con su tiempo. Esta teoría fue defendida por los socialistas franceses del siglo XIX, y pronto se extendió a otros países. En la URSS y en todo el bloque socialista se creó la escuela oficial de arte de estos países, llamada realismo socialista.
4. **El arte como destino de comunicación:** La obra de arte es el medio del que se vale el artista para transmitir sentimientos y emociones al espectador, y tiene como fundamento la capacidad que poseen las personas para experimentar como propios los sentimientos ajenos. Así, por ejemplo, nos compadecemos del dolor de alguien que ha sufrido una desgracia, y una obra de arte puede rememorar dicho duelo¹⁶. (Google)

5.4.2 TIPOS DE ARTE

En la Historia del Arte la variedad o tipos de arte ha sido lo que ha generado riqueza y su grandiosidad. La permanente búsqueda de la perfección de los grandes genios de la pintura, escultura y arquitectura ha contribuido con sus grandes aportaciones a la evolución de las artes plásticas y estéticas.

Los diferentes tipos de arte han plasmado la evolución de la Historia y también el carácter de los diferentes momentos históricos. Los tipos de arte se han visto influenciados por las diferentes épocas en los que han evolucionado. Las actuaciones individuales enmarcadas en períodos históricos concretos han permitido el avance y la grandiosidad estética como es el caso del Arte Románico.

Cada tipo de arte, normalmente, ha aparecido como respuesta al período estético anterior. De este modo, cuando en una época ha primado el clasicismo, casi siempre impulsado por las grandes academias de arte, autores individuales y geniales han querido romper las normas establecidas y han contestado con innovaciones rupturistas que se salían del guión establecido.

Históricamente los tipos de arte se suelen enmarcar por siglos completos, aunque realmente no se debería acotar de una manera tan cerrada, pero esto sirve como modo de esquematizar y dominar los períodos históricos.

Los distintos tipos de arte han enriquecido el bagaje cultural de la humanidad y se suelen relacionar con otras artes como la literatura o la política.

¹⁶ <http://www.edukativos.com/apuntes/archives/4>

Entre los tipos de Arte tenemos:

Arte Moderno

Arte Contemporáneo

Arte Gótico

Arte Barroco

Arte Romano

Arte Griego

Arte Medieval

Arte Digital

Arte Bizantino

Arte Conceptual

*Arte Religioso*¹⁷ (Google)

OTROS TIPOS DE ARTE

PINTURA

En Bellas Artes, la pintura artística es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura y conocimientos de teoría del color.

ARQUITECTURA

La arquitectura abarca la consideración de todo el ambiente físico que rodea la vida humana: no podemos sustraernos a ella mientras formemos parte de la civilización, porque la arquitectura es el conjunto de modificaciones y alteraciones introducidas en la superficie terrestre con objeto de satisfacer las necesidades humanas, exceptuando sólo el puro desierto.» (The Prospectsofarchitecture in Civilization, conferencia pronunciada en la London Institution el 10 de marzo de 1881 y recopilada en el libro On Art and Socialism, Londres, 1947.)

ESCULTURA

Se llama escultura al arte de moldear el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales. Es una de las Bellas Artes en la cual el escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado, y a veces el arte de la alfarería¹⁸. (Google)

5.5 DIFERENCIA ENTRE ARTE Y DISEÑO

El arte lo hace el artista para su propio goce, para desahogarse, para comunicar sus sentimientos, críticas o visión del mundo, sin tener algún otro propósito.

En cambio el diseñador tiene un encargo, el diseñador crea algo funcional, casi siempre respondiendo a un cliente o a una necesidad humana. El diseño tiene una razón de ser,

¹⁷ <http://www.comprararte.org/tipos-de-arte.html>

¹⁸ <http://listas.20minutos.es/lista/tipo-de-artes-163320/>

como hacer propaganda, vender, hacer las cosas más cómodas. El diseño no existe solo para ser estético y ser admirado. El diseño busca una creación funcional, algo que sirva. Y bien, más enfocados en un tema, la función del diseño gráfico es mandar un mensaje entendible por medio de comunicación visual.

Podemos decir, pues, que diseño gráfico y arte se diferencian principalmente en que el primero busca llegar a un producto que sea aceptado por el consumidor final, mientras que el segundo se basa en la libertad total de expresión, sin importar si es aceptado o no.

Por tanto culminemos diciendo que existe una diferencia entre diseño gráfico y arte; el fin de su realización, lo cual justifica los medios¹⁹. (Google)

5.6 SEÑALÉTICA

Antiguamente el ser humano, al verse en la necesidad de tener referencias del espacio o entorno donde se desarrollaba, empezó a dejar señales en el camino para recordar o marcar territorios por donde debía volver a pasar. Esta necesidad de dejar marcas o señales dio inicio de manera intuitiva a solucionar un problema del momento, lo cual fue generando respuestas positivas al hecho de tener una mejor orientación de una determinada área.

A medida que esta necesidad iba avanzando, la disciplina de una orientación se volvía un lenguaje más común entre el ser humano y por esto las tentativas de una normalización de comunicación debía unificarse, al punto de ser general, sistemática e inmediata de una forma más universal.

La forma de señalización debe ser aplicada en base a códigos que a su vez deben transmitir un mensaje claro, instantáneo y de una percepción rápida hasta cierto punto, para que así pueda cumplir su función. La mejor forma de hacerlo es utilizando un conjunto de señales por medio de gráfico o tipografías adecuadas.

Los elementos que se llegaron a usar para un diseño de señalética deben contener valores que lleven a cabo bien su objetivo, ya sea estos, de manera sola o conjunta. En caso de que un vehículo al transitar de forma rápida no alcanza a observar bien el mensaje señalético, se debe concluir que la iconografía plasmada en él, no es la adecuada o tal vez está recargado de elementos o incluso hay exceso de información. Por ello los dibujos, flechas, pictogramas, logotipos, etc. deben ser bien diseñados para los objetivos preestablecidos.

La aplicación de una señalización debe buscar siempre la funcionalidad de información aplicadas en diferentes espacios o lugares por lo que sus formas pictogramas y tipográficas deben ser diseñadas dependiendo del lugar donde se ubiquen y a quien van

¹⁹ <http://www.ohgrafico.com/diferencia-entre-arte-y-diseno>

dirigidos.

Las ventajas de una buena señalización se traducen, la mayoría de veces, en ahorro de tiempo, tan importante en todos los aspectos de la vida actual.

La señalización y la señalética son trabajos complejos y delicados, cada proyecto tiene retos diferentes y distinto manejo de la información ya que las reacciones de los usuarios son diversas.

Señal

- Marca; símbolo o elemento utilizado para representar algo o para distinguir el soporte sobre el que se encuentra.
- Gesto o acción para transmitir información. Una orden, una petición. Etc.
- Letrero público que ofrece información; poste indicador. etc. (de Concise Oxford Dictionary. 1990).

La Señalización

La señalización es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos. *Es de carácter "autodidáctico", 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 a 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.

Características de la señalización

- Tiene por objetivo la regulación de flujos humanos y motorizados en el espacio exterior.
- Es un sistema determinante de conductas.
- El sistema es universal y está creado como tal.
- Las señales preexisten a los problemas itinerarios.
- El código de lectura es conocido a priori por los usuarios.
- Las señales son materialmente organizadas y homologadas, y se encuentran disponibles.
- Es indiferente a las características del entorno.
- Aporta al entorno factores de uniformidad.
- No influye en la imagen del entorno.
- Concluye por sí misma.

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. Se aplica, por tanto, al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio o un lugar determinado, para la mejor y más rápida

accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones.

Según Joan Costa" la señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y comportamientos de los individuos."

La señalética responde a un lenguaje predominante visual que constituye una puntuación del espacio. Por esto responde a un lenguaje universal e instantáneo mediante mensajes visuales o mensajes espaciales de comportamiento, por esto la exposición será más clara en cuanto a señalamientos táctiles y sonoros aunque si se pretende utilizar señalamientos visuales especialmente con colores adecuados para el caso de los débiles visuales, por supuesto apoyándonos de que el sistema comunicacional de la señalización se compone de un código universal de señales y signos(símbolos icónicos, lingüísticos, y cromáticos) y por un programa previamente establecido de diseño.

Características principales de la señalética

- Identifica, regula y facilita los servicios requeridos por los individuos.
- Los sistemas señaléticos son creados o adaptados en cada caso particular.
- Utiliza códigos de lectura conocidos por los usuarios; estos no necesariamente tienen que ser universales, pueden ser locales.
- Las señales son unificadas y producidas especialmente.
- Se atiende a las características del entorno.
- Refuerza la imagen pública o de marca

La señalética utiliza un sistema comunicacional mediante símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos a través de un programa de diseño previamente elaborado y que al momento de armar un proyecto, debemos siempre tratar de hacerlo de manera integral con arquitectos, diseñadores industriales y técnicos en la materia, para lograr óptimamente nuestros objetivos.

Diferencia ente señalización y señalética

Señalización

1. La señalización tiene por objetivo la regulación de los flujos humanos y motorizados *en el espacio exterior*.
2. Es un sistema *determinante* de conductas.
3. El sistema es universal y *está ya creado* como tal íntegramente.
4. Las señales *preexisten* a los problemas.
5. Las señales *han sido ya normalizadas y homologadas*, y se encuentran disponibles en la industria.
6. Es *indiferente* a las características del entorno.
7. Aporta al entorno *factores de uniformidad*.
8. *No influye en la imagen* del entorno.

9. La señalización *concluye en sí misma*.

Señalética

1. La señalética tiene por objetivo identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los individuos *en un entorno definido*.
2. Es un sistema *optativo* de acciones. Las necesidades particulares determinan el sistema.
3. El sistema *debe ser creado o adaptado en cada caso particular*.
4. Las señales *son consecuencia* de los problemas específicos.
5. Las señales *deben ser normalizadas y homologadas* por el diseñador del programa y producidas especialmente.
6. *Se supedita* a las características del entorno.
7. Aporta factores de *identidad y diferenciación*.
8. *Refuerza la imagen pública*.
9. *Se prolonga* en los programas de identidad más amplios.

Clasificación de las señales

Según la Universidad de Londres de México, en su estudio de diseño de sistemas de señalización y señalética, clasifica las señales en dos criterios. El primero es de acuerdo a su objetivo, y el segundo es de acuerdo a su sistema de colocación, sujeción o ubicación.

Clasificación de acuerdo a su objetivo

Las características principales de una buena **señalética** deben ser **Finalidad** (Funcional, organizativa), **Orientación** (Informativa, didáctica), **Procedimiento** (Visual), **Código** (Signos simbólicos), **Lenguaje** (icónico Universal), **Presencia** (Discreta, puntual), **Funcionamiento** (Automático, instantáneo).

Los sistemas señaléticos pueden ser:

Direccionales

Marcan una dirección o ruta. En general se trata de sistemas de flechas y se ubican en los puntos donde el visitante debe elegir un camino.

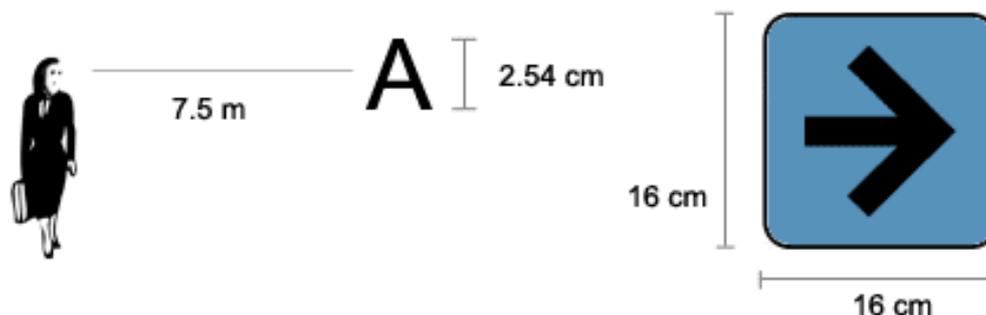


Figura 5-42: Señales Direccionales

Indicativos

Se utilizan para señalar espacios, lugares u objetos. Se encuentran por lo general al inicio o final de un trayecto (Oficinas, centros comerciales, instituciones, universidades, etc.) Suelen utilizarse pictogramas o textos.

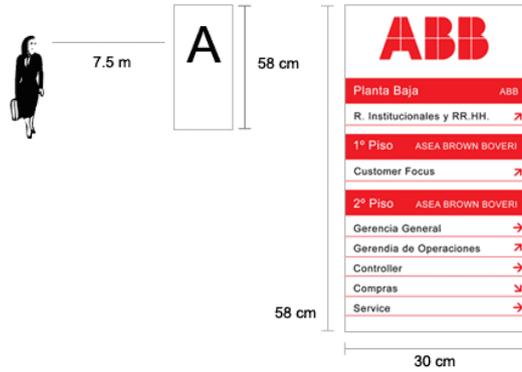


Figura 5-43: Señales Indicativas

Informativos

Brindan información específica y detallada sobre asuntos, horarios, recorridos, instrucciones, etc. Se trata en general de textos.

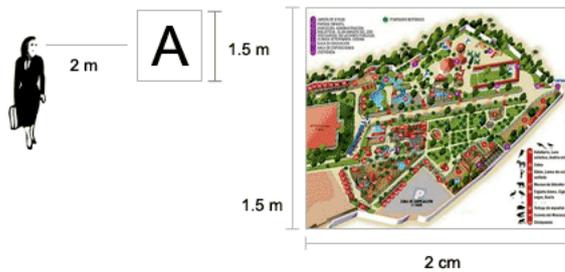


Figura 5-44: Señales Informativos

Orientadoras. Tienen por objetivo situar a los individuos en un entorno, como por ejemplo lo son los mapas o planos de ubicación.



Figura 5-45: Señal Orientadora

Identificativas. Son instrumentos de designación que confirman la ubicación, son para espacios abiertos ejemplo: son comunes en tiendas comerciales.



Figura 5-46: Señal Identificativa

Reguladoras. Son para salvaguardar y proteger a los usuarios contra el peligro, dentro de estas encontramos básicamente a tres:

4. Preventivas
5. Restrictivas
6. Prohibitivas

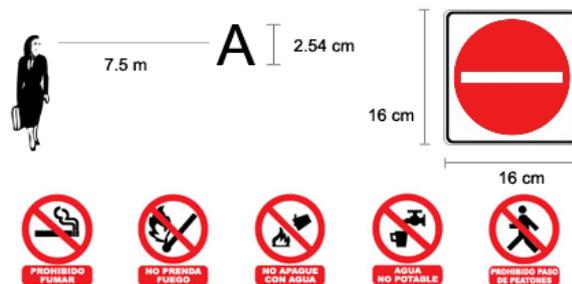


Figura 5-47: Señales Prohibidas

Ornamentales. Las señales orientadoras sirven para situar a los usuarios en un entorno. Pueden incluir mapas, vistas o planos de ubicación, y organizan en un único espacio toda la información necesaria. Son emplazados en puntos de entrada, puntos cruciales o puntos claves; y ocupan mayor espacio por la cantidad de información



Figura 5-48: Señal Ornamental

Clasificación de acuerdo a su sistema de sujeción o colocación

Adosada. Significa lo mismo que pegada, la mayor parte de la señal va a estar apoyada en un muro.

Autotransporte. Es cuando está anclada en el piso o detenida con dos postes o uno solo.

De banda. Cuando la señal está sujeta a dos muros, columnas o postes de manera perpendicular

De bandera. Cuando la señal está anclada perpendicularmente al muro o columna de uno de sus lados.

Colgante. Cuando la señal cuelga de arriba hacia abajo, generalmente del techo.

Estela de identidad. Es una señal con volumen.

Estela directorios. También es una señal con volumen pero solo es de directorios.

Tijeras. Es una señal doble, se pone provisionalmente.

Rótulo de caja. Es cuando hay una caja de luz o un bastidor que tiene una luz interior, por ejemplo un letrero de farmacia.

Pantalla terminal de datos (V. D. T.). Es volumétrica, es electrónica y se emplea para solicitar información es a base de rayos catódicos que aparecen en la pantalla.

Exhibidores reflectores de luz. Sistemas electrónicos de exhibición en donde se forma por medio de discos de color que responden a una corriente eléctrica.

De 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 Contiene un gas, y el color va a depender del tipo de gas.

5.7 FUNCIÓN DEL SIGNO

El signo es el elemento principal que por medio de líneas gráficas deberá impactar a primera vista, reuniendo así una serie de características como son: la simplicidad, la claridad y la funcionalidad.

Las propiedades de un signo

Debe establecerse claramente que los términos de símbolo, significado (o elemento designado). Interpretación e intérprete, involucran otros aspectos complementarios por ser simplemente medios de referencia de aspectos determinados en el proceso de la semiosis.

El percatarse de algo constituye una interpretación, sólo hasta el momento de ser evocado por algo que funciona como símbolo. Un objeto es interpretado sólo cuando se toma a cuenta de algo.

Las propiedades que tienen los signos, lo designado, el intérprete y la interpretación, se relacionan entre sí por lo cual los objetos toman su participación indirecta en el proceso funcional de la semiosis.

5.8 SEMIOLOGÍA

La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc. Ferdinand de Saussure la concibió como; "La ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social".

La semiología es la disciplina que incluye todos los estudios derivados del análisis de los signos, sean estos semánticos (lingüísticos) o semióticos (no lingüísticos; humanos y

de la naturaleza).

En resumen podemos decir que:

SEMIOLOGÍA » Semiótica + semántica

Importancia de la comunicación visual

El hombre, como receptor de mensajes obtiene información a través de sus cinco sentidos; pero cada uno de ellos realiza una función de diversa índole.

Actuando por separado, cada uno de los sentidos tiene tan sólo un porcentaje relativo de efectividad: el gusto, el olfato, el tacto y el oído, en conjunto, consiguen 20% de información, mientras que a través de la vista se capta el 80% restante. De ahí la importancia que adquiere cualquier sistema de comunicación catalogado como visual.

Como información visual se entiende todo aquello que capta nuestra vista, desde una cromática flor, hasta un vistoso cartel. Todo lo que nuestros ojos ven son emisiones potenciales de mensajes, pero la intención o propósito de la información recibida clarifica taxonómicamente el tipo de información enviada por todo lo que nos rodea. De ahí que la comunicación que se establece visualmente quede dividida para su estudio dentro de dos grupos principales: *intencional y casual*.

5.8.1 LA CONDUCTA SEMIÓTICA

El estudio de la conducta semiótica establece tres campos diferentes de investigación con características perfectamente definidas en cada uno de ellos de acuerdo con el tipo de información que se establece. Estos campos de la conducta semiótica son los siguientes:

1. **Información directa.** Este tipo de información se produce cuando hay un intercambio de información del mismo tipo; es decir, se establece una intercomunicación. El ejemplo tradicional está forjado por el intercambio de mensajes a través de las banderolas de los niños exploradores o cuando se envían mensajes por medio de un semáforo naval utilizando la clave Morse, o simplemente cuando establecemos una información telefónica.

2. **Información unilateral.** Este tipo de información se establece cuando se envía información en un solo sentido, sin que haya respuesta alguna. Este es el caso de la información que recibimos a través de un cartel o cuando vemos la televisión. Este es el campo que interesa al diseño gráfico, por sus características en la emisión de mensajes siempre en una dirección.

La información unilateral, como sistema de comunicación, debe ser analizada bajo dos puntos de vista diferentes, de acuerdo con el tipo de elementos gráficos que se utilicen como medio emisor: a) Sistemas de información tipográfica. y b) sistemas de información pictográfica. Como información tipográfica se entiende a los sistemas escritos que por medio del uso de signos convencionales nos brindan una información precisa, pero cuya efectividad queda circunscrita a un área limitada por el uso del idioma, donde su aplicación será relativa.

Por información pictográfica se entiende al mundo de las imágenes como elementos transmisores de mensajes que de una manera general establece un sistema de información más directo, franqueando la barrera de los idiomas.

Estas dos variantes de la información unilateral quedan dentro de los mismos cánones que norman el funcionamiento de los mensajes visuales, que aunque pueda ser repetitivo es necesario recordarlo para fijar de manera precisa sus alcances.

3. Información inocua. Este tipo de información se efectúa al emitir mensajes de tipo subjetivo cuyo significado puede ser variable. el cual dependerá tanto del emisor como de la interpretación que le dé un observador en un momento determinado, al variar constantemente de acuerdo con las características socioculturales de las personas que actúan como intérpretes. El ejemplo clásico lo constituyen las obras de arte, que en cuanto más abstracta se manifieste, más diverso será el mensaje que se obtenga.

El mensaje visual

En todo tipo de comunicación siempre hay tres elementos principales: el emisor, el mensaje y el receptor.

En comunicación visual todo puede expresarse mediante el uso de imágenes adecuadas, dependerá de las formas empleadas y del color seleccionado, de la proporción usada y de la claridad de expresión del gráfico.

En el caso de la comunicación visual el emisor será el gráfico o la imagen utilizada. el mensaje es el significado portado por la imagen y por último, el receptor será la persona que completa la imagen en cuestión y obtiene indirectamente de ella un mensaje.

5.9 SEMIÓTICA

La semiótica es la ciencia que estudia el significado de los signos, y que últimamente ha adquirido gran importancia como consecuencia de los estudios desarrollados por el estadounidense Charles Morris. La semiótica -conocida hace tiempo como la semiología, nombre difundido por Ferdinand de Saussure- era aplicada generalmente en el área de la lingüística o de la medicina con una función semejante; sin embargo, el verdadero origen de esta ciencia se remonta a la antigua Grecia en donde se le denomina Semiótica.

El objetivo de la semiótica es el estudio de todos los sistemas de signos que en forma espontánea o intencional nos envían mensajes visuales.

Dentro del extenso campo de la semiótica lo que interesa al diseñador gráfico es el estudio de la comunicación por medio de imágenes, como una finalidad preestablecida.

El campo de la semiótica es muy amplio, todo signo de cualquier género o tipo es portador de información.

Campos de la semiótica general

La siguiente clasificación se preparó con base en los estudios sobre semiótica que

menciona Humberto Eco:

Zoosemiótica. Sistema de comunicación entre los animales.

Para lingüística. Estudio de las variantes fonéticas de la voz.

Cibernética. Estudio sobre la comunicación de las máquinas.

Biónica. Estudio especializado en la actualidad sobre los sistemas de comunicación de las células vivas.

Cinética. Estudio sobre la comunicación a base de gestos y ademanes.

Lenguajes formalizados. Estudio sobre la comunicación con base en símbolos científicos utilizados en distintas áreas como la química. Las matemáticas, la biología, etcétera.

Otros campos de la semiótica general

- Señales olfativas
- Comunicación táctil
- Códigos del gusto
- Semiología médica
- Lingüística (campo de las lenguas naturales)
- Códigos musicales
- Lenguas escritas
- Semiótica de la trama
- Estructura narrativa
- Códigos culturales

Sistemas del comportamiento y de los valores personales

- Alfabetos ignorados
- Códigos secretos
- Retórica: el arte del buen decir
- Códigos científicos: matemáticas, arquitectura, biología, sistemas eléctricos
- Simbología técnica industrial para el manejo de equipos especializados
- Simbología técnica para el manejo de equipos domésticos y de oficinas, y
- Simbología de informática e ingeniería de la computación.

Campos de la semiótica visual

- a) **Señales altamente convencionales.** Banderines de los scout, semáforos insignias militares, etcétera.
- b) **Sistemas cromáticos.** Simbología, psicología y estética de los colores.
- c) **Uniformes.** Deportivos, militares, religiosos, vestuario de época.
- d) **Sistemas audiovisuales.** Televisión, cinematógrafo, audiovisuales.
- e) **Sistemas verbo visual.** Periódicos, revistas, folletos.
- f) **Sistemas cartográficos.** Mapas y planos especializados.
- g) **Códigos estéticos.** Pintura, escultura, danza, arquitectura, etc.
- h) **Códigos gráficos.** De tipo informativo, cultural, estético, de control, promocionales y de identificación.

i) **Códigos científicos.** Sistemas de clasificación taxonómica, indicadores departes de un sistema y sistemas de cálculo matemático y sistemas de computación.

5.9.1 LA SEMIOSIS

La semiosis constituye el proceso de funcionamiento de los signos para transmitir un significado. El mismo proceso se presenta en los gráficos al expresar su mensaje; en otro proceso semiótico o semiosis destacan cuatro elementos principales:

- a) El signo o significante gráfico.
- b) El significado.
- c) El intérprete.
- d) La interpretación.

Según Charles Morris en la semiosis algo se toma en cuenta de algo mediato a través de algo más. Un ejemplo puede aclarar este concepto. Supongamos que observamos un cartel en donde se promueve a un restaurante de él retornamos algo (el mensaje que nos invita a ir a ese lugar), quizá lo mediato sería el restaurante que está en otro lugar y que no podemos alcanzar en ese momento, toda esa información se obtiene por medio del propio cartel, por nosotros mismos en el papel de intérpretes.

De acuerdo con lo expresado, se concluye primeramente que los mediadores o portadores de un significado son los símbolos gráficos; en segundo lugar, lo que otorga razón al significado es la interpretación; por último los agentes del proceso son los intérpretes.

Potencialidad de expresión de un gráfico

La potencialidad de expresión de un gráfico está en función directa del número de interpretaciones que pueda contener al momento de expresar su significado.

Entre más sean las interpretaciones que se obtengan de un gráfico, mayor será su potencialidad. Por el contrario, entre menos interpretaciones se obtengan de un gráfico, menor será su potencialidad.

En diseño gráfico, las proporciones que se presenten para resolver cualquier problema deben considerarse siempre con una muy baja potencialidad para que cumplan con la función de informar claramente, evitando con ello posibles confusiones en su interpretación.

Dimensiones de la semiosis

El estudio de la semiótica se integra en tres partes principales, perfectamente delimitadas en contenido y función.

- a) La semántica estudia la relación que hay entre el signo y el sujeto o concepto que representa.
- b) La sintáctica estudia la relación del signo con su sistema y la relación entre símbolos.
- c) La pragmática estudia la relación entre el signo y los usuarios.

En conjunto las tres dimensiones de la semiosis intercambian posibilidades y

perspectivas.

Terminología de las dimensiones de la semiosis

Cada una de las dimensiones de la semiosis utiliza términos específicos que sirven para determinar el campo de acción de cada una de ellas así como su relación funcional.

Denotar. Término semántico que implica la acción de mostrar la representación gráfica de una persona, un animal, un objeto o de un concepto. La denotación debe ser objetiva, explícita y precisa.

Significar. Este término semántico es considerado muy importante y significa el mensaje o contenido cognoscitivo implícito en un gráfico; constituye, por naturaleza el objetivo para el cual fue diseñado dicho gráfico.

Connotar. Forma parte importante como término de la semántica y se considera como el conjunto de conceptos o ideas que se relacionan indirectamente con el significado de un gráfico, y sus efectos motivacionales quedan implícitos en forma subjetiva.

Estructurar. Término sintáctico que expresa la acción de conjugar todos los trazos o valores de la expresión estética necesarios para la realización de un gráfico, logrando con ello darle a su "forma" la armonía visual adecuada.

Relacionar. Es la acción de unir la expresión de dos o más gráficos para obtener un significado más complejo; dicho de otra forma es la acción de vincular el significado de varios gráficos en forma secuencial con el fin de obtener una información más completa.

Expresar. La expresión es la parte importante de la pragmática, y explica la función que tiene un gráfico al transmitir un mensaje visualmente. Por tal motivo, cualquier gráfico expresa un significado para la persona que lo está observando

5.9.2 SEMÁNTICA

La semántica es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado implícito de acuerdo con la función que realizan. Tiene su origen en el vocablo griego *sema* que significa signo: de ahí se deriva el concepto de *semaio* que en español se traduce como significar. En un principio este concepto se tomaba más bien como el sentido que se le daba a las palabras y se consideraba que al cambiar el sentido de la palabra se efectuaba un cambio semántico según fue establecido por el gramático Pierre Guiraud. En nuestros días, el término semántica se aplica a todos los signos y símbolos que son portadores de un mensaje de esta manera se establece la relación gráfico-significado.

La meta principal de la dimensión semántica es el análisis de los conceptos involucrados en el significado: ¿qué? ¿con qué? y ¿para qué? Además debe controlar metodológicamente la gestación formal o figurativa de los elementos gráficos con el fin de que sean precisos en su motivación de notación y significado.

El significado semántico

El significado de un símbolo está relacionado con el mismo símbolo bajo dos aspectos diversos, pero con un objetivo encaminado hacia el mismo fin.

Estos dos se refieren en primer lugar, desde el punto de vista del diseño gráfico a la relación que tiene el símbolo con un significado particular en el momento en que el símbolo es creado por el diseñador, quien parte desde un enfoque diferente del usuario del símbolo. El diseñador toma como premisa un significado al que se le debe dar "forma gráfica". En el segundo caso, el usuario parte de la contemplación de un símbolo del que debe extraer un significado.

El significado que tendrá una forma gráfica debe considerarse dentro de los principios fundamentales de la semántica de los gráficos, con el fin de relacionar en forma objetiva el binomio significado – significante. A este primer significándose le llamará significado semántica para diferenciarlo del significado que aparece posteriormente durante el aspecto pragmático, en el cual el significante estará relacionado con el usuario o intérprete, quien extrae el mensaje portado por el gráfico, que recibirá el nombre del significado pragmático.

5.9.3 SIGNIFICADO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Iconos

El Icono, proviene del griego, eikon, onos, que significa imagen. Se define como el signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado. Este puede ser figurativo o abstracto según el estilo y naturaleza del proyecto.

En el campo del cómputo un ícono es un símbolo en pantalla utilizado para representar un comando o un archivo, usualmente con algún simbolismo gráfico para establecer una asociación.

Pictogramas

La doctora Marion Diethelm dice en Signet, Signal, Symbol: Pictograma es aquella imagen de un objeto real, que, para responder a las exigencias de una información clara y veloz, es representado en forma tipificadamente sintética.

Este fenómeno del siglo veinte estimuló la necesidad creciente de que todos los países contaran con signos que permitieran superar las barreras del idioma y que respondieran convencionalmente a significados comunes para poblaciones de diversas culturas y regiones. Así, a partir de los trabajos pioneros de Orto Neurath, investigador austriaco que en 1922 produjo las primeras figuras estilizadas y abstractas, comenzaron a desarrollarse y a divulgarse los llamados pictogramas, signos que expresan gráficamente distintos significados de naturaleza vial, cultural, comercial o de esparcimiento. La aparición de estos grafismos concisos que explican visualmente los mensajes por sobre los lenguajes naturales de los pueblos, pertenecen a las más diversas fases de la vida humana.

Los pictogramas se desarrollan en los siguientes campos:

1. **Espacios urbanos:** Lugares históricos, culturales, residenciales y comerciales; áreas verdes.
2. **Vías de circulación:** Calles, rutas y autopistas municipales, provinciales, nacionales

e internacionales.

3. **Transporte:** Estaciones intermedias o terminales, para medios de transporte aéreo (aeropuertos), terrestre (estaciones de ómnibus, trenes y subterráneos) y acuático (puertos de transporte marítimo, fluvial y lacustre).
4. **Eventos:** Culturales, políticos, económicos y deportivos de proyección nacional e internacional (congresos, olimpiadas, ferias, exposiciones, museos, convenciones, conciertos, festivales).
5. **Servicios sociales:** Conjuntos habitacionales; centros de salud y hospitales; escuelas, colegios y universidades; museos y centros culturales.
6. **Industria:** Plantas industriales y agropecuarias; centros de abastecimiento regional y nacional.
7. **Comercio:** Grandes centros de compras y provisión; supermercados; locales comerciales; bares y restaurantes.
8. **Esparcimiento:** Teatros y cines; estudios de televisión y de radio; centros de diversión y de deportes de verano y de invierno; estadios, clubes, campos deportivos.
9. **Administración pública:** Centros cívicos; edificios y oficinas de gobierno y empresas públicas de jurisdicción municipal, provincial y nacional.
10. **Empresas privadas:** Edificios y oficinas administrativas y técnicas de empresas varias, de productos y de servicios; estudios profesionales, medios informáticos y de comunicación.

Los pictogramas son signos concisos que en su brevedad visual pueden transmitir un significado con simplicidad y claridad, más allá de las fronteras nacionales, lingüísticas y étnicas. Estas circunstancias han favorecido la transformación de los hábitos públicos en el uso de leyendas explicativas y orientadoras hasta el punto de que hoy no sería imaginable la información pública funcional sin la presencia de pictogramas.

Los pictogramas se pueden clasificar en tres:

1. Los pictogramas naturalistas (siluetas humanas y objetos simples universalmente conocidos, como escalera, taza de café, teléfono, automóvil) son los que informan de manera inmediata porque para comprenderlos no es necesario ningún proceso de aprendizaje previo.
- 2.- Los que a primera vista no son comprensibles sin algún esfuerzo de reflexión y que conllevan cierta dosis de hermetismo y de ambigüedad conceptual.
- 3.- Los que no derivan de imágenes figurativas ni de esquemas, sino de signos abstractos, y que para su comprensión requieren de un proceso de aprendizaje. Integran esta clase, los signos que están destinados a receptores técnicos especializados y cuyo alcance es privativo de ellos e inaccesible para los demás. Dentro de este último grupo también están las flechas direccionales o vectores, que, aunque universalmente aceptadas y comprendidas, son de naturaleza abstracta; y las señales viales de reglamentación y de prevención, que son asimiladas por convención y no por razonamiento.

Abstracción en el pictograma

En resumen, el proceso proyectual del pictograma es semiótico, gestáltico y serial.

El diseñador debe discernir, extraer datos, paso a paso y resumidos de manera significativa e inequívoca mediante la abstracción, que tan claramente, ha descrito Joan Costa: « La abstracción es un proceso mental que pretende ignórela individual de lo que se observa, para apoyarse más en la categoría a la que lo observado pertenece».

1. Los conjuntos pictogramáticos son familias de signos concebidas en las tres dimensiones semióticas.
2. Todos nacen de un pensamiento estructural, modular y serial.
3. Su base sintáctica es reticular, constructivista, ordenadora y unitaria.

5.9.4 FLECHAS

Las flechas son, sin duda, elementos muy determinantes en la composición de una señal o un directorio, dado que muestran la dirección a seguir hacia el lugar indicado. Son imprescindibles junto a la parte tipográfica o pictogramas en cualquier señal de tipo direccional.

Al diseñar un sistema de señales, los elementos gráficos son de gran utilidad, estos pueden ser íconos, pictogramas o flechas, al estar creando estas representaciones simbólicas debemos buscar que estas sean de fácil comprensión para el universo de usuarios al que van dirigidas esto se logra equilibrando sus tres dimensiones semióticas de acuerdo a su contexto.

Ergonomía y señalización

La Ergonomía es una disciplina que pone las necesidades y capacidades humanas como el foco del diseño de sistemas tecnológicos. Su propósito es asegurar que los humanos y la tecnología trabajen en completa armonía, cuidando que los equipos, productos, señales y tareas estén diseñados de acuerdo con las características humanas.

Podemos definir la ergonomía para diseño como la disciplina que estudia las relaciones que se establecen recíprocamente entre el usuario y los objetos de uso al desempeñar una actividad cualquiera en un entorno definido. Proponemos el trinomio usuario – objeto – entorno, ya que cada uno de estos elementos es esencial para mantener la relación ergonómica y, por lo tanto, la ergonomía.

Debemos enfatizar que estas relaciones se dan por medio del uso del objeto. Partiendo de esta premisa podemos decir que ergonomía estudia el uso que el hombre hace de los objetos y los espacios.

Los ergonomistas contribuyen al diseño y evaluación de tareas, trabajos, productos, ambientes y sistemas con el fin de hacerlos compatibles con las necesidades, habilidades y limitaciones de las personas.

Relación de las señales con el usuario

Para conseguir una buena señalización, que arroje resultados efectivos, ha de lograrse, además de ofrecer símbolos gráficos acertados, una correcta ubicación de las señales. La situación de cualquier soporte de señalización (valla, cartel, etc.) que según la distancia a que haya de ser vista, deben variar tanto las medidas de sus elementos como la altura a la que aquélla se sitúe, teniendo en cuenta que las proporciones del ángulo de visión se hacen más amplias a medida que aumenta la distancia entre la persona y la señal que se visiona.

Nivel de visión

La altura promedio del nivel de ojo o nivel visual medido desde el suelo de una persona de pie es aproximadamente de 1.60 m en promedio (según el percentil ecuatoriano).

Mientras está sentado es aproximadamente de 1.30 m y al manejar un vehículo es aproximadamente de 1.40 m; el nivel visual de un conductor de camión es mucho más alto que el del automovilista y muy variable por lo que deberá ser considerado especialmente cuando el proyecto lo requiera.

De igual manera debemos considerar la debilidad visual al establecer un sistema de señalización, ya que este es un problema que se acentúa con la edad. Para estos casos la relación de distancia y altura tipográfica deberá aumentar una pulgada por cada 7.5 m

Visualización y percepción

La señal en su contexto de actuación.

La aglutinación de mensajes conspira contra la percepción de las señales, que se erosionan atacándose entre sí, por lo que cada estímulo debe estar dotado de un área visual de exclusión. Cada señal requiere un espacio propio para actuar con eficiencia en el contexto total. La fortaleza de la señal no está sólo en su imagen sino -además- en el territorio que gobierna.

El emplazamiento de la señal de nomenclatura en las columnas de semáforos genera dificultades y contraindicaciones severas que ya han sido experimentadas negativamente, y la superposición de estímulos visuales es desaconsejable. Por ejemplo, el semáforo es una señal en sí misma. La pregnancia del instrumento es importante y eficaz. La inclusión de la señal de nomenclatura en la misma columna del semáforo debilita la percepción de la primera, le resta valor a la señal, le quita identidad, con el único aparente beneficio de eliminar una columna de la vía pública.

5.9.5 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS**Campo normal de visión**

Algunos estudios nos informan que el campo normal o cono de visión utilizable en señalización cubre un ángulo de 60° las áreas fuera de este cono tienden a verse con menor detalle. Este rango se amplía con movimientos de cabeza aunque el observador promedio se resiste a realizar este esfuerzo extra. La consistencia en la colocación de los

símbolos en un sistema reduce la necesidad de búsqueda por parte del observador.

Agudeza visual

Cada persona tiene diferente capacidad de visión.

Rango de lectura

Entre el público normal existe una amplia variación desde 125 palabras por minute hasta 500 o 600 factores como la edad, inteligencia y educación influyen en este rango el promedio será aproximadamente de 250 palabras por minuto, considerando este rango de lectura los señalamientos vehiculares que son expuestos por unos pocos segundos no deberán de incluir más de 6 pequeños términos.

5.9.6 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS**Relación figura fondo**

Los psicólogos se refieren a este tipo de relación cuando hablan de cómo los modelos o formas son percibidos al colocarse sobre un fondo determinado. Las formas son delineadas por sus extremos formando contornos perceptibles cualquier forma que afecte la percepción de estos contornos afectará el reconocimiento del objeto. La relación figura también se refiere a como los espacios negativos entre las letras afectan el reconocimiento de las palabras al aprender a leer mentalmente organizamos las letras en palabras aprendiendo a reconocer muchas palabras por su forma. Si las letras se encuentran demasiado juntas, de tal forma que se toquen o están demasiado espaciadas los espacios negativos pueden afectar a tal punto que sea difícil reconocer la palabra como un todo. Los procesos y materiales a utilizar también pueden en algún momento afectar esta relación. Letras volumétricas en las que incide una cantidad de luz no controlada puede crear sombras que modifiquen los contornos y las hagan poco legibles.

Implicaciones del color

Las personas varían notablemente en su habilidad para reconocer y recordar los colores probablemente 6 colores sin incluir el blanco y el negro (rojo, amarillo, azul, verde, naranja, café) pueden ser fácilmente distinguidos y recordados, fuera de estas limitaciones, el color en señalización puede ser utilizado como un elemento de identificación secundario o como un código. Por ejemplo en grandes estacionamientos se aplica color a paredes, columnas o techos para ayudar a distinguir los diferentes niveles, deberemos siempre buscar el refuerzo de este código con letras y números.

El color puede evocar diferentes estados de ánimo esta característica es ampliamente utilizada en elementos gráficos aplicados a paredes, diseño de interiores e iluminación.

Algunos colores pueden ser agentes reforzadores en señalización el observador ha sido condicionado a asociar el rojo con peligro, o emergencia por su experiencia con fuego, señales, semáforos. De igual manera respondemos al amarillo como un color de precaución de alerta. Los colores complementarios(verde – rojo), (violeta – amarillo) (naranja – azul) producen al combinarse ciertos fenómenos visuales que pueden ser interesantes al utilizarse artísticamente, como en el pop-art; sin embargo pueden presentarse problemas al usarse en señalización ya que pueden generar vibraciones ópticas.

La señal en el espacio urbano.

Hacer la ciudad legible implica, entre otras destrezas, descifrar sus códigos. Los factores de reconocimiento urbanos son innumerables y la complejidad se acrecienta por la diversidad icónica, la heterogeneidad, la mutación constante del paisaje y el ruido visual.

Los sistemas de comunicación -la señalización entre ellos- pretenden establecer una gramática fehaciente, permanente y confiable que colabore con la decodificación. Para que esta premisa se cumpla, los sistemas de señalización urbanos deben observar una conducta basada en tres polos: secuencialidad, previsibilidad y estructura.

Los 3 polos actúan al unísono en la percepción del mensaje.

- El primero, por la reiteración constante y secuenciada en el paisaje.
- El segundo, a través de la colocación sistemática, que hace previsible su localización.
- El tercero por su conformación estructural: forma, dimensión, color, contenidos y aspectos visuales del signo.

5.9.7 FACTORES AMBIENTALES QUE PUEDEN AFECTAR LA PERCEPCIÓN.

Existen algunos factores que afectan la percepción de la señalización y están relacionados con el medio ambiente en que esta se sitúa, las más importantes tienen que ver tanto con la calidad como con la intensidad de la luz ambiental que cae sobre la señal, las obstrucciones visuales entre el observador, la señal y el ambiente visual detrás o alrededor de las señales. En muchos de los casos, estos factores se encuentran fuera del control del diseñador y este deberá tomarlos en consideración al realizar su proyecto, existen objetos relacionados con el diseño que pueden ayudar a controlar los factores ambientales; la iluminación artificial, la localización de las señales y los elementos gráficos pueden ayudar.

Luz ambiental

La iluminación normal existente, es uno de los puntos importantes a considerar.

En la medida en que los niveles de iluminación decrecen, el contraste entre la figura se incrementa, en señales sin iluminación propia este contraste se incrementa usando motivos claros sobre fondo oscuro. Para lograr mejores resultados, el diseñador preferentemente deberá probar los colores a utilizar en los sitios necesarios y evaluar en condiciones deficientes de luz y ante la imposibilidad de utilizar iluminación artificial, se deben buscar mayores contrastes, sin embargo existen estudios que nos informan que la agudeza visual aumenta con la iluminación.

Luces de color sobre señalamientos cromáticos pueden disminuir la percepción, los excesos de iluminación también pueden afectar la percepción al crear un efecto de halo alrededor de las partes claras, este fenómeno visual hace que la tipografía aparezca más grande y pesada en la noche que a la luz del día, esto puede ser corregido al reducir la intensidad luminosa, modificando el peso de la cara de la tipografía o una combinación de ambos.

La iluminación interna puede ser utilizada aunque la luz ambiental sea correcta, para dar un mayor énfasis.

Obstrucciones visuales

Uno de los factores humanos directamente relacionados con este problema es el nivel visual, debe tomarse en consideración la circulación básica de los usuarios, para evitar obstrucciones entre el observador y la señal.

El diseñador en este caso deberá colocarse en el lugar del usuario para planear la adecuada localización de las señales. Algunas de las preguntas que debemos hacernos como diseñadores son:

- ¿Puede la señal ser vista por encima de las cabezas del resto de los usuarios, por un usuario de altura promedio?
- ¿Qué tipo de ambiente rodea a la señal y cuál es la calidad de la iluminación?
- ¿Existen elementos arquitectónicos, de maquinaria o incluso de señalización que obstruyan la visión?
- ¿Existen elementos naturales como plantas, árboles, etc. que puedan crecer e interferir con la señal?
- ¿Habrá vehículos estacionados o en circulación que puedan obstruir la visión de la señal?

5.9.8 LEGIBILIDAD

Legibilidad

Legibilidad es el contraste de la tipografía con los demás elementos del contexto.

La legibilidad depende también de la longitud de la línea de texto, las líneas largas son difíciles de leer. Conviene también evitar columnas muy cortas, pues con una longitud de línea pequeña se producen cortes poco adecuados en las palabras.

Cuando el interlineado es muy pequeño, la vista tiende a saltarse renglones. Para una buena interlínea en un texto normal un 20% de la altura de la tipografía es adecuado.

Estudios de distancia indican que una persona con una visión de 20/20 a la luz del día puede leer tipografía de 2.5cm a una distancia de 15m. Sin embargo para señalización tendremos que hacer los ajustes necesarios para abarcar a un mayor número de observadores.

Se ofrecen aquí algunos datos a considerar, relativos a las líneas de visión, tamaños y distancias:

Criterios de legibilidad

Visión a corta distancia: Los letreros que se presentan en esta modalidad suelen tener pequeño tamaño y se contemplan a distancias menores de 10 metros. Su colocación, respecto al suelo, será entre 1,5 y 2,5 metros. (IMAGEN PAG. 61)

Visión a media distancia: Cuando sea de 10 a 15 metros la separación entre el observador y la señal, el tamaño del letrero o cartel no puede ser menor de 1 x 1 metros.

Visión a larga distancia: Estos letreros se sitúan a una altura superior al primer piso de un edificio. En este caso han de ser de un gran tamaño, y a ser posible estarán iluminados por focos, o serán luminosos de material translúcido e iluminación interior, para hacerlos más visibles durante la noche.

Legibilidad de señales diseñadas para vehículos.

Las señales deben contener únicamente información esencial, y su significado debe ser claro a simple vista para que la atención del conductor no se distraiga de la tarea de conducir.

La legibilidad de señales observadas desde un vehículo en movimiento está determinada por diferentes factores enumerados en la siguiente lista en orden de prioridades.

1. Velocidad de manejo y número de carriles, ambos influyen en el tiempo de reacción a la señal.
2. La distancia desde la cual la señal deberá ser reconocida.
3. El medio ambiente en el cual se encuentra la señal. (Zonas comerciales, industriales, residenciales, el campo)
4. El ángulo de visión del conductor.
5. Factores de diseño como pueden ser la tipografía, el espacio entre letras y renglones, número y tamaño de palabras, número y tamaño de símbolos (Deberán de ser máximo
- 6.- color, iluminación y demás elementos de diseño.

El tiempo en el que persona capta el símbolo lo lee se relaciona con el número de carriles de la siguiente manera:

- 2 carriles – 8 segundos
- 4 carriles – 10 segundos
- 6 carriles – 11 segundos

Mientras más rápido se desplaza el vehículo más rápidamente pasará ante los ojos del receptor y mayor deberá ser el tamaño tipográfico. Por cada 15m de separación entre el objeto y el observador deberá aumentar 25cm a la altura de la letra como mínimo. Para tener la plena certeza de que la señal será leída tomando en cuenta una tipografía helvética médium en capitulares se aumentará una pulgada por cada 9m de distancia.

5.9.9 LA CONTAMINACIÓN VISUAL

Las calles de nuestra ciudad son el escaparate cotidiano donde se exhiben todo tipo de gráficos, en muchos casos se hace un abuso de estos sistemas de comunicación y se crea con ello un problema llamado contaminación visual.

Este problema debe ser resuelto en forma coordinada por las autoridades municipales, urbanistas y arquitectos; sobre todo, es necesaria la intervención de diseñadores especializados en gráficos, con el fin de que se logre una reglamentación adecuada que controle el uso y el tamaño de los gráficos urbanos.

En principio es deber del diseñador gráfico lograr soluciones que den la información requerida; pero evitando al mismo tiempo cualquier exceso en el uso de los gráficos, de

manera que se prevenga de antemano una situación de contaminación visual.

Problemas que provoca la contaminación visual

Los problemas ocasionados por la contaminación visual son de diversa índole:

1. Exceso de información visual. Este problema provoca apatía por parte del usuario que prefiere no hacer caso de los letreros y gráficos, esto motiva un falso funcionamiento de los elementos de comunicación visual.

2. Falsa información de los propios gráficos. Este es uno de los problemas que con más frecuencia se presentan y se debe al desconocimiento general de las normas básicas de la percepción visual, principalmente en los siguientes puntos:

- Tipos de letras mal seleccionados.
- Tamaño de letra inadecuado.
- Fondos de letreros sin contraste cromático adecuado.
- Mala distribución de elementos, provocada por desconocimiento de las reglas de composición.

3. Mal aspecto de la ciudad. Frecuentemente al llegar al exceso de anuncios y carteleras se afectan las fachadas de los edificios. Inclusive hemos visto el problema de anuncios gigantescos que tapan totalmente a un edificio, sin que importe el valor arquitectónico que pueda tener.

4. Distracción de automovilistas y peatones. Esto provoca muchas veces problemas de tránsito porque las personas son distraídas por cierto tipo de reclamos publicitarios demasiado atractivos o que causan un deslumbramiento molesto.

5. Problemas de tipo psicológico. Este tipo de problemas inciden directamente en la capacidad visual del usuario, causándole fatiga visual y aturdimiento de los sentidos, debido al mal uso de los colores y a una iluminación defectuosa.

5.9.10 EL MENSAJE Y LA TIPOGRAFÍA

Dentro de la señalización y la señalética, la tipografía tiene un papel preponderante. El adecuado uso de la tipografía determinará que tan bien va a llegar el mensaje al receptor.

Las palabras, substancia verbal, se convierten en substancia visual al adquirir una forma escrita particular por medio de la tipografía.

La tipografía tiene una doble función, la primera se refiere a la representación gráfica – mecánica del lenguaje o función lingüística, y la segunda, quizá la más importante dentro del diseño, corresponde al contenido semántico que tienen por sí mismos los rasgos tipográficos.

Elección tipográfica

Cuando el diseñador gráfico debe elegir una tipografía para usarse en un sistema de señalización o señalética, generalmente lo hace de alguna de las siguientes formas: conocimiento de fuentes, adecuándose al manual de identidad gráfica del lugar a señalar, fuentes disponibles, gusto o moda.

Se pueden elegir tipografías de palo seco o sin serifa y generalmente se piensa que en señalización y señalética se ve o se lee mejor si está escrito con altas, lo cual no siempre es cierto, debemos de tomar en cuenta la fuente que estamos usando y bocetar para llegar a una conclusión óptima.

Para que una tipografía aplicada en un objeto de diseño sea legible y funcional es importante que el diseñador considere qué es lo que se va a leer, quién lo va a leer, para qué, dónde, cuándo, etc., es decir, conocer todas las intenciones del mensaje para que se cumpla la función. A continuación mencionaremos algunas reglas de legibilidad:

1. Caracteres sin patines en bajas son menos legibles que aquellos que sí tienen patines.
2. La letra redonda de caja alta y baja bien diseñada es más legible que cualquiera de sus variantes como la cursiva, negritas o versalitas.
3. Las palabras deben estar separadas por un espacio no mayor al ancho de la letra “a”, del tipo en uso.
4. El espacio entre líneas o interlínea debe ser superior al espacio entre palabras.
5. La redacción deberá ser concisa.
6. Los nombres de los lugares a señalar deberán ser lo más cortos posible, para que sean leídos rápidamente.
- 7 Las leyendas deberán tener el mismo significado para todos los usuarios.
8. Deberá de usarse un lenguaje sencillo y que no cause confusión visual.
9. Hay que evitar dentro de lo posible las abreviaturas. En caso de usarlas estas no deberán causar confusión y sólo usar una dentro de la leyenda.

Como ejemplo, tenemos que es más conciso y claro poner Hombres o Mujeres, según el caso, que poner Tocador de Damas, Servicio de Mujeres, Baño de Caballeros o Sanitario de Hombres, ya que además de que es más largo, causa confusión ya que nuestro idioma es muy diverso dado que se habla en diferentes partes del mundo. Otro ejemplo es que es más conveniente escribir Tren que Ferrocarril porque en primer lugar es más corto y en segundo lugar las dobles “r” causan confusión visual.

Para poder definir bien la tipografía y la redacción, el diseñador deberá de hacer una profunda investigación del los usuarios, su forma de hablar y sus costumbres, así como del lugar a señalar, para que el mensaje no tenga ruido y llegue claramente al usuario.

5.9.11 COLOR EN SEÑALIZACIÓN

El color es una parte importante en la señalización ya que está cargado de información, crea una sensación óptica por su convencionalidad.

La percepción del color causa asociaciones muy variadas. Algunas de ellas pertenecen al inconsciente colectivo y corresponden al contenido simbólico de los colores.

En la práctica de la señalización y la señalética es normal usar una combinación de dos ó más colores. En este caso los elementos separados, uno de un color y otro de otro color no son registrados por nosotros como unidades sino como totalidades. Las sensaciones que sentimos corresponden a las cualidades psicológicas de cada color por

separado y después se sintetizan. Esto es válido sólo cuando las superficies son del mismo tamaño. Si una superficie es más grande, lógicamente se acentúa el efecto de ese color.

La percepción del color está íntimamente relacionada con la forma de la superficie en la que se encuentra. Un color sobre una forma redondeada o una angulosa no produce el mismo efecto. Un color suave y agradable puede compensar las líneas austeras de un diseño llegando a un concepto de armonía. Un triángulo corresponde mejor al movimiento del amarillo que irradia hacia afuera en todas direcciones. El azul da la impresión de desaparecer de la vista en un movimiento concéntrico apto al círculo. El rojo, también en movimiento pero sin radiación se relaciona bien con el cuadrado. El anaranjado está mejor relacionado con el trapecioide. El verde necesita un triángulo con lados curvos pues se encuentra entre el amarillo y el azul. El elipse en cambio es perfecto para el violeta. La forma de un color expresa su carácter y de este modo podemos ver que los tres colores secundarios derivan de los tres colores primarios, así como las formas.

Principios de disposición del color

El equilibrio radica en la ponderación de masas, intensidades y valores. Las masas se equilibran por el principio de la ley de áreas o de fondos. Cuando más grande sea el área a cubrir, menos intenso, neutro y quieto debe ser su color y cuando el área sea más pequeña aceptará mejor el color puro o en su máxima intensidad. Los colores de análoga intensidad se equilibran en áreas iguales o parecidas, pero cuando se adiciona a uno de esos esquemas un color más intenso, este tendrá que ser menor en cantidad para que el equilibrio del conjunto no se rompa. Los valores se equilibran en términos análogos, una pequeña área de valor oscuro equilibrará una gran zona clara y por el contrario, una pequeña área de valor oscuro equilibrará una gran zona clara y por el contrario, una pequeña masa clara compensará el peso de una gran masa oscura. La proporción regula variedad. Una combinación de múltiples colores sin orden es desproporcionada e inquieta. Cuando la repetición es excesiva, la combinación es monótona. Cualquier esquema de color será más atractivo si la extensión del área de cada color es desigual. En toda composición debe actuar un color predominante o principal que anule la desproporción y evite la confusión; el principal podrá ser más potente en color, intensidad o valor que los restantes. El ritmo cromático interviene en la disposición para llevar el ojo cómodamente y por sucesión ordenada de un color a otro. Una combinación rítmica es aquella en la que los colores o valores se repiten con sentido de equilibrio y variedad armónica.

Luminosidad

El ojo percibe con mayor o menor intensidad la impresión de la luz y por lo tanto, la del color. La máxima sensibilidad del ojo con plena iluminación se manifiesta en la zona del amarillo. Cuando la iluminación se atenúa, la curva del gráfico se reduce asimismo y deriva hacia la zona del verde. Por luminosidad de un color se entiende la cualidad que le hace permanecer más o menos visible cuando empieza a faltarle la luz. Los colores

puros tienen entre sí una notable diferencia de luminosidad; el amarillo es mucho más luminoso que el azul.

La luminosidad de un color cambia por efecto de otros. La iluminación afecta también a las sombras proyectadas. Si la fuente de luz es anaranjada, la sombra que proyecte un objeto iluminado por aquellas tomará una coloración azul violácea, que es la complementaria del color de la luz. La simple variación de la intensidad lumínica tiene efectos peculiares. La luminosidad acompaña siempre a los colores más puros y alegres.

5.9.12 MATERIALES Y SISTEMAS DE SUJECIÓN

Cuando se está proyectando un sistema de señales es importante tomar en cuenta el sustrato en el que serán producidas las señales. Para poder decidir adecuadamente el sustrato en el que produciré el sistema es necesario conocer las características del mismo, cuales son las ventajas y desventajas que ofrece y su durabilidad y resistencia dependiendo de las condiciones climáticas y de iluminación a las que será sometido.

La talla fue el primer método duradero para grabar caracteres; empezó a emplearse en los mojones de la época romana. La Revolución Industrial introdujo el hierro fundido y un aumento en el uso de patrones y moldes que aportaban uniformidad a las letras. Es importante recordar, sin embargo, que el fundido de hierro, a pesar de ser un proceso industrial, todavía era una actividad a pequeña escala y localizada. Esto explica la variedad de tipos de letras en los siglos XVIII y XIX, y se confirma en las marcas de los fabricantes, que suelen estar presentes incluso en los objetos más humildes.

Otros materiales que explotaron el uso de moldes y el principio de la modularidad fueron la terracota y las baldosas vidriadas. Compañías ferroviarias como la Underground Electric Railways Company of London* utilizaron generosamente estos dos materiales para asegurarse de que la rotulación formase parte integrante de sus estaciones a partir de 1905. En 1916 fue la primera compañía en encargarse lo que hoy podríamos llamar «tipografía de empresa»: la san serifa Edward Johnston, que se fabricó como tipo en metal y madera para utilizarla en todos los letreros, nombres y señales de la compañía.

Maderas

Es de los más antiguos materiales utilizados por el hombre a parte de bello tiene múltiples funciones, puede ser ensamblada con facilidad.

La madera se subdivide en dos grupos, la blanda y la dura; la madera debe protegerse siempre de la putrefacción y de los insectos, se puede barnizar o lacar, teñir, blanquear, pulir, aplicar con chapeado y usar combinación con otros materiales, se puede imprimir y transferir.

Plásticos

Los plásticos son materiales susceptibles de modelarse mediante procesos térmicos, a bajas temperaturas y presiones.

Los plásticos desde su aparición han sido de vital importancia en el campo del envase y de la señalética, según sus propiedades los plásticos se clasifican en dos grupos:

Termoplásticos, en estos plásticos ya no hay reacción, pueden ser remoldeables pero mediante un proceso especial en donde el plástico sufre una degradación y queda limitado.

Termo fijos, son los que durante el proceso de moldeo ocurre una reacción química de polimerización de tal manera que estos quedan limitados a una nueva fusión.

Por ejemplo Hule natural, hule sintético etc.

Entre los plásticos más utilizados para el señalamiento se encuentran, los acrílicos, el PVC, el policarbonato, el estireno, el polipropileno, el plástico reforzado con fibra de vidrio (GRP), el nylon poliéster fibra reforzada y el vinilo.

Acrílicos, los plásticos acrílicos pueden ser transparentes o colorearse para convertidos en opacos o traslúcidos, sus texturas pueden ser superficiales o mates.

Los acrílicos tienen poca resistencia al impacto poca dureza superficial aunque esto se soluciona con un revestimiento resistente.

Poli carbonato, material que se caracteriza por su dureza por que es incuarteable, goza de las propiedades del acrílico tiene excelentes propiedades de resistencia Ifuego. Tiene una duración en exterior de cinco años, cuenta con gama de colores y puede ser transparente. Frecuentemente se usa para áreas cerradas.

El estireno, es un material barato que puede producirse a al vacío o a presión, está disponible en varios grados de durabilidad, resistencia al impacto y viscosidad. Lo hay de varios colores traslucidos, frecuentemente se usa para interiores.

Aunque el acrílico se utiliza generalmente para plasmar el alto relieve, el plasticestireno también es capaz de someterse a este proceso.

Metales

El metal ha tenido una gran importancia para la humanidad, por fortuna sigue siendo muy útil en distintas áreas y para la señalética lo es también.

El metal tiene dos propiedades importantes: La resistencia y la Versatilidad de formas y tamaños.

Los metales más usados para los señalamientos son el acero y el aluminio.

Acero, existen distintos tipos:

Plancha de acero dulce plomado, Plancha de acero dulce galvanizado, Acero inoxidable, Acero inoxidable cepillado, Acero estructural, Esmaltados.

Aluminio, sus cualidades son la ligereza, su resistencia, que es durable. No es tóxico.

Se puede mezclar metales para obtener propiedades y características deseadas.

Las desventajas son las uniones por que solo se pueden hacer con remaches y tornillos.

Cerámica

Término muy amplio que abarca a todos los materiales de construcción fabricados con barro cocido. Aunque incluye ladrillos, sombreretes de chimenea, etc., en este caso concreto nos interesan tres tipos: la terracota, la loza y los azulejos. Los términos terracota y loza se emplean para describir bloques huecos tridimensionales, fabricados a partir de un molde, que una vez rellenos de hormigón pueden convertirse en elementos estructurales y emplearse con ladrillo u otros materiales de construcción. Cuando están

sin esmaltar (sin un barniz transparente), se conocen como terracota. Cuando las piezas están esmaltadas se conocen como loza (cerámica vidriada).

Vidrio

Es una sustancia hecha de sílice y carbonato de sodio y piedra caliza, su estructura depende del tratamiento térmico. Para la señalización no es muy recomendable ya que depende de estudiar cuidadosamente los coeficientes de dilatación y fractura, aunque la apariencia es muy atractiva sobre todo si es iluminado adecuadamente.

Laminados

Actualmente existen otros materiales que pueden ser utilizados tanto en señalizaciones temporales como permanentes.

Entre estos destacan:

Dibond

El material Dibond es una lámina compuesta por dos hojas de aluminio de 0.30mm con un centro de polietileno extruido.

FoamBoard

El foam-board es un laminado compuesto por dos hojas de papel de alta calidad con un centro de espuma de polietileno extruido.

Alucobond

El panel composite ALUCOBOND® se compone de dos láminas de Aluminio y un núcleo central de polietileno. Se trata de un panel caracterizado por su gran plenitud, por la posibilidad de sus grandes dimensiones (hasta 8000 mm. De longitud por 1500 mm. de anchura), así como por su capacidad de adaptación a las formas y despieces más diversos, gracias a la posibilidad de fresado del ALUCOBOND® por su cara posterior.

Sistemas de sujeción

Los medios de sujeción son aquellos que nos ayudan a sujetar la señal contemplando si la señalización será de manera permanente o temporal. Para decidir qué medio de sujeción es el adecuado debemos tomar en cuenta

- La forma de la señal
- Fuerza necesaria para mantener unidas las piezas.
- Material con el que se integran las piezas.

Según la duración el tiempo y el espacio hay uniones:

- Desmontables

Limitadamente desmontables /tornillos, pegamentos y tuercas/

- No desmontable /soldadura

Los sistemas de sujeción pueden ser:

- Adosada, es la que está unida indirectamente al muro mediante tornillos o unidas con adhesivo a la superficie.

De Bandera, es la que se ensambla indirectamente mediante otro elemento como sería un ángulo, perfil, ranura.

De Banda, es igual que la de bandera salvo que esta permanece fija al techo

Auto soportante, es la señal que se sostiene por sí solo mediante la fijación al piso o por tubos cilíndricos²⁰. (Orozco)

5.10 TEORÍA DE LA GESTALT

(Forma, figura, configuración, estructura, creación...):

“el todo es más que la suma de las partes”

Entorno a la *Gestalt* han habido 2 corrientes de pensamiento:

1. La teoría de la producción, que consideraba la *Gestalt* (forma), como el producto de un acto perceptivo.

2. La *Gestalt* viene dada de forma inmediata, no es producto de la percepción, sino que es ésta la que es producto de la *Gestalt*. Esta teoría fue demostrada con el "movimiento aparente", con la presentación de dos fenómenos en distintos tiempos (tal como hacen los dibujos televisivos) que creaba movimiento.

De aquí surge el *fenómeno phi*, es una ilusión óptica que consiste en que el cerebro percibe un movimiento ante un estímulo formado por una sucesión de imágenes, es decir, se rellenan los huecos entre ellos y hace que veamos como un movimiento continuo la simple serie de imágenes congeladas del movimiento. Junto con el fenómeno de persistencia retiniana fue base de la teoría del cine.

Uno de los principios fundamentales de la corriente *Gestalt* es la llamada **ley de la Pregnancia**, que afirma la tendencia de la experiencia perceptiva a adoptar las **formas más simples posibles**.

Otras leyes enunciadas serían: **Principio del cierre**: nuestra mente añade los elementos faltantes para completar una figura. Existe una tendencia innata a concluir las formas y los objetos que no percibimos completos.

Principio de la semejanza: nuestra mente agrupa los elementos similares en una entidad. La semejanza depende de la forma, el tamaño, el **color** y otros aspectos visuales de los elementos.

Principio de la proximidad: el agrupamiento parcial o secuencial de elementos por nuestra mente basado en la distancia.

Principio de la simetría: las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.

Principio de continuidad: los detalles que mantienen un patrón o dirección tienden a agruparse juntos, como parte de un modelo. Es decir, percibir elementos continuos aunque estén interrumpidos entre sí. Por Ej.: *Puede hacerse fácilmente la experiencia pintando un conjunto de puntos al azar sobre un papel transparente y otros sobre un*

²⁰ Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética

papel blanco, haciendo que la hoja transparente se mueva sobre la otra se observará que los puntos se mueven conjuntamente, se ven como una unidad.

Principio de dirección común: implica que los elementos que parecen construir un patrón o un flujo en la misma dirección se perciben como una figura.

Principio de simplicidad: asienta que el individuo organiza sus campos perceptuales en campos simples y regulares y tiende a formas buenas.

Principio de la relación entre figura y fondo: afirma que cualquier campo perceptual puede dividirse en **figura contra un fondo**. La figura se distingue del fondo por características como: **tamaño, forma, color, posición**, etc. Los elementos básicos de diseño que ya conocemos, entonces...: *¿Dónde está adherido el cuadro rojo, en la cara frontal del cubo, o en la posterior?*

Principio de la buena comunicación: los elementos tienden a agruparse de manera que se haga el mínimo cambio o discontinuidad.

Principio de contraste: La posición relativa de los diferentes elementos incide sobre la atribución de cualidades (como ser el tamaño) de los mismos.

Ley de la experiencia: las experiencias individuales humanas condicionan la percepción, así hay personas que se adiestran en lecturas invertidas, otras en la visión y comprensión de negativos fotográficos, radiográficos... y/o en discriminaciones sutiles de productos por el **tacto, olor o visión**. Y estos profesionales reaccionan ante un mismo estímulo de un modo diferente en función de su experiencia adquirida.

En definitiva, de la *Gestalt* aplicada al mundo del **diseño gráfico**, obtenemos que en los:

Textos y Contenidos:

- 1.- Colores de Plano y fondo deben contener un buen contraste (figura-fondo).
- 2.- Letras y tipografías claras y formadas (figura-fondo).
- 3.- El buen espaciado entre letras facilita la claridad (figura-fondo).
- 4.- El espacio entre palabras y líneas facilita la separación entre palabras y líneas (proximidad).
- 5.- Los términos importantes y frases serán resaltados o subrayados, 6.- diferenciados por el color, diferenciados por las fuentes o diferenciados por el tamaño (similitud).
- 7.- Si existe movimiento o llamados de atención de un modo animado, estos deben ser por un período corto de tiempo (similitud).
- 8.- Información complementaria, explicativa o de ayuda, deben estar juntas o en grupo (proximidad).

Imágenes y Gráficos:

- 1.- Las ilustraciones no debes ser ambiguas (figura fondo).
- 2.- Los ítems o herramientas emparentadas deben estar juntos o agrupados (proximidad).
- 3.- Las ilustraciones o animaciones, deben contener información escrita o de audio adicional (fundamento de la Gestalt).

4.- Las animaciones utilizadas (como puede ser el caso de material de e-learning) debe ser guiada y orientada (fundamento de la Gestalt)²¹. (Custoja, 2010)

5.11 PROYECTOS SEÑALÉTICOS ECUATORIANOS

En el año 2002, al crearse la Corporación Metropolitana de Turismo de Quito (CMT), se decidió como primer paso para su organización y gestión la preparación de un Plan Estratégico de Turismo al cual se denominó “Plan Q”. Este plan se basó en un estudio del turismo, tanto de Latinoamérica como del Ecuador, para determinar índices porcentuales de la fluencia turística de nuestro país y específicamente de Quito.

El plan se dividió en tres puntos importantes:

RECURSOS, está basado en el conjunto de atractivos del territorio, su patrimonio natural y cultural, su clima y las personas que viven en el mismo. El hombre, su legado histórico y su entorno se configuran como los tres elementos base de la gestión turística.

PRODUCTO, es cuando estos recursos se estructuran para el uso. El producto es aquel recurso en el que se puede realizar una o varias actividades (visitar, asistir, participar, estudiar, comprar, comer...), porque está formulada una propuesta de accesibilidad al mismo (temporal, espacial y económica) por parte de un público.

OFERTA, es cuando el producto se promociona fuera de su localidad

Finalmente, el mercado, atraído por el producto y por la oferta, responde comprando y es entonces cuando aparecen los turistas, se generan ingresos para el lugar, se consolida el destino y se crea empleo. En definitiva, se alcanza un mayor bienestar.

Las actuaciones de Desarrollo Turístico se organizaron en 4 Macro programas (Estructuración (lo que se realizará), Profesionalización, Sensibilización, y Productos turísticos), mientras que el Marketing se organizó en un solo Macro programa, el de Mercadeo y Promoción.

El Plan Q nació con una definición presupuestaria de \$ 2.475.000 anuales para cada uno del los años 2003-2007, definida por Macro programas, quienes realizaron un estudio turístico a nivel nacional e internacional.

5.11.1 ESTUDIO DEL PLAN “Q” DEL TURISMO NACIONAL Y EXTRANJERO

Turismo Mundial

La Organización Mundial de Turismo¹ (OMT), mostró resultados para el 2006 que

²¹ Materia “Diseño Contemporáneo” María de los Ángeles Custoja, EDCOM-ESPOL

confirman que la demanda turística ha seguido siendo muy flexible, pues el sector ha vuelto a registrar un crecimiento de las llegadas de turistas superior a la media, 4,9% aunque a un ritmo mucho menor que en anteriores años. No obstante, los resultados globales muestran claramente que, pese a las dificultades y riesgos a los que se enfrentaba el turismo mundial a inicios del 2006 el turismo, amparado en uno de los más largos periodos de expansión económica sostenida, disfrutó de un nuevo año de fuerte crecimiento, superando la tasa de 4,1% prevista a largo plazo. Según los datos más recientes el volumen turístico en 2006 se cifró en 842 millones de llegadas, representado un incremento de 36 millones de llegadas adicionales con respecto al año anterior. De estos 36 millones, 17 corresponden a Europa, 12 a Asia y el Pacífico, 3 a África, 3 a América y casi 2 a Oriente Medio. África volvió a ser la región que obtuvo los mejores resultados, con una tasa de crecimiento anual de llegadas de turistas del 8% siendo América la que peor resultados ofreció, con un crecimiento estimado del 2%, muy por debajo de la meta prevista.

		Año completo				Datos mensuales o trimestrales (% variación sobre mismo periodo año anterior)															
		2005		2006*		2006*															
		(millones)	(%)	05/04	06/05	AHF ¹	T1	ene	feb	mar	abr	AHF	T1	T2	T3	T4	T1	T2	T3	T4	
Mundo	802	842	5,4	4,9	6,3	6,8	4,8	6,8	8,6	5,1	5,1	3,1	7,4	3,7	6,3	6,9	4,6	5,1	3,8		
Europa	438,3	456,9	4,1	4,3	5,8	6,4	4,9	5,9	8,1	4,4	4,3	-0,3	8,1	3,6	4,8	4,8	1,8	4,3	3,4		
Europa del Norte	51,0	54,3	7,8	6,5	3,8	5,8	3,7	7,1	6,6	-0,7	6,5	3,0	8,8	6,4	7,0	6,7	8,5	6,6	7,9		
Europa Occidental	142,6	149,6	2,6	5,0	3,8	3,5	0,4	2,2	7,2	4,4	5,1	-0,9	11,4	3,9	5,0	4,8	-1,3	4,4	2,3		
Europa Central/Oriental	87,8	89,1	2,2	1,4	6,6	8,6	6,6	5,7	7,5	6,6	1,7	-1,8	3,2	1,1	3,6	3,0	1,4	-0,0	-0,1		
Eu. Mediterránea Meridional	156,8	163,7	5,6	4,4	8,3	10,2	10,0	10,3	10,2	5,0	4,4	-0,1	7,7	3,7	4,5	4,6	3,0	7,9	5,4		
Asia y el Pacífico	155,4	167,4	7,8	7,8	8,6	9,2	6,9	9,5	11,1	7,1	7,8	8,5	7,7	6,2	8,9	10,3	8,5	7,2	5,4		
Asia del Nordeste	87,6	94,1	10,3	7,4	9,2	9,7	7,0	9,5	12,4	7,8	7,4	6,5	7,2	7,3	8,4	16,2	10,9	8,4	6,8		
Asia del Sudeste	49,3	53,9	4,9	9,3	8,6	9,1	7,2	10,1	10,0	7,1	9,3	12,8	8,6	5,1	10,8	3,6	5,8	6,0	4,3		
Oceania	10,5	10,5	3,7	0,6	2,0	2,8	-2,2	4,3	6,3	-0,6	0,6	-1,6	1,2	-1,4	4,1	8,3	3,4	3,7	-0,2		
Asia Meridional	8,0	8,9	4,7	11,7	11,5	12,6	14,1	13,0	10,5	7,7	13,3	17,1	17,3	10,7	9,6	1,5	5,7	7,1	6,6		
Américas	133,5	136,0	5,9	2,1	3,7	3,8	2,6	3,0	5,5	3,7	2,2	0,6	4,7	-0,2	4,1	10,5	3,8	6,1	4,2		
América del Norte	89,9	90,7	4,7	0,9	3,9	3,7	2,1	2,6	5,8	4,5	0,9	-3,0	2,9	-0,7	4,4	10,5	3,1	4,5	1,6		
El Caribe	18,8	19,4	3,9	3,3	-2,2	-1,6	-1,9	-3,4	0,3	-4,0	3,3	4,4	9,3	0,2	-1,2	5,0	1,4	3,8	7,0		
América Central	6,3	7,0	13,2	10,8	6,2	6,2	2,9	7,6	8,6	6,0	10,9	7,6	12,5	9,9	13,6	16,7	10,6	17,1	8,4		
América del Sur	18,2	18,9	11,8	4,0	6,5	8,4	7,4	8,7	9,4	8,8	4,6	7,4	6,8	-0,9	4,7	14,5	8,1	15,7	12,2		
África	37,3	40,3	8,9	9,8	8,1	9,0	5,4	10,3	11,3	5,8	12,5	7,5	18,7	10,1	14,3	12,5	6,2	7,7	6,4		
África del Norte	13,9	14,9	8,9	7,4	3,7	6,6	-7,5	9,9	18,0	-2,2	7,2	4,0	12,0	3,3	12,6	8,4	13,1	5,3	5,3		
África Subsahariana	23,4	26,0	8,9	11,2	10,0	9,9	10,8	10,4	8,6	10,1	15,6	8,9	23,0	16,5	14,9	14,2	2,3	10,1	6,9		
Oriente Medio	38,3	40,7	5,9	6,0	8,1	7,9	3,0	12,0	11,5	8,8	6,0	15,9	-1,7	2,7	8,6	-5,3	29,3	4,3	-3,9		

Tabla 5-1: Llegada de Turistas Internacionales por sub regiones

La región de Asia y el Pacífico, con un +9%, registró el mayor crecimiento de los primeros meses de 2007, seguida de África, con un +8%, Oriente Medio, +8% y Europa, +6%. Para América, tal y como se había previsto, con un +4%, ha presentado los resultados más flojos, si bien su crecimiento sigue duplicando prácticamente el pronosticado para el 2007.

Las previsiones de la Organización Mundial de Turismo son de crecimiento del flujo turístico para los próximos años. Se estima que en 2010 el número de turistas superará el billón de personas.

Según las previsiones que apunta la OMT, los diez países más visitados verán un cambio importante, al llegar a ser China el destino más visitado en 2020 con un total de 186,6 millones de turistas internacionales, cifra que incluye los procedentes de Hong Kong. La Federación Rusa también entrará en el ranking de los diez principales, mientras que el rápido crecimiento de los destinos asiáticos de Tailandia y Singapur, así

como Sudáfrica, se moverán rápidamente hacia arriba en el cuadro, aunque no alcanzarán a los diez principales.

5.11.1.1 ANÁLISIS DEL TURISMO EN AMÉRICA

Según las estimaciones de la OMT, durante el 2006 las llegadas de turistas internacionales a hacia Américas se cifraron en 136 millones, un aumento del 2%, muy por debajo del crecimiento medio mundial (4,9%). El volumen turístico internacional de América supone el 16% del total mundial, y sitúa a la región como la tercera receptora en número de turistas internacionales por debajo de Europa y Asia y el Pacífico. Los resultados preliminares de América para el primer cuatrimestre de 2007 apuntaban a un mayor crecimiento (+4%), aunque sigue siendo el más bajo de todas las regiones mundiales. Por subregiones:

América Central siguió siendo una de las subregiones con mejores resultados, logrando un incremento del 6% en las llegadas, lo que supone un retroceso con respecto al crecimiento de 2006, cercano al 11%.

América del Sur creció más del doble (+9%).

Series		Año completo					Datos mensuales o trimestrales (%Var. sobre el mismo periodo año anterior)											
		2005	2006	04/03	05/04	06/05	2007*	2006					2007					
		(1.000)	(%)			AHF	T1	ene.	feb.	mar.	abr.	may.	AHF	T1	T2	T3	T4	
AMÉRICAS	133.214	136.002	11,0	5,9	2,1	3,7	3,8	2,6	3,0	5,5	3,7	2,2	0,6	4,7	-0,2	4,1		
América del Norte	89.891	90.661	10,9	4,7	0,9	3,9	3,7	2,1	2,6	5,8	4,5	0,9	-3,0	2,9	-0,7	4,4		
El Caribe	18.818	19.432	6,0	3,9	3,3	-2,2	-1,6	-1,9	-3,4	0,3	-4,0	3,3	4,4	9,3	0,2	-1,2		
América Central	6.228	6.968	13,4	13,2	10,8	6,2	6,2	2,9	7,6	8,6	6,0	10,9	7,6	12,5	9,9	13,9		
América del Sur	18.217	18.941	17,3	11,8	4,0	8,5	8,4	7,4	8,7	9,4	8,8	4,6	7,4	6,8	-0,9	4,7		
Argentina	TF	3.823	4.156	15,4	10,6	8,7	TF	6,0				8,7	12,1	9,7	6,7	6,3		
Bolivia	TF	478	504	13,8	5,4	THS						29,7	29,7	29,7				
Brasil	TF	5.358	5.019	16,0	11,8	-6,3	TF					-6,3	-0,2	-4,1	-19,7	-4,6		
Chile	TF	2.027	2.276	10,6	13,6	12,3	TF	22,4	23,5	28,7	20,1	19,8	22,8	12,3	12,0	19,1	3,8	14,8
Colombia	TF-VF	933	1.053	26,6	18,0	12,9	VF	16,7	18,8	12,7	17,0	27,2	10,3	12,9	12,2	12,7	12,1	14,5
Ecuador	VF	860	841	7,6	5,0	-2,2	VF	9,9	9,6	8,4	24,1	-0,6	11,1	-2,2	-3,6	-3,4	8,9	-12,2
Guyana	TF	117	113	20,9	-4,4	-2,7	TF	9,5	9,5				-2,7	8,1	16,0	-30,7	7,6	
Paraguay	TF	341	388	15,3	10,2	14,0	TF	-4,1	-4,1	-5,5	-4,3	-2,1	14,0	21,4	20,8	5,8	9,5	
Perú	TF	1.486	1.635	19,4	16,4	10,0	VF	9,5	9,5	9,4	7,2	12,2	10,0	15,5	14,5	5,3	6,1	
Suriname	TF	160		68,1	16,1		TF						-6,3	-6,3				
Uruguay	TF	1.808	1.749	23,7	2,9	-3,2	TF	-6,1	-7,8	-13,8	-3,5	-0,9	-3,8	3,2				
Venezuela	TF	706	770	44,3	45,2	9,0	TF											

Tabla 5-2: Llegada Internacional de Turistas por Países de Destino

En América del Sur, las llegadas a Argentina aumentaron un 6% durante los primeros cuatro meses de 2007 gracias a la persistencia de la prosperidad regional, la estabilidad política, los tipos de cambio extremadamente favorables con el dólar estadounidense y el euro y al conjunto de las atracciones disponibles. Chile (+23%) y Bolivia también han registrado tendencias positivas (de mercados vecinos y de larga distancia gracias en el caso de Chile, a una gran oferta de productos y al aumento de las actividades de promoción). Otros resultados positivos de la región se registraron en Colombia (+17%), Ecuador y Perú, ambos con crecimientos del 10%.

América del Norte registró un incremento del 4%, plenamente atribuible al crecimiento mucho más fuerte de Estados Unidos en los últimos tiempos.

El Caribe se convierte en la única subregión del mundo que registró una caída del crecimiento en estos cuatro primeros meses de 2007 (-2%).

América del Sur para el 2020 se proyecta superar al Caribe como la segunda mayor subregión turística, además será la que registrará la tasa de crecimiento más alta de todas las subregiones (5,3% anual) del continente gracias a la evolución de la industria y el aumento de los viajes de larga distancia en todo el mundo. En particular se registrará crecimiento del turismo procedente de Europa (7,9%) y Asia Oriental / Pacífico (6,6%).

El turismo en Ecuador

Según los datos más recientes facilitados por el Ministerio de Turismo (MINTUR), el turismo internacional, después de más de siete años de expansión, se redujo en un 2% durante el 2006, cifrándose en 841.001 el número de llegadas de visitantes no residentes al país.

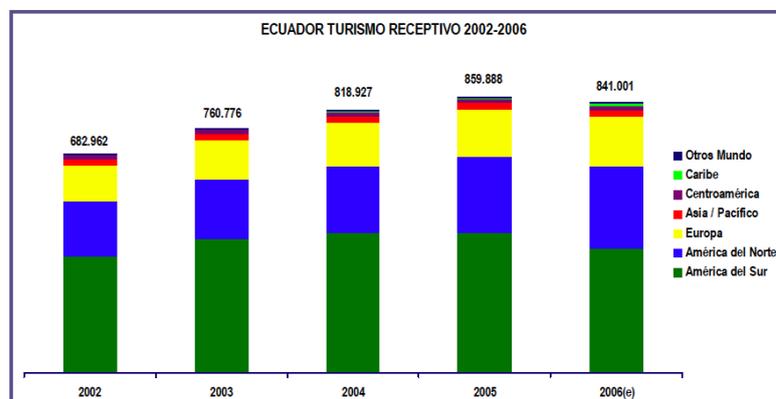


Tabla 5-3: Ecuador Turismo Receptivo 2002-2006

Este decrecimiento en el número de turistas se debe, entre otras razones a:

El descenso espectacular en la llegada de turistas procedentes del Perú (- 32%), debido en gran parte a que los ciudadanos peruanos que habían ingresado al Ecuador en el 2004 y 2005 lo habían hecho en búsqueda de plazas de trabajo y estas plazas en el 2006 habían sido cubiertas, motivando el retorno a su país. El estancamiento en las llegadas de turistas colombianos (+1%) debido al requerimiento del “pasado judicial”, disposición que obliga a los ciudadanos colombianos que entran en territorio ecuatoriano a presentar un certificado judicial emitido por las autoridades de Colombia.²²

²² Entrevista a Sra. Paola Escobar. Directora de desarrollo y gestión turística. Sistema de Señalización Turística del Distrito Metropolitano de Quito. Realizada el 23 de abril de 2011. Parámetros y especificaciones del proyecto de señalización turística. Plan “Q” de Quito.

Motivos de visita al Ecuador

MOTIVO DE LA VISITA AL ECUADOR	% (Vía Aérea)	% (Vía Terrestre)
OCIO, RECREO Y VACACIONES	50%	52%
VISITA A PARIENTES Y AMIGOS	14%	26%
NEGOCIOS Y MOTIVOS PROFESIONALES	33%	10%
OTROS MOTIVOS	3%	12%
TOTAL	100%	100%

Tabla 5-4: Motivo de visita al Ecuador

La “Encuesta de turismo receptor” realizada por el Ministerio de Turismo, a los turistas que llegaron al Ecuador por vía aérea y terrestre durante los meses de noviembre y diciembre de 2006 arroja los siguientes resultados:

El principal motivo para visitar Ecuador es el Ocio, Recreo y Vacaciones, independientemente de la vía de entrada al país. Para los turistas que visitan el país por vía aérea el segundo motivo para visitar el Ecuador son los negocios y para los que lo hacen por vía terrestre es la visita a familiares y amigos.

Quito se configura como el lugar más visitado de todo el país por los turistas, independientemente del transporte utilizado. Le sigue a un nivel inferior Guayaquil, aunque es el tercer lugar más visitado por los turistas que llegan al país por vía terrestre, mientras que para los que ingresan por vía aérea el tercer lugar lo ocupan Galápagos seguido muy de cerca por Cuenca.

LUGARES VISITADOS EN EL ECUADOR POR EL TURISMO RECEPTOR	VÍA AÉREA	VÍA TERRESTRE
QUITO	69%	56%
GUAYAQUIL	40%	39%
GALÁPAGOS	13%	14%
CUENCA	12%	21%
OTAVALO	9%	9%

Tabla 5-5: Lugares visitados en el Ecuador por el Turismo Receptor

El turismo en Quito

Este turista internacional analizado es un turista experto, lo que confirma la segmentación planteada en el Plan Q, que queda caracterizada en su comportamiento por los siguientes aspectos:

Buena preparación del viaje. Aunque viaja con paquetes más o menos preestablecidos, es un gran usuario de Internet y de guías de viaje (50%), con un aceptable nivel de visita

las oficinas de información de la ciudad (18%)

En la ciudad realiza una visita bastante completa, destacando el Centro Histórico, La Mariscal y el Teleférico como los productos clave. Además, lo combina con la visita a los alrededores, principalmente a la Mitad del Mundo, Otavalo y Cotopaxi.

De forma complementaria, aparecen productos muy especializados como Mindo y Papallacta.

En su gran mayoría (75%) visita además otros lugares del país.

Es un turista muy comprador. Compra tanto en centros comerciales como en mercados artesanales.

Dice que lo mejor es el Centro histórico, la gente y todo en general.

Las críticas se centran en tráfico (20%) y en la limpieza (17%). La delincuencia aparece solo en un 8% de las respuestas.

Creer que Quito es incomparable y únicamente Bogotá es mencionado como competidor en un 10% de los casos.

Es un turista muy satisfecho y va a recomendar la visita (97%).

Existe otro 50% de turistas que reconocen que no usó ninguna información extra visitar Quito.

Visita muy poco las oficinas de información (6%).

Visita menos lugares de la ciudad, si bien los tres más importantes siguen siendo el Centro Histórico, La Mariscal y el Teleférico. Además, visita muy poco los alrededores y solo se menciona la Mitad del Mundo.

Únicamente una minoría complementa su visita a Quito con la visita a otros lugares del país (11%).

También es buen comprador, con alta visita a los centros comerciales (60%) pero muy baja a los mercados artesanales.

Valora el clima, la gente y el Centro Histórico.

Critica el tráfico y la contaminación y también, aunque sólo en un 8% de las respuestas, la delincuencia.

La definición del producto Quito “Plan Q”

Después de haber realizado todo el estudio investigativo sobre el turismo que es parte de Quito, se realizaron 6 propuestas básicas con proyecciones a evolucionar de estos próximo 2 años, pues se considera que el Plan Q 2012, tendrá nueva propuesta de 9 sectores turísticos más que reforzarán los contenidos de la ciudad y sus proyecciones de los alrededores, así con las determinadas zonas donde se aplicarán los trabajos del Plan Q. Cada zona se determina por un color específico que se mantiene como imagen corporativa en la Municipalidad de Quito²³. (Quito, 2011)

²³ Plan Q 2012, Informe fase I, II. Quito -Ecuador



Tabla 5-6: Zonas por Color, Quito

Después de haber realizado todo un trabajo de investigación con fuentes interna y externa sobre los puntos turísticos importantes que llevaron a resultados fidedignos y efectivos por parte del Municipio Metropolitano de Quito, se puede constatar que todo se muestra como una gran evolución y aporte para la ciudadanía capitalina, lo que se debería de tomar como ejemplo para las otras ciudades que son consideradas turísticas según las mismas investigaciones realizadas para el proyecto Plan Q.

Se puede ver como a base de una investigación profunda se determinaron sitios y preferencias turísticas del momento en que se aplicó este proyecto, pues gracias a la investigación exploratoria y observaciones directas se logró especificar colores para cada uno de los sectores turísticos donde fueron aplicadas las señalizaciones y estructuras señaléticas.

Hoy en día la ciudad de Guayaquil es el resultado de una serie de transformaciones sociales, políticas y económicas que dejaron impactos y huellas para el presente y futuro de nuestra ciudad. El turismo en Guayaquil tiene su historia, por su ubicación e incesante actividad comercial, manteniendo su tradición en el turismo de negocios y actualmente desempeñando un rol cada vez más importante como destino turístico está un poco limitando a la oferta de otros tipos de turismos potenciales o poco desarrollados.

Ciertos visitantes nacionales y extranjeros al ser entrevistados manifestaban que no consideran a Guayaquil todavía como un destino turístico, pues se piensa en él como un sitio de paso para quienes van a Galápagos y Quito o desean ir a la playa, aunque sabemos que no es cierto en su totalidad, pues si hay una manifestación turística en varias formas entre las cuales están el turismo de negocios, que es el turismo que practica el hombre involucrado en lo empresarial, y al mismo tiempo que a desarrollar sus actividades mercantiles o profesionales, aprovecha la oportunidad para disfrutar de las circunstancias que le rodean: el paisaje, la cultura, las diversiones, etc.

Turismo de Deportes: Que tiene un gran poder de convocatoria y está ligado con la celebración de torneos, prueba, campeonatos, etc., atrae a una población joven y activa sobre todo a los hinchas de los equipos tradicionales como Barcelona y Emelec. El Turismo cultural que es una modalidad de turismo que hace hincapié en aquellos aspectos culturales de la ciudad de Guayaquil, las cuales ofertan un determinado destino turístico dentro o fuera de la urbe porteña. Este tipo de turismo precisa de recursos histórico-artísticos para su desarrollo, es más exigente y menos estacional.

En la actualidad Guayaquil se manifiesta y se explota con una construcción e infraestructura bastante moderna, desde la regeneración de lugares más turísticos hasta las zonas menos visitadas, por lo que desde los años 90 hasta este nuevo milenio, Guayaquil ha evolucionado al punto de mostrarla con una imagen más turística y no sólo una ciudad de tránsito como lo ha manifestado una minoría, pues gracias al apoyo de las promociones y buenas referencias que tiene esta ciudad en el extranjero, hace que los turistas la tomen más en cuenta como destino predilecto de visita y/o estancia, generando mayor entusiasmo para explorar los lugares turísticos dentro y fuera de la ciudad.

La ciudad de Guayaquil consta con una gran diversidad de lugares con diferentes atractivos históricos, de naturaleza, de evolución, que la embellecen y hace que cada día lleguen más extranjeros nacionales o internacionales a visitarla.

Entre los lugares turísticos que hay dentro de la ciudad de Guayaquil y sus alrededores tenemos:

Malecón 2000

Biblioteca y Museo Municipal

Parque Seminario y Monumento a Simón Bolívar

Plaza de la Administración y Monumento al Mariscal Sucre

Plaza y Monumento al Puente. Vicente Rocafuerte

Plaza del Centenario

Museo de Historia del Bombero (Coronel Félix Luque)

Cerro Santa Ana, Barrio Las Peñas, Faro y Capilla del Cerro Santa Ana

Complejo Cívico Naval Jambelí

Parque y Monumento a Pedro Carbo Noboa

Malecón del Salado

Mausoleos del Cementerio de Guayaquil

Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Iglesia de Santo Domingo

Isla Santay

Jardín Botánico

Parque Histórico

Bosque Protector Cerro Blanco

Puerto El Morro

Puerto Hondo

Zoológico El Pantanal

Manglares Churute

Estos lugares especificados, fueron determinados por la investigación realizada a la agencia de viajes “La moneda Travel Gorup” y la Camara de Turismo del Guayas.

Siendo Guayaquil una ciudad prometedora en infraestructura contemporánea y atractivos turísticos regenerados, son muy pocos los sitios que contienen una señalización adecuada y más aún un rescate cultural. Entre los pocos lugares que contienen estas características tenemos el Parque Histórico, que como tal, se presenta con un gran explote cultural gracias a la arquitectura colonial y ambientación de un Guayaquil antiguo, pues de esta misma forma maneja una señalización acorde a su espacio de visita.

El malecón 2000 es hoy por hoy uno de los mayores atractivos turísticos del Puerto Principal, pues es el que dio lugar e inicio a toda esta majestuosa construcción ingeniera y arquitectónica que hoy gozamos los guayaquileños. En el Malecón 2000 se implementaron unas señalizaciones con motivos precolombinos con colores fríos entre verde y azul que a nuestra apreciación como futuros diseñadores no son muy idóneos para la función. Fue también una observación del diseñador gráfico Peter Mussfelt, el que estas iconografías no son muy adecuadas para una señalización por lo que sus formas no comunican de manera rápida y legible ante el usuario.

Consideramos que se debió realizar un estudio igual o mejor que el que se llevó a cabo en la ciudad de Quito con el Plan Q, para haber obtenido mejores resultados.²⁴

²⁴ Entrevista a Lcdo. Gerson Arias. Comisión Turística del Municipio Metropolitano de Quito. Realizada el 23 de abril de 2011. Parámetros y especificaciones del proyecto de señalización turística Plan “Q” de Quito.



CAPÍTULO 6:
MÉTODO DE INVESTIGACIÓN
O METODOLOGÍA

6 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN O METODOLOGÍAS

Para poder realizar un estudio y análisis de la recolección de datos referentes al tema planteado en esta propuesta, se ha recurrido a varias fuentes de investigación directa, las cuales han estado relacionadas directamente con los temas a tratar.

La información que cubre todo lo que concierne al tema de nuestra propuesta de tesis se desarrolló por fases.

6.1 PRIMERA FASE

Se empezó con una entrevista al catedrático Michael Vicuña profesor de estudios ecuatorianos de diferentes instituciones educativas de la ciudad, quien junto a Francisco Huerta Rendón, trabajaron en la publicación de un libro denominado “Historia del Ecuador”, con el apoyo de Publicaciones Educativas Ariel. El catedrático Michael Vicuña, con su vasto conocimiento sobre las culturas Precolombinas, supo darnos a conocer los inicios y los avances de las culturas en América y el Ecuador, así como el desarrollo de las mismas. (Vicuña, 2011) Esta entrevista fue con la finalidad de tener una orientación y punto de partida de cómo seguir avanzando con los textos que nos sirvieron para esta investigación, apoyados también del libro de “Historia del Ecuador”. Una vez realizada esa primera entrevista, analizamos y comparamos textos referentes a las culturas de la costa ecuatoriana, para corroborar lo que nos manifestó el Sr. Vicuña.

Otro texto de gran apoyo fue el libro Resumen de Geografía, Historia y Cívica del Dr. Luis García González, el cual condensa de una manera más didáctica lo que ya sabíamos sobre las culturas y que basándonos en información del internet, pudimos concretar que las más relevantes fueron las culturas: Valdivia, Machalilla y Chorrera por lo que se decidió que los diseños aplicados a las estructuras señalética de nuestra propuesta serían de estas tres principales, para lo cual teníamos una amplia información al respecto, y condensarla para encontrar las diferencias o similitudes entre ellas y los periodos posteriores a su desarrollo y de esta forma analizar los diseños y aplicaciones de colores en los objetos creados por ellos mismos. Esto nos llevó a una segunda fuente de información directa con la Licenciada en Historia Irma Jarrín Alarcón, quien trabajó directamente con el arqueólogo guayaquileño Carlos Zevallos Menéndez quien participó en excavaciones en Lomas de Cangrejitos y Chanduy y toda la Península, llegando a traer al presente raíces del pasado que hoy en día nos revelan costumbres de nuestros primeros habitantes en el Ecuador. (Alarcón, 2011) La historiadora Irma Jarrín Alarcón, junto a su hija la Lcda. Guisella Peña Jarrín guía bilingüe en el Museo de Arte Prehistórico que lleva el nombre del arqueólogo Carlos Zevallos Menéndez de la Casa de la Cultura Ecuatoriana (CCE) Núcleo del Guayas, nos explicaron estas diferencias y similitudes con piezas y objetos de miles de años de existencia que se encuentran en el museo de la CCE. (Jarrín, 2011) Este contacto con dos mujeres que viven de cerca diariamente el ambiente precolombino fue de gran ayuda, porque fue ahí donde nos dimos cuenta que de las tres principales culturas precolombinas ecuatorianas nace un gran abanico de arte y diseño que vinieron posteriores a ellos. Fue definitivamente la cultura Valdivia la cuna de todo el arte, costumbre y manifestación artística de las otras

culturas; pero fue la cultura Chorrera la que realizó un gran aporte “tecnológico” al implementar técnicas nuevas, para conseguir resultados más detallados y ricos en expresión cultural, y la cultura Machalilla siendo intermedia entre la Valdivia y la Chorrera mantiene similitudes de estas dos, pero no se han encontrado muchos objetos que puedan determinar características específicas de esta cultura del periodo formativo. Un detalle importante que nos arrojó la investigación fue que otras culturas del periodo, denominadas Guangala y Jama Coaque, realizaron gran variedad de diseños aplicados a sus objetos, e incluso se puede considerar que fueron las que más variedad de diseños hicieron.

Una vez realizada estas dos importantes entrevistas y claramente detalladas las diferencias y similitudes entre ellas, se buscó una tercera opinión y fuente de información directa. Esta tercera entrevista fue a la arqueóloga Mariela García del Centro Documental del Centro Cultural Simón Bolívar, con sus conocimientos y apoyo de textos y fotografías del libro “Ecuador, arte secreto del Ecuador precolombino” de Daniel Klein e Iván Cruz Cevallos, de la biblioteca de dicha institución junto a la visita de la exposición permanente de arte precolombino “10.000 años del antiguo Ecuador” del MAAC, nos permitió logramos determinar los trazos gráficos y cromáticos de la culturas escogidas para la realización del proyecto. (García, 2011)

Cultura Valdivia: Expresión geométrica en formas paralelas de un solo color, con trazos y figuras estilizadas, reduciendo detalles y sobrecarga de elementos.

Cultura Machalilla: Elementos en los rostros y cuerpos de los personajes, con colores rojos y sus tonalidades, moldeando las formas de la cara en alto relieve incurriendo en el detalle.

Cultura Chorrera: Ornamentación y matices en las poses del cuerpo humano, con detalles, que a diferencia de las otras dos culturas ya expuestas, no hace uso de un solo color, si no de policromía que va acorde a su diseño. Manejan de igual forma figuras geométricas y curvilíneas, ya que esto es un estilo característico de estas tres principales culturas de la costa ecuatoriana.

6.2 SEGUNDA FASE

Una vez determinada las características de los diseños aplicados, había que empezar la búsqueda de la línea gráfica que se implementará en la propuesta; para lo cual se debía buscar influencias y ejemplos de diseños ya existentes en Latinoamérica.

Se procedió a recurrir a la primera fuente directa que fue el diseñador alemán Peter Mussfeldt, quien trabaja en su propia agencia de diseño “Versus”. El Sr. Mussfeldt nos relató su experiencia con los diseños de 44 pájaros realizado en el año de 1975. Los cuales tienen una influencia precolombina muy marcada, con trazos bastante geométricos y curvilíneos que dejan mostrar una imagen prehispánica en su trabajo. Petter Mussfeldt siendo alemán de nacimiento y ecuatoriano de corazón, se considera como una persona con dos nacionalidades, pues así él lo manifiesta, y supo cómo hacer

uso de un arte que hasta antes de que él lo implementara en nuestro país, estaba enterrado bajo tendencias contemporáneas de moda de aquel momento. *“Un domingo me desperté, cogí un rapidógrafo y muchas hojas y me adentré con la imaginación a ese mundo precolombino manejando la idiosincrasia ecuatoriana como el motor de mi creatividad para el diseño de los pájaros”* dijo Mussfeldt.

Peter Mussfeldt ya había manejado antes diseños precolombinos con la exposición de los “soles” realizado en el 2005 en el MAAC, exposición pictórica que tuvo gran éxito a diferencia de la realizada en 1975. Se ve un interés precolombino muy penetrado en su ideología y creatividad, que los aplica al momento de publicitar o presentar un bien o servicio que esté diseñando.

“No considero que se deban utilizar diseños ya existentes del arte del pasado para el presente, pues, es mejor usar esos diseños e influenciarse de aquello, para crear algo nuevo en nuestro tiempo, inspirándonos en el de ellos” afirmó el diseñador alemán.

Fue muy claro el punto de vista de Peter Mussfeldt sobre el arte o diseño precolombino, dejándonos claro que lo ideal es crear nuestras propias formas iconográficas con trazos o características precolombinas.

Después de haber realizado esta entrevista, recurrimos a buscar en Internet más información sobre el diseño latinoamericano y diseñadores influyentes, y nos encontramos con Raúl Jaramillo Bustamante, diseñador ecuatoriano que participó del imago tipo de Perú y Antonio Gras, diseñador colombiano quien también es un referente latinoamericano. Estos dos personajes son un gran ejemplo a seguir, pues sus trabajos se muestran en una inspiración concreta y monocromática, en ocasiones dúo tono o gamas tonales que se ajustan a una finalidad gráfica concreta, dejando claro que sus diseños toman de base lo precolombino, más no son una reproducción de los mismos.

Esta búsqueda de influencias latinoamericanas nos llevó a una conclusión gráfica, la de diseñar en base a una influencia precolombina, más no reproducirlas, y teniendo en cuenta la aplicación monocromática o dúo tonal.

6.3 TERCERA FASE

Determinados los trazos y colores es necesario saber el correcto proceso de aplicación señalética para lo cual, basándonos en criterios y normas señaléticas emitidas por el Diseñador Franklin Heredia, quien concuerda con información obtenida de la Universidad de Londres de México, en el hecho de que una señalización debe ser lo más concreta, sin recarga de imágenes y diseños que no distraigan la atención de la verdadera finalidad de la señalética, la de orientar e informar, pues basándonos en términos señaléticos y de la Gestalt con sus principios como el de la relación entre figura y fondo, figura contra un fondo y el principio de contraste. Estos son una de las características que se tomarán en cuenta para la realización del diseño señalético.

Mientras se investigaba la conexión entre la señalética y arte precolombino, era necesario tomar un referente de proyecto señalético implementado en algún lugar, para lo cual se tomó como ejemplo y guía el reciente trabajo ejecutado por la Corporación Metropolitana de Quito, quienes están llevando a cabo el “Plan Q”, proyecto que consiste en la implementación de señalética y estructuras de tótems, entre otras estrategias turísticas en las zonas más concurridas por el público nacional y extranjero.

Tuvimos la oportunidad de comunicarnos con el Sr. Gerson Arias en la Municipalidad de Quito, quien Junto a la Sra. Paola Escobar se encuentran involucrados en este trabajo turístico y nos comentaban que no fue un proyecto diseñado de la noche a la mañana, pues es algo que se viene realizando desde el año 2007, el cual está basado en estudios de marketing y de análisis turístico a nivel latinoamericano y del país entero. Este proyecto y trabajo de estudio e investigación lo han realizado junto a Chias Marketing, empresa encargada de realizar esta clase de estudios. El “Plan Q” es un proyecto que determina en base a aplicaciones cromáticas corporativas ya establecidas en las zonas turísticas de Quito, los colores que se implementarán en cada sitio, lo que nos da una pauta para que nuestra propuesta de señalización en la ciudad de Guayaquil se maneje de la misma forma, o sea que los lugares donde se ubicarán estas estructuras estén sectorizadas por colores y estos a su vez sean aplicados a los diseños dependiendo de las zonas.

Para determinar los colores e imágenes específicas que irán de las zonas turísticas de Guayaquil, se realizó una encuesta que muestran resultados guías para obtener las formas y el cromatismo adecuado que se aplicará en la señalización.

6.4 ESTUDIO DE MERCADO

El estudio realizado para determinar las características del problema y sus consecuencias, se llevó a cabo mediante la investigación de campo en las áreas ya antes determinadas.

Este estudio se realizó a través de la observación, recorrido turístico organizado por la agencia de viajes “La Moneda Travel Group” y encuestas a turistas nacionales y extranjeros que se encontraban en las zonas específicas.

6.4.1 ENCUESTAS

Los encuestas arrojaron un resultado esperados, pues respondieron a nuestro problema e hipótesis planteadas; los turistas concuerdan en su mayoría que en la ciudad de Guayaquil no han podido observar directorios, que los informen y orienten, pero si nomenclaturas con nombres de calles. Según las encuestas, los turistas suelen llegar a ciertos lugares por referencias de material impreso, internet o una guía de alguien, y estando en un lugar determinado se cercioran por la nomenclatura de su respectiva calle, incluso, según las entrevistas, ellos se orientan por la Av. Principal del centro que es la 9 de octubre y sus calles más relevantes.

A esto se suma que ellos esperan conocer más sobre cultura y costumbres Guayaquileñas o de la costa, pero que casi no encuentran, a más de los museo por

supuesto, y que a diferencia de otras ciudades incluso del mismo Ecuador si han podido observar y conocer al respecto.

En nuestra investigación pudimos darnos cuenta que la falta de aplicación de estructuras señalética y rescate cultural que no se da en su mayoría en Guayaquil, responde a que en las autoridades competentes no se han planteado o no han aprobado algún proyecto como lo ha realizado el Municipio de Quito con el “Plan Q” ; ya que es solamente la M.I. Municipalidad de Guayaquil la que autoriza la ejecución de proyectos como estos dentro de la ciudad.

Finalmente las conclusiones de nuestra investigación y encuestas con respecto a las áreas turísticas y señalizaciones no determinaron necesarias la elaboración de nomenclaturas de las calles de las zonas turísticas de la ciudad, puesto que sería innecesario aplicar algo que si funciona, pero como se trata de un proyecto no sólo de implementación señalética, sino también de rescate cultural, se realizarán nomenclaturas en la Av. 9 de octubre y sus entre calles principales, las cuales son siempre los puntos referenciales para los turistas:



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

ESUELA DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO - EDCOM

A continuación se presentan un conjunto de preguntas que tienen como objetivo determinar que características pueden ser aplicados a iconografías en las diferentes zonas céntricas turísticas de la ciudad de Guayaquil.

Marque con una x según corresponda:

Sexo:	<input type="checkbox"/>	Masculino	<input type="checkbox"/>	Femenino		
Edad:	<input type="checkbox"/>	16-25	<input type="checkbox"/>	26-35	<input type="checkbox"/>	36-45 <input type="checkbox"/>
Turista/ciudadano:	<input type="checkbox"/>	Nacional	<input type="checkbox"/>	Extranjero		
Nivel socio económico:	<input type="checkbox"/>	Bajo	<input type="checkbox"/>	Medio	<input type="checkbox"/>	Alto

1) ¿Cuáles cree usted que son los lugares más concurridos por turistas en la ciudad de Guayaquil?

- El centro con sus Malecones y Las Peñas
 Los Centros Comerciales, norte de la ciudad y vía Samborondón
 Parques de reserva natural y ecológica

2) De los lugares que seleccionó anteriormente, ¿Usted sabe cómo llegar a ellos?

Si No Tal vez

3) ¿Evalúe las señalizaciones de las zonas turísticas si cumplen la función de orientarlo y guiarlo?

Buena Mala Regular Debe ser Mejor

¿Por qué?

4) ¿Ha observado dentro de la ciudad de Guayaquil alguna señalización que no tenga el valor de orientación?

Si No Tal vez

¿Dónde?

5) Si su respuesta anterior es Si o Tal vez. ¿Podría seleccionar algunas características de esas señaléticas?

- | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Simple | <input type="checkbox"/> Discreto | <input type="checkbox"/> Funcional |
| <input type="checkbox"/> Visible | <input type="checkbox"/> Perceptible | <input type="checkbox"/> Informativa |
| <input type="checkbox"/> Clara | <input type="checkbox"/> Orientadora | <input type="checkbox"/> Direccional |

6) Al llegar a la ciudad Guayaquil ¿Qué clase de lugares suele visitar?

- Cultura y Costumbres Flora y Fauna Infraestructura y Recreación

Otros

7) Al momento de dirigirse a los lugares antes seleccionados por usted, se informa a ellos por:

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Referencias | <input type="checkbox"/> Internet |
| <input type="checkbox"/> Mapas | <input type="checkbox"/> Agencia de viajes |
| <input type="checkbox"/> Conocimiento | <input type="checkbox"/> Folletería |

Otros

8) ¿Le gustaría que en la ciudad de Guayaquil hayan paletas informativas que le indiquen hacia dónde dirigirse?

- Si No Tal vez

9) ¿Considera que Guayaquil es una ciudad que muestra mucho su cultura, como lo hacen otras ciudades que conoce?

- Si No Tal vez

Otros



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO - EDCOM

Below are a set of questions aimed at identifying which features can be applied to iconography in the downtown and touristic areas of Guayaquil.

Please tick as appropriate:

Sex:	<input type="checkbox"/> Male	<input type="checkbox"/> Female		
Age:	<input type="checkbox"/> 16-25	<input type="checkbox"/> 26-35	<input type="checkbox"/> 36-45	<input type="checkbox"/> 46-55
Tourist / citizen:	<input type="checkbox"/> National	<input type="checkbox"/> Foreign		
Socio-economic level:	<input type="checkbox"/> Low	<input type="checkbox"/> Medium	<input type="checkbox"/> High	

1) Which ones do you think are the most visited places by tourists in the city of Guayaquil??

The downtown area with its Riversides and Las Peñas neighborhood
 The shopping centers, north of the city and Samborondón Way
 Natural parks and ecological reserves

2) Do you know how to reach the sites previously selected?

Yes No Maybe

3) Evaluate if the signposting in the touristic areas of Guayaquil fulfill the role of guiding and orienting?

Good Bad Regular Must be improve

Why?

4) Have you seen within the city of Guayaquil any signposting that does not orient you?

Yes No Maybe

Where?

5) If your previous answer was Yes or Maybe. Can you select certain features of these signposts?

<input type="checkbox"/> Simple	<input type="checkbox"/> Discrete	<input type="checkbox"/> Funtional
<input type="checkbox"/> Visible	<input type="checkbox"/> Perceptible	<input type="checkbox"/> Informative
<input type="checkbox"/> Clear	<input type="checkbox"/> Guiding	<input type="checkbox"/> Directional

6) When you come to Guayaquil. What kind of places do you usually visit?

Culture and Traditions Wildlife Recreational Infrastructure

Others:

7) When going to the sites that you selected, how do you get information about them?

- References
- Maps
- Knowledge

- Internet
- Travel agency
- Brochure

Others:

8) Would you like for Guayaquil to have informative billboards indicating where to go?

Yes

No

Maybe

9) Do you think that Guayaquil is a city that shows a lot of its culture, like other cities that you have visited?

Yes

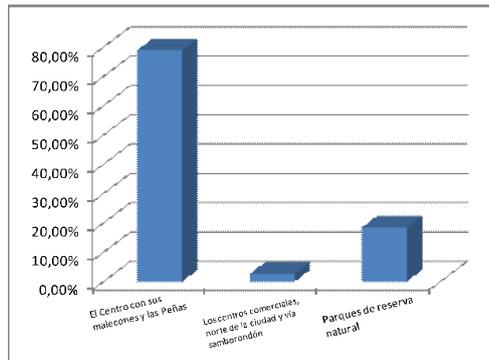
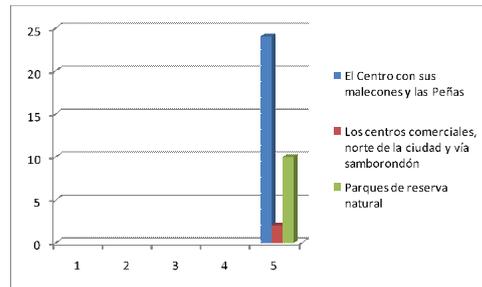
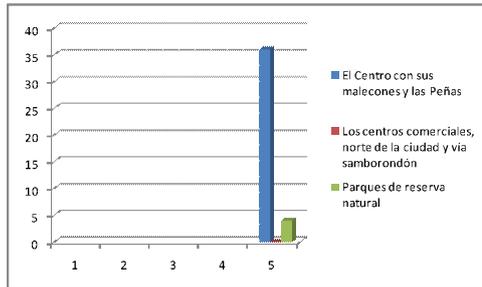
No

Maybe

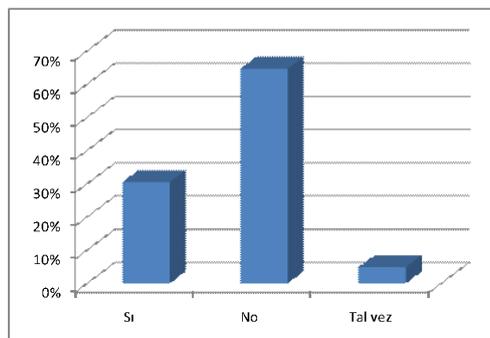
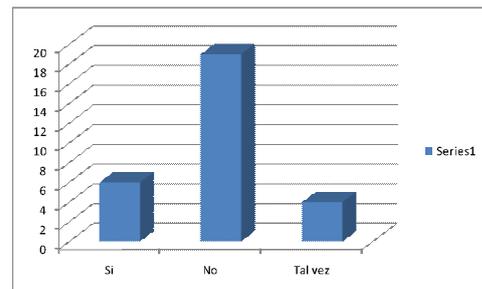
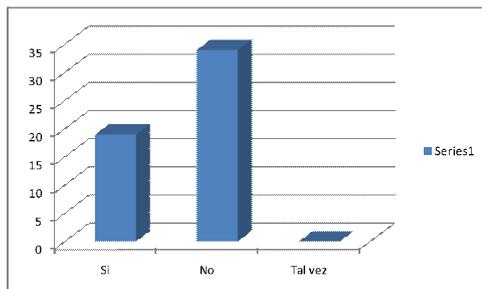
Others:

6.4.2 RESPUESTAS OBTENIDAS DE LAS ENCUESTAS

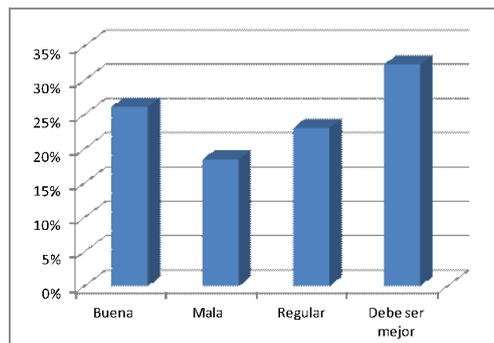
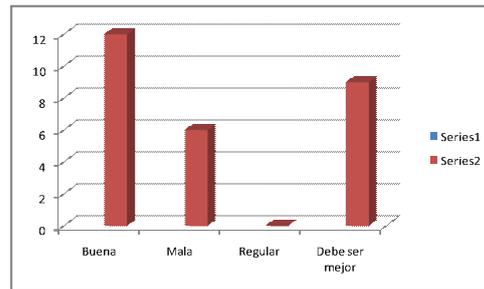
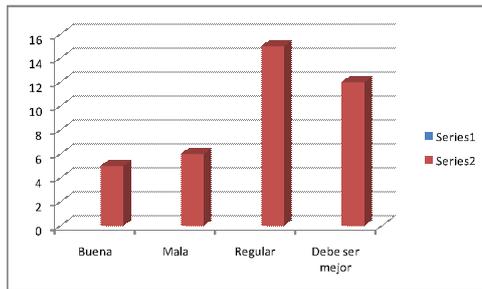
1) ¿Cuáles cree usted que son los lugares más concurridos por turistas en la ciudad de Guayaquil?



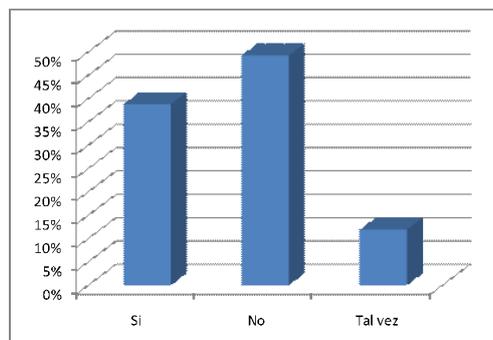
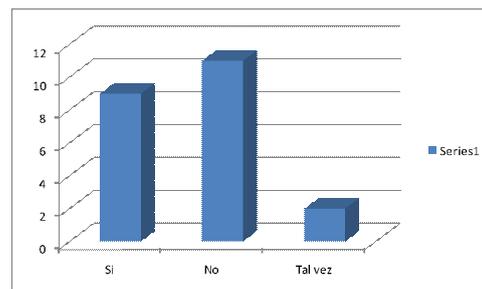
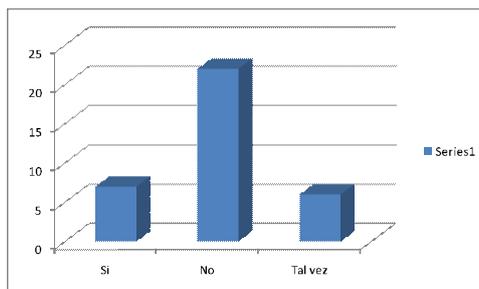
2) De los lugares que seleccionó anteriormente, ¿Usted sabe cómo llegar a ellos?



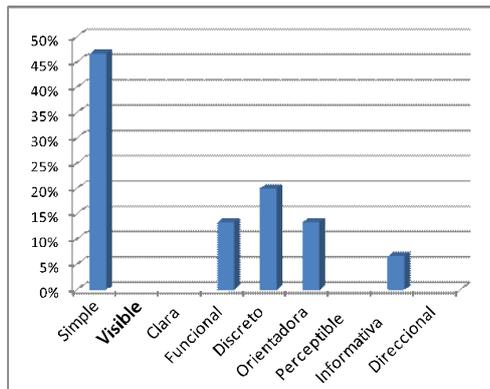
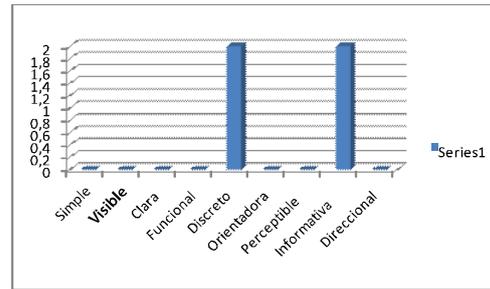
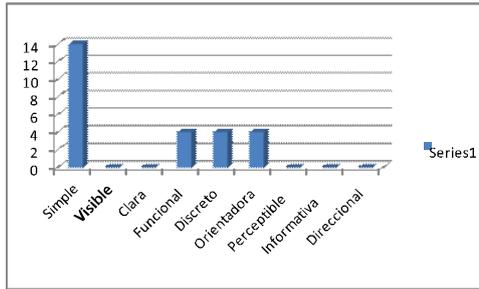
1) ¿Evalúe las señalizaciones de las zonas turísticas si cumplen la función de orientarlo y guiarlo?



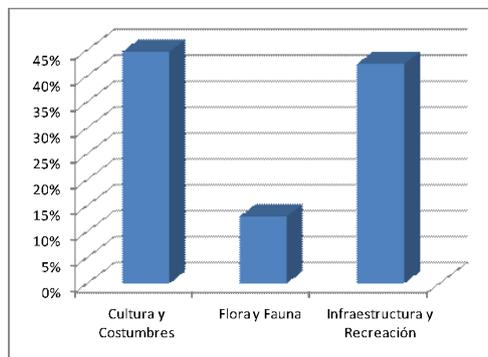
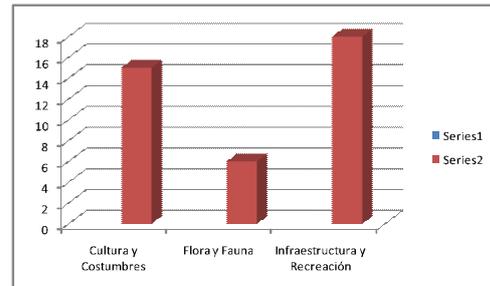
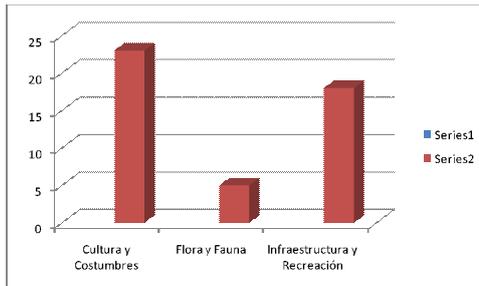
2) ¿Ha observado dentro de la ciudad de Guayaquil alguna señalización que no tenga el valor de orientación?



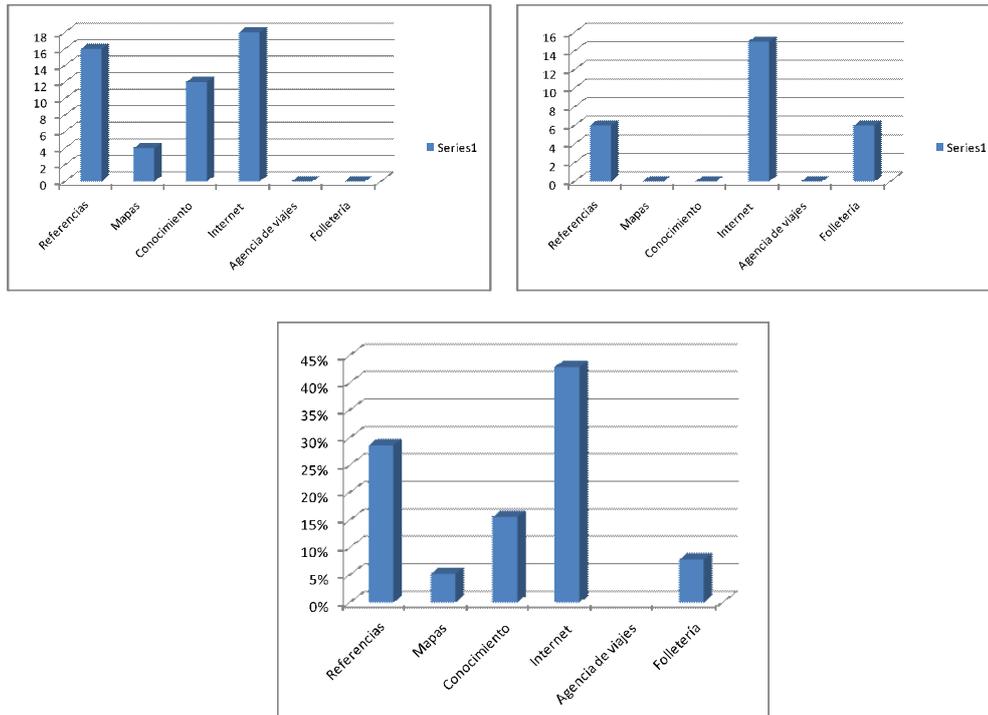
3) Si su respuesta anterior es Si o Tal vez. ¿Podría seleccionar algunas características de esas señaléticas?



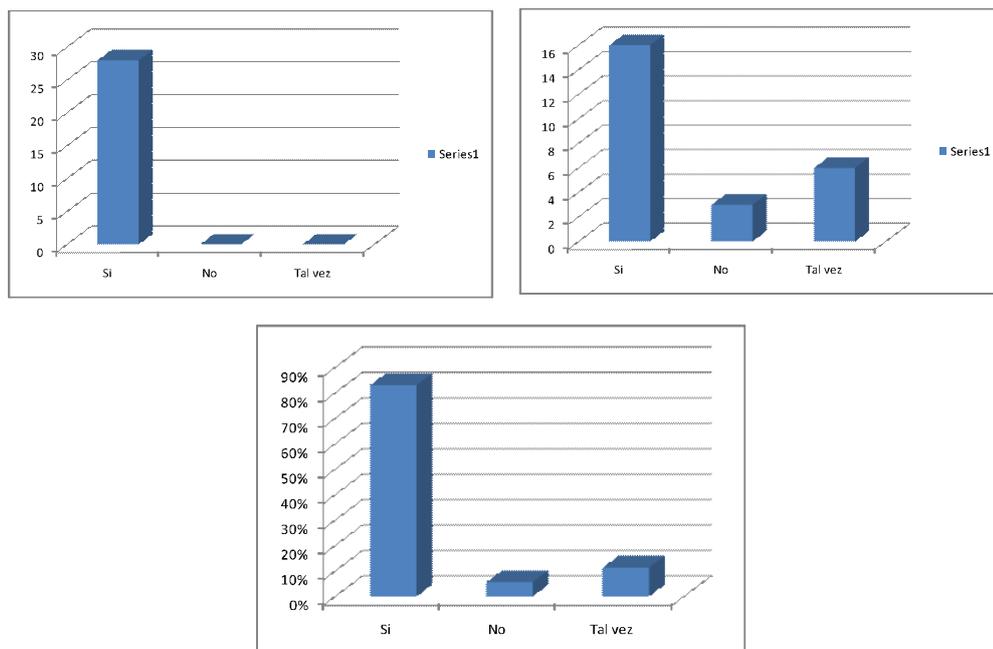
4) Al llegar a la ciudad Guayaquil ¿Qué clase de lugares suele visitar?



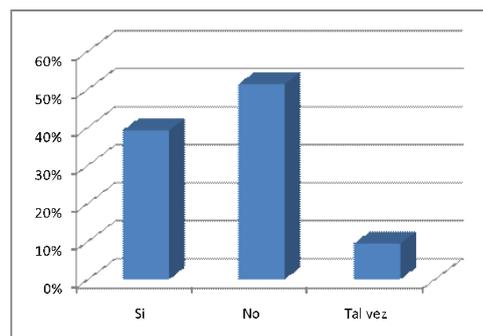
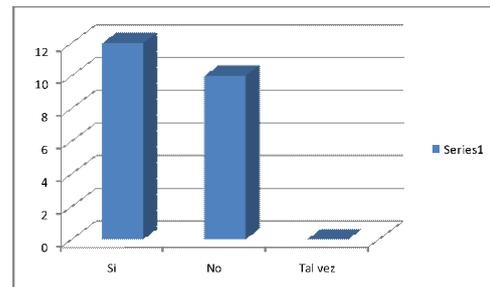
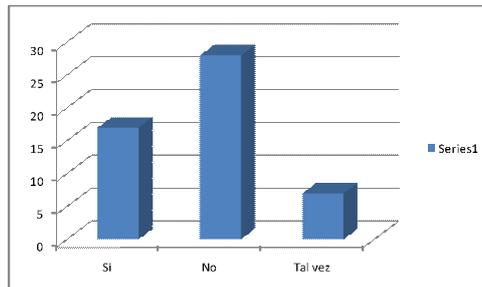
5) Al momento de dirigirse a los lugares antes seleccionados por usted, se informa a ellos por:



6) ¿Le gustaría que en la ciudad de Guayaquil hayan paletas informativas que le indiquen hacia dónde dirigirse?



- 7) ¿Considera que Guayaquil es una ciudad que muestra mucho su cultura, como lo hacen otras ciudades que conoce?



Las encuestas arrojaron resultados esperados, pues respondieron a nuestro problema e hipótesis planteadas. Los turistas concuerdan en su mayoría que en la ciudad de Guayaquil no han podido observar directorios que los informen y orienten, pero si nomenclaturas con nombres de calles. Según las encuestas, los turistas suelen llegar a ciertos lugares por referencias de material impreso, internet o una guía de alguien, y estando en un lugar determinado se cercioran por la nomenclatura de su respectiva calle, incluso, según las entrevistas, ellos se orientan por la Av. Principal del centro que es la 9 de octubre y sus calles más relevantes. A esto se suma que los turistas esperan conocer más sobre cultura y costumbres guayaquileñas o de la costa, pero que casi no encuentran, a más de los museo por supuesto, y que a diferencia de otras ciudades, incluso del mismo Ecuador, si han podido observar y conocer al respecto.

En nuestra investigación pudimos darnos cuenta que la falta de aplicación de estructuras señaléticas y rescate cultural que no se da en su mayoría en Guayaquil, responde a que las autoridades competentes que en este caso es la M.I. Municipalidad de Guayaquil, no se han planteado algún proyecto como lo ha realizado el Municipio de Quito con el “Plan Q”.

Finalmente las conclusiones de nuestra investigación y encuestas con respecto a las áreas turísticas y señalizaciones, no determinaron necesarias la elaboración de nomenclaturas de todas las calles de las zonas céntricas turísticas de la ciudad, puesto que sería innecesario aplicar algo que si funciona, pero como se trata de un proyecto no

solo implementación señalética, sino también de rescate cultural, se decidió realizar nomenclaturas en la Av. 9 de octubre y sus entre calles principales.

Las calles escogidas para la ubicación del rediseño de las nomenclaturas, fueron determinadas gracias a la investigación directa que nos mostró la afluencia de turistas por estas calles, a esto le sumamos la información adquirida por la agencia de viajes y la orientación de Roberto Moreno, que con su vasta experiencia como guía turístico de la ciudad de Guayaquil, nos determinaron que estas direcciones son una brújula céntrica de mucha ayuda para el turista nacional y extranjero, quien siempre las toma muy en cuenta para la ubicación y las referencias, más allá de tenerlas visibles en los mapas de la ciudad que suelen cargar.



CAPÍTULO 7:
CONTENIDO

7 INFLUENCIAS PRECOLOMBINAS

7.1 ARTE PRECOLOMBINO

Siendo el arte precolombino la manera como se designa al conjunto de realizaciones artísticas e intelectuales como escultura, arquitectura, arte rupestre, cerámica, textil, metalistería y pintura realizadas en el continente americano durante el periodo precolombino en América, la palabra Precolombino significa “antes de Colón” y se refiere al periodo de tiempo antes de 1.492 cuando Cristóbal Colón llegó a América. Toma como aéreas específicas la parte mesoamericana, en lo que hoy es México y la región andina comprendida en Suramérica desde Colombia hasta Chile, a excepción de Brasil.

Este periodo tuvo muchas fases, de los cuales en el Periodo Postclásico se desarrolló el arte Precolombino ecuatoriano, donde en últimos 100 años antes que llegaron los colonizadores españoles, estuvo gobernado por los Incas cuya mayor virtud fue esculpir piedras y adoración a estas esculturas.

7.2 ARTE PRECOLOMBINO ECUATORIANO

Estuvo comprendido entre el periodo de 15000 AC hasta 1534.

Se divide también en cuatro periodos:

Pre cerámico: Nómadas que se dedicaban a la cacería

Formativo: Existieron las culturas Valdivia, que trabajaron la cerámica en color rojo; la Machalilla que trabajaron vasijas de varios tonalidades de rojo y la Chorrera que implementó una gama cromática en sus diseños.

Desarrollo Regional: Culturas que trabajaron la piedra cerámica y cobre

Integración: Culturas que tienen características sociales, económicas, políticas y religiosas como el Reino de Quito.

De acuerdo a nuestro tema de tesis, referentes a las culturas Precolombinas, estos antecedentes ayudan a comprender las razones del ¿Por qué? nuestros antepasados realizaron sus creaciones de la manera que lo hicieron; Si bien es cierto en nuestro país hubo una extensa manifestación cultural desarrollada a lo largo de toda la costa y sierra ecuatoriana, es nuestra propuesta concentrarnos solamente en las culturas de la costa; y a través de la extensa investigación realizada pudimos concretar que sólo nos basaremos en las más grandes e importantes, las mismas que dieron paso al arte y costumbres de las posteriores a ellas que son: La cultura Valdivia, Machalilla y Chorrera.

Es necesario siempre antes de cualquier decisión de figuras, formas o color, determinar los antecedentes, causas y avances de estas culturas. Definitivamente concuerdo con teorías de que estas culturas “amerindias” tuvieron similitudes y conexiones entre ellas mismas, al punto de que su “arte” aplicados en objetos, tienden a ser parecidos, como lo que se determinó en el estudio cultura Chorrera específicamente, de quienes se cree que

participaron en un sistema interactivo que no incluyó sólo la sierra ecuatoriana y la cuenca amazónica si no también otras regiones, pues los coleccionistas de museos demuestran que los temas, las técnicas y los conceptos artísticos se repetían con frecuencia en Mesoamérica, México occidental, Colombia y Perú.

Las principales culturas precolombinas de la costa ecuatoriana pertenecientes al periodo formativo tienen características similares, pues siendo la cultura Valdivia la precursora de las otras dos, empezó con aplicaciones y formas geométricas que manifestó será la base gráfica de nuestros diseños. Líneas geométricas en formas paralelas de un solo color, con trazos y figuras estilizadas, reduciendo detalles y sobrecarga de elementos. Cómo lo hizo la cultura Machalilla en las aplicaciones de sus objetos, que usando un color rojo y sus tonalidades, detallaban un poco más las formas iconográficas con estilo mismo estilo geométrico de la artista Valdivia. Y por último y no menos importante se implementarán iconografías en policromía y ornamentaciones que vaya acorde al diseño planteado; se manejará de igual forma figuras geométricas y curvilíneas.



CAPÍTULO 8:
TENDENCIAS Y DISEÑOS
LATINOAMERICANOS

8 TENDENCIAS Y DISEÑOS LATINOAMERICANOS

Entre los diseñadores Latinoamericanos que investigamos, están el alemán Peter Mussfeldt, el ecuatoriano Raúl Jaramillo Bustamante y el diseñador colombiano Antonio Gras. Estos tres personajes son un gran ejemplo a seguir, pues cada uno muestran en una inspiración concreta y monocromática, en ocasiones dúo tono o gamas tonales que se ajustan a una finalidad gráfica concreta, dejando claro que sus diseños toman de base lo precolombino, más no son una reproducción de los mismos.

Estos diseñadores, que los une temas precolombinos, tienen a su vez diferencias que los marcan, pues cada uno tiene su estilo propio y expresión personal. Peter Mussfeldt quien se ha hecho presente en algunos diseños ecuatorianos precolombinos, ha sabido cómo usar este tema para una finalidad gráfica y concreta, ejemplo de aquello son sus diseños de bolsos y camisetas Art bag, en muchos de ellos se hace una representación de la flora y fauna ecuatoriana. También realizó 44 diseños de pájaro con un estilo precolombinos, llegando a inspirarse en estas culturas, más no copiando sus formas; estos diseños de pájaros son muy geométricos y planos, sin exageraciones de detalles y distorsión de formas, consideramos que realmente hizo un gran trabajo gráfico, al punto de asociar directamente estas iconografías con imágenes y estilos originarios de las culturas antepasadas. A diferencia del Sr. Mussfeldt, Raúl Jaramillo Bustamante quien es el autor intelectual del Logo de Perú, hizo este diseño resaltando características muy marcadas y arraigadas de la sociedad peruana, manejando colores llamativos aplicados a un colibrí en pleno vuelo, manifiesta esta sensación de libertad cultural y cromatismo natural, apoyado un texto con textura de roca, bastante representativo de las ruinas de Machu Picchu; es trabajo bastante bueno y de orgullo ecuatoriano lo que nos lleva a formular una interrogante ¿Son mejores los diseñadores extranjeros trabajando lo nuestro, que nosotros mismos, y será que somos mejores haciendo lo que no es nuestro que lo nuestro?

Una interrogante que es contestada en base a la experiencia y los resultados, pues creo que esto viene de la mano de la falta de investigación e identidad de nuestras propias raíces, es como cuando tenemos la oportunidad de viajar, siempre preferimos visitar el mundo entero, antes de ver entero nuestro propio país. Esta última idea tiene que ver con una percepción subjetiva de los habitantes de los países subdesarrollados en miras de las culturas de aquellos países desarrollados y que tienen algo distinto que mostrarnos, y para conocer algo diferente a lo que sabemos.

Como una apreciación subjetiva creemos que el trabajo de ambos es excelente en contextos distintos, pues en el caso de los pájaros el Sr. Mussfeldt representan unas formas precolombinas, imágenes del pasado con un estilo del presente, y Raúl Jaramillo muestra una imagen actual con elemento de las culturas precolombinas peruanas. Mientras que el diseñador colombiano Antonio Gras, ha estudiado al igual que Peter Mussfeldt el arte precolombino ecuatoriano, realizó sus diseños más detallados, tal vez al estilo Chorrera, o porque no decirlo barroco, ya que se sometió al estudio de este estilo; esto lo hace diferente a las formas de los 44 pájaros de Mussfeldt, pues como se

lo expresó anteriormente, estos diseños son planos y geométricos, y el estilo de Gras es más ornamental y detallado, aunque comparten la misma monocromía.

De los diseñadores que fueron objeto de nuestro estudio e investigación concluimos en que el estilo de Peter Mussfeldt es el más adecuado para nuestro proyecto, ya que lo que estamos proponiendo es señalización y como tal, en las características de las mismas, los diseños aplicados no deben llamar, ni distraer tanto la atención de quienes la observan.

Nos ajustaremos a esta forma de aplicación gráfica siguiendo las recomendaciones del diseñador alemán, quien no está de acuerdo en realizar diseños del pasado en su misma forma original, o sea solo copiando y aplicando, pues él sugiere tomarlos de referente para crear algo nuevo y funcional.

8.1 SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN

Para realizar la ejecución de este proyecto se debe colaborar junto con la arquitectura y el diseño industrial, ya que se deben tener en cuenta el acondicionamiento del espacio y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico que se aplicará al servicio de los individuos y a su orientación en un lugar determinado, para la mejor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y mayor seguridad en los desplazamientos.

Este proyecto de señalización pretende adaptarse al medio, teniendo en cuenta que el espacio de acción obedece a una necesidad precisa. Para ello los signos que serán aplicados en este proyecto deberán significar algo referente al arte precolombino, los que a su vez serán objeto de interpretaciones por parte del intérprete, que en este caso será el turista nacional o extranjero.

Cabe recalcar que se realizarán pictogramas que se referirán a un mismo lenguaje precolombino pero que no necesitan tener el mismo significado, porque pueden ser comprendidos de diferente manera por varios intérpretes.

Para que nuestros diseños sean bien interpretados por parte del turista, deben ajustarse de la mejor manera a la información unilateral de la conducta de la semiótica, y para ello recurriremos a:

Elementos gráficos.- Los elementos que se utilicen como medio emisor, emitiendo un mensaje en la imagen, cuyo receptor (turista) será quien interprete el mensaje culturización y orientación.

Sistemas de información tipográfica.- Estos sistemas cumplirán la función de la representación gráfica, cuyo contenido semántico debe estar implícito en los rasgos tipográficos.

Se tomarán en cuenta las características recomendadas para la aplicación de las mismas:

1. Caracteres sin patines en bajas son menos legibles que aquellos que sí tienen patines.
2. La letra redonda de caja alta y baja bien diseñada es más legible que cualquiera de sus variantes como la cursiva, negritas o versalitas.
3. Las palabras deben estar separadas por un espacio no mayor al ancho de la letra “a”, del tipo en uso.
4. El espacio entre líneas o interlínea debe ser superior al espacio entre palabras.
5. La redacción deberá ser concisa.
6. Los nombres de los lugares a señalar deberán ser lo más cortos posible, para que sean leídos rápidamente.
- 7 Las leyendas deberán tener el mismo significado para todos los usuarios.
8. Deberá de usarse un lenguaje sencillo y que no cause confusión visual.
9. Hay que evitar dentro de lo posible las abreviaturas. En caso de usarlas estas no deberán causar confusión y sólo usar una dentro de la leyenda.
- 10.- Debe definir bien la tipografía y la redacción, el diseñador deberá de hacer una profunda investigación del los usuarios, su forma de hablar y sus costumbres, así como del lugar a señalar, para que el mensaje no tenga ruido y llegue claramente al usuario.
- 11.- En cuanto a la tipografía, evitar que las letras se encuentran demasiado juntas, de tal forma que se toquen o están demasiado espaciados los espacios
- 12.- Los procesos y materiales a utilizar también pueden en algún momento afectar esta relación, letras volumétricas en las que incide una cantidad de luz no controlada puede crear sombras que modifiquen los contornos y las hagan poco legible.

Sistemas de información pictográfica.- Este sistema pictográfico debe tener imágenes de objetos reales referentes al entorno guayaquileño que respondan a las exigencias de una información clara y veloz, en forma unificada y sintética. Estos pictogramas naturalistas serán signos concisos que en su brevedad visual transmitan un significado con simplicidad y claridad y serán aplicados en espacios urbanos y vías de circulación. Estos pictogramas, desde el punto de vista de la semiótica, tendrán su significado precolombino, el cual estará realizado de forma gráfica.

Implicaciones del color

Los trabajos de diseños que aplicaremos mantendrán ciertas normas cromáticas que deben ser tomadas en cuenta, ya que las personas varían notablemente en su habilidad para reconocer y recordar los colores, probablemente 6 colores, sin incluir el blanco y el negro, como lo son: el rojo, naranja, azul, verde y café que pueden ser fácilmente distinguidos y recordados.

También es necesario tener en cuenta la percepción del color que está íntimamente relacionada con la forma de la superficie en la que se encuentra:

- a) Un color sobre una forma redondeada o una angulosa no produce el mismo efecto.
- b) Un color suave y agradable puede compensar las líneas austeras de un diseño llegando a un concepto de armonía.
- c) Un triángulo corresponde mejor al movimiento del amarillo que radia hacia afuera en

todas direcciones.

- d) El azul da la impresión de desaparecer de la vista en un movimiento concéntrico apto al círculo.
- e) El rojo, también en movimiento pero sin radiación se relaciona bien con el cuadrado.
- f) El anaranjado está mejor relacionado con el trapecoide.
- g) El verde necesita un triángulo con lados curvos pues se encuentra entre el amarillo y el azul.
- h) La elipse en cambio es perfecta para el violeta.
- i) La forma de un color expresa su carácter y de este modo podemos ver que los tres colores secundarios derivan de los tres colores primarios, así como las formas.

Principios de disposición del color

- a) El equilibrio radica en la ponderación de masas, intensidades y valores.
- b) Las masas se equilibran por el principio de la ley de áreas o de fondos.
- c) Cuando más grande sea el área a cubrir, menos intenso, neutro y quieto debe ser su color y cuando el área sea más pequeño aceptará mejor el color puro o en su máxima intensidad.
- d) Los colores de análoga intensidad se equilibran en áreas iguales o parecidas, pero cuando se adiciona a uno de esos esquemas un color más intenso, este tendrá que ser menor en cantidad para que el equilibrio del conjunto no se rompa.
- e) Los valores se equilibran en términos análogos, una pequeña área de valor oscuro equilibrará una gran zona clara y por el contrario, una pequeña masa clara compensará el peso de una gran masa oscura. La proporción regula variedad.
- f) Una combinación de múltiples colores sin orden es desproporcionada e inquieta.
- g) Cuando la repetición es excesiva, la combinación es monótona.
- h) Cualquier esquema de color será más atractivo si la extensión del área de cada color es desigual.
- i) En toda composición debe actuar un color predominante o principal que anule la desproporción y evite la confusión; el principal podrá ser más potente en color, intensidad o valor que los restantes.
- j) El ritmo cromático interviene en la disposición para llevar el ojo cómodamente y por sucesión ordenada de un color a otro.
- k) Una combinación rítmica es aquella en la que los colores o valores se repiten con sentido de equilibrio y variedad armónica.

Ergonomía y material adecuado

De acuerdo a nuestra investigación, la ergonomía es importante en la implementación de las estructuras que contendrán la información señalética, pues establece recíprocamente entre el usuario y los objetos de uso al desempeñar una actividad cualquiera en un entorno definido.

Los ergonomistas contribuyen al diseño y evaluación de tareas, trabajos, productos, ambientes y sistemas con el fin de hacerlos compatibles con las necesidades, habilidades y limitaciones de las personas.

A esto se suma el correcto material que se necesitará para la implementación de las estructuras en exteriores, por lo que de acuerdo a las formas más idóneas al espacio geográfico, el tótem o directorios deben ser orientadoras y de material Alucobond, ya que son estructuras que tienen por objeto situar a los individuos en un entorno.

Las nomenclaturas serán adosadas, que es lo mismo que pegadas, y como la mayor parte de la señaléticas, van a estar apoyadas en un muro.



CAPÍTULO 9
SEÑALÉTICAS EN ECUADOR

9 SEÑALÉTICAS EN ECUADOR

La ciudad de Quito ha llevado a cabo un sistema denominado “Plan Q”; el cual consiste, entre otras actividades, la implementación de directorios señaléticos para las zonas turísticas, los mismos que se manejan bajo cromáticas ya establecidas corporativamente por el Distrito Metropolitano de Quito, la cual realizaron un estudio, análisis y proyecciones turísticas tanto a nivel nacional como latinoamericano obteniendo así resultados bastantes amplios y detallados, para la aplicación gráfica y cromática en las estructuras de directorios.

Analizando las estructuras de directorios, desde el punto de vista de fondo, podríamos decir que estuvo muy bien investigado y estructurado bajo efectivos parámetros de información turística, pero si hablamos de forma, se pudieron omitir elementos y/o colores que se encuentran innecesarios en la diagramación y diseños de los mismos.



Figura 9-1: Sector La Mariscal



Figura 9-2: Sector La Mariscal



Figura 9-3: Sector La Mariscal

Quito es una ciudad que al igual que Cuenca, hace una gran manifestación cultural y muestra a los turistas una preocupación por el rescate precolombino, ejemplo de aquello son los nombres de ciertas calles con signos que hacen alusión a las culturas propias de la zona y de esta forma se puede admirar una imagen inspirada en precolombinos ecuatorianos ya sea por la aplicación de colores o la geometrización de los diseño.



Figura 9-4: Calle Angosta, Quito

Cuenca, considerada una ciudad bastante cultural, mantiene en sus calles del centro histórico, estructuras que destacan los nombres de los lugares donde estas se encuentran ubicadas y otras de edificaciones que se sitúan en un espacio determinado. Estas estructuras a diferencia de las implementadas en Quito, están diseñadas de una forma más limitada en color y elementos iconográficos, ajustándose a parámetros señaléticos de colores y formas, cumplen de una manera más efectiva la función de los mismos, la de orientar y direccionar al turista; Los fondos son aplicadas con colores fríos, característicos del clima de Cuenca, para que el texto resalte ante ello y así no haya ninguna distracción ni ruido visual.



Figura 9-5: Museo de las Culturas Aborígenes, Cuenca



Figura 9-6: Museo Pumapungo, Cuenca (anverso)



Figura 9-7: Museo Pumapungo, Cuenca (reverso)

En esta ciudad, también podemos observar paletas con información que hacen alusión a una manifestación cultural y propia de Cuenca, lo que hace que el atractivo turístico de las zonas se vuelva más interesante y refleje una identificación ciudadana.

En esta clase de imágenes, Cuenca maneja colores llamativos, cálidos y acogedores, que nos invitan a visitarla, conocerla y adentrarnos a “Todo un mundo” de tradiciones y culturas.



Figura 9-8 Paletas Publicitarias, Cuenca



Figura 9-9: Paletas publicitarias, Cuenca

No debemos dejar a un lado las nomenclaturas de las calles del Cuenca Histórico, pues desde los diseños y la implementación en materiales, se vuelven muy tradicionales y autóctonas, ya que muestran el colorido tradicional cuencano, más allá de cumplir su función de informar.



Figura 9-10: Nomenclatura Av. España, Cuenca



Figura 9-11: Nomenclatura Calle Larga, Cuenca

La ciudad de Guayaquil, una ciudad cálida y acogedora por su gente y lugares de esparcimiento y recreación, es considerada la Perla del pacífico y el puerto principal del Ecuador y como tal un punto bastante visitado por turistas nacionales y extranjeros que desean recorrer sus malecones, calles principales, parques y conocer su cultura. En el Malecón 2000, un lugar muy concurrido por turistas, se ubicaron señalizaciones que hacen alusión a un rescate cultural, con diseños de imágenes precolombinas implementadas a lo largo del malecón, se pretendía orientar e informar y porque no decirlo, culturizar a la ciudadanía al conocimiento, tanto precolombino como del lugar donde estas están puestas, pero según apreciaciones de muchas personas entre ellas el diseñador alemán Peter Mussfeldt considera que no cumplen su verdadera función, la de orientar, ya que las imágenes no están claramente identificadas por el ciudadano y el apoyo del texto deja de ser apoyo para volverse necesario.



Figura 9-12: Señalética Malecón 2000, sector ejercicios



Figura 9-13: Señalética Malecón 2000



Figura 9-14: Señalética Malecón 2000, sección deporte

Haciendo un análisis de las formas y la aplicación iconográfica, hemos determinado que tal vez la señalización no es que esté mal diseñada, sino más bien, están los elementos iconográficos mal ubicados como lo son:

Tipografía: en este punto decimos que el texto es indispensable, pues sin él, los iconos no pudieran hablar por sí mismos.

Color: tiene una errada utilización cromática, debido a que los signos de color verdes y el fondo azul, tienden a fusionarse ante el espectador, ya que ambos pertenecen a los colores fríos del círculo cromático y sólo el texto en blanco, se convierte en único protagonista de la señalización.

Iconografía: aquí no podemos descartar la no uniformidad que existe, pues el ícono de un pez que hace la función de flecha, se encuentra aislado, de tal forma que se pierde en la unidad del diseño.

9.1 ANÁLISIS GENERAL

Concluyendo con el análisis de las señalizaciones en Ecuador, creemos que cada ciudad tiene su impulso al aporte al turismo y rescate cultural, pero que se han incurrido en errores que hasta cierto punto se vuelven repetitivos. Es de gran conocimiento por parte de diseñadores, que un proyecto de señalización se debe hacer bajo parámetros cromáticos, semióticos y tipográficos, para que así puedan cumplir su verdadera función, la de orientar y guiar a un o unos determinados individuos en espacio y tiempo.

En cuanto al recate de las culturas, Quito y Cuenca son un gran ejemplo de esta actividad, pues “venden” mucho una imagen de ciudad culta y preocupada por las costumbres, mientras que Guayaquil no hace mucho énfasis en aquello, al menos en la parte gráfica expuesta al público; si bien es cierto los iconos del Malecón 2000 tienen motivos precolombinos que no han sabido ser bien aplicados, podríamos considerarlos como un inicio de esto.



CAPÍTULO 10:
PROPUESTA DE DISEÑO

10 PROPUESTA

A través de las investigaciones, entrevistas, recolección fotográfica y datos que estaban relacionados con el tema de señalización y el estudio precolombino, podemos decir que “El Proyecto de Señalización Turística basada en el Arte Precolombino de la costa ecuatoriana” de esta tesis, se fundamentará en conocimientos y experiencias que están registradas y sustentadas en este documento.

El Proyecto de señalización turística basado en diseños precolombinos de la costa ecuatoriana que se propone realizar en la ciudad de Guayaquil, trata de la aplicación de estructuras publicitaria y nomenclaturas de calles en las zonas céntricas turísticas del puerto principal, para que estos a su vez ayuden a resolver el problema de desorientación y desconocimientos de ciertos lugares en los que los turistas suelen extraviarse en el centro de la ciudad.

Sabemos que hoy en día los diseños precolombinos en Latinoamérica son aplicados en muchos países, como es el caso de Perú, Chile, Panamá, entre otros y que Ecuador no es la excepción en esta manifestación cultural, pues sus principales ciudades como Quito, Cuenca y Guayaquil, están aplicando iconos precolombinos en señalizaciones, vallas, paletas y nomenclaturas, para que esto sea una voz de aquel arte de nuestro pasado, valorada aún más en el presente.

Este proyecto también quiere poner de manifiesto la expresión cultural precolombina aplicada a las señalizaciones para que así estas cumplan doble función, la de orientar y dar a conocer rasgos característicos a nuestras raíces al ciudadano nacional y extranjero que visite nuestra ciudad.

10.1 INICIOS DEL PROYECTO

Siendo el Ecuador un país con ciudades en las cuales se está manifestando un rescate cultural, y para ser más específicos, de la región sierra, Guayaquil es hoy por hoy una ciudad que necesita hacer lo mismo por la afluencia de turistas nacionales y extranjeros que la visitan y gustan de sus atractivos lugares.

Al poder visitar la ciudad de Quito y Cuenca, mediante el método de la observación y el registro fotográfico pudimos resolver que estas ciudades se encuentran en un rescate cultural y expresión autóctona con diseños por sus calles y zonas públicas, mediante la aplicación de piezas gráficas que ayudan al mejor conocimiento y culturización de las personas; a diferencia de la ciudad de Guayaquil que lo hace en menor cantidad, y en zonas muy puntuales como el aeropuerto José Joaquín de Olmedo, el Malecón 2000 y Mercados artesanales, es que se pudo determinar que la propuesta de esta tesis va enfocada en las zonas más concurridas de esta ciudad, que serían las zonas céntricas turísticas; pero ¿Por qué específicamente en estas áreas? pues porque es ahí donde se

requiere mayor información y muestra de lo nuestro, ya que es el turista nacional o extranjero el que desea conocer más de nuestra ciudad al momento de visitarla.

Según las “Encuesta de turismo receptor” realizada por el Ministerio de Turismo, configuran a la ciudad de Quito como el lugar más visitado de todo el país, independientemente del medio de transporte; seguido a un nivel inferior Guayaquil y luego Galápagos seguido muy de cerca por Cuenca.

Es por esta razón que determinamos en los estudios de turismo realizados, que si bien es cierto, Guayaquil no se coloca como ciudad número uno visitada por turistas, no deja de ser importante para dar un mayor reconocimiento de las áreas más concurridas por sus visitantes, porque igual es bastante concurrida y como tal debe presentarse bien ordenada y señalizada al punto de dar el respaldo en la orientación que el turista se merece, ya que según nuestras entrevistas y la información obtenida de la agencia de viajes La Moneda Travel Group de la ciudad, si se han presentado casos de desorientación y extravíos dentro de estas zonas. (Reinoso., 2011)

10.2 UBICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

La ciudad de Guayaquil consta con una gran diversidad de lugares con diferentes atractivos históricos, de naturaleza, de evolución, de entretenimiento que embellecen a esta ciudad y hace que cada día lleguen más turistas ya sean nacionales o extranjeros a visitarla.

Entre los lugares turísticos de la ciudad tenemos:

SECTOR NORTE

Centros comerciales

Albán Borja

Aventura Plaza

Garzocentro

Mall del Sol

Plaza Mayor

Plaza Quil

Plaza Triangulo

Policentro

San Marino

Las Vitrina

Educación y Cultura

Archivo y Museo Histórico

Entretenimiento y deporte

Bolocentro

Muelle Terminal Terrestre

Parque, Plazas y Monumentos

Parque Japonés

Parque Lineal
Monumento al Gral. Eloy Alfaro

SECTOR CENTRO

Centros comerciales y artesanía

Bahía Malecón
Mercado Artesanal
Mercado Artesanal Malecón 2000
Unicentro

Educación y Cultura

Casa de la Cultura
Vieja Casona Universitaria
Biblioteca Municipal
Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo MAAC
Museo Nahím Isaías
Museo Municipal de Guayaquil
Museo de Arte Moderno
Museo del Bombero
Museo de Historia Marina

Entretenimiento y deporte

Coliseo de Deporte
Estadio de Fútbol
Federación Deportiva del Guayas

Parque, Plazas y Monumentos

Parque Centenario y Columna de los Próceres
Parque Seminario y Monumento al Libertador Simón Bolívar
Plaza de Administración y Monumento a Mariscal Sucre
Plaza y Monumento a Pedro Carbo
Plaza y Monumento al presidente Vicente Rocafuerte
La Rotonda y Monumento a los Libertadores, Bolívar y San Martín

Templos

Catedral Católica
La Merced
San Francisco

Sitios de Interés Turístico y Deportivo

Barrio las Peñas
Carro Santa Ana
Faro y Capilla del Cerro Santa Ana

IMAX

Malecón 2000

Malecón del Salado

Mausoleos del Cementerio de Guayaquil

Monumento al Sagrado Corazón de Jesús

Puerto Santa Ana

OTROS SITIOS

Centros Comerciales

Centro Comercio Sur

Mall del Sur

Mercado Artesanal Machala

RíoCentro Entre Ríos

RíoCentro Los Ceibos

RíoCentro Sur

La Rotonda

Entretenimiento y deporte

Estadio Barcelona

Naturaleza

Jardín Botánico

Parque Histórico

Parque Forestal (Plaza de Artes y Oficios)

Zoológico Pantanal

Parque El Lago

Cerro Blanco

Manglares Churute

Templos

Chestochowa

San Judas Tadeo

Son muchos los atractivos de la ciudad de Guayaquil, pero estos son los más visitados y recomendados por las agencias de turismo, lo cual lo corrobora la información obtenida de la Cámara de Turismo del Guayas. (Archivar, 2011)

Nuestra propuesta de proyecto se desarrollará específicamente en la zona turística céntrica de la ciudad; ya que es ahí donde siempre comienza el recorrido de un turista, ya sea esté llevado por un guía de agencia o por su propia cuenta.

Se propone establecer las señalizaciones y directorios en estos lugares, porque más allá de ser rutas trazadas por agencias de viajes, son las más frecuentadas por visitantes nacionales y extranjeros.

10.3 LUGARES DE APLICACIÓN DEL PROYECTO

Los lugares céntricos de la ciudad donde se va aplicar el proyecto son los siguientes:

Malecón 2000, Este importante parque urbano le devuelve a la ciudad su relación perdida con el Río Guayas y se constituye en el percutor del proceso de regeneración urbana del centro.

Procurando aumentar el valor de los predios aledaños al mismo, a efectos de inducir una considerable atracción de la inversión inmobiliaria, el proyecto busca atraer nuevos residentes al centro de la ciudad y así prolongar el uso de sus espacios públicos, anteriormente abandonados y en desuso a partir de las seis de la tarde.



Figura 10-1: Malecón 2000



Figura 10-2: La Rotonda, Malecón 2000

Malecón del salado, La construcción del Malecón del Estero Salado, uno de los proyectos más ambiciosos de la Muy Ilustre Municipalidad de Guayaquil, pretende recuperar y rehabilitar este brazo de mar que en otros tiempos fue un balneario muy concurrido, pero que lamentablemente, debido a sus altos niveles de contaminación, estuvo a punto de perderse.



Figura 10-3: Malecón del Salado, vista nocturna



Figura 10-4: Malecón del Salado

Avenida o Boulevard Nueve de Octubre, es la principal arteria vial del centro comercial de la ciudad. Fue nombrada así en honor a la fecha en que se dio la Revolución del 9 de octubre de 1820. Se extiende desde el Hemiciclo de la Rotonda en el Malecón 2000 hasta el Puente Cinco de Junio, en el Malecón del Salado, con una breve interrupción en el Parque Centenario, donde se levanta la Columna de los Próceres de la Independencia.



Figura 10-5: Av. 9 de Octubre



Figura 10-6: Av. 9 de Octubre, vista del malecón

Parque Seminario o Parque de las Iguanas, es un pequeño y tradicional parque urbano público ubicado en el sector *Rocafuerte* en el centro de la ciudad de Guayaquil. En este parque se puede apreciar un monumento a Simón Bolívar, así como también una gran variedad de iguanas. Fue en 1895, que gracias a una donación realizada por don *Manuel Suárez Seminario*, que el parque pudo ser enrejado, ornamentado con una glorieta, entre otros. Con pocas renovaciones se ha mantenido hasta la actualidad, y en honor a este ilustre personaje la *Plaza Bolívar* pasaría a llamarse *Parque Seminario*.



Figura 10-7: Parque Seminario o de las iguanas



Figura 10-8: Parque Seminario

Parque Centenario, El Parque del Centenario es uno de los más grandes de la ciudad, tiene una superficie de aproximadamente 20 hectáreas. El Parque del Centenario está ubicado entre las calles Lorenzo de Garaicoa, Vélez, Pedro Moncayo y Víctor Manuel Rendón, fue inaugurado el 9 de Octubre de 1920 por el Presidente Constitucional de la República, Dr. José Luis Tamayo, y concluido en 1937.



Figura 10-9: Parque Centenario



Figura 10-10: Columna de los Próceres, Parque Centenario de Guayaquil

Cerro Santa Ana o sector de Las Peñas, Está ubicado al pie del río, junto al tradicional barrio Las Peñas. Actual centro de galerías de artes y artistas y de la vida bohemia de Guayaquil, domina la planicie donde se levanta la ciudad. Desde su mirador se tiene una magnífica vista de la urbe y de la confluencia de los ríos Daule y Babahoyo y que forman el gran río Guayas. En la cima se sitúa la • Plaza de honores amuralladas, con varios de los antiguos cañones que defendieron en su momento a Guayaquil, el gran faro de navegación y una pequeña capilla. Abarca una superficie aproximada de 13.5 hectáreas, en las que se desarrolló un proceso de regeneración urbana para beneficiar una población de 4105 pobladores actualmente esta población tiene negocios de restaurantes, bares y artesanías para la atención de los turistas.



Figura 10-11: Cerro Santa Ana y Las Peñas



Figura 10-12: El faro y la capilla

10.4 UBICACIÓN DE LAS NOMENCLATURAS Y DIRECTORIOS

10.4.1 UBICACIÓN DE NOMENCLATURAS

- Av. Nueve de octubre y Malecón 2000
- Av. Nueve de octubre y Pichincha
- Av. Nueve de octubre y Panamá
- Av. Nueve de octubre y Pedro Carbo
- Av. Nueve de octubre y Vicente Rocafuerte
- Av. Nueve de octubre y General Córdova
- Av. Nueve de octubre y Chile
- Av. Nueve de octubre y Chimborazo
- Av. Nueve de octubre y Baquerizo Moreno
- Av. Nueve de octubre y Escobedo
- Av. Nueve de octubre y Boyacá
- Av. Nueve de octubre y García Avilés
- Av. Nueve de octubre y Rumichaca
- Av. Nueve de octubre y Lorenzo de Garaicoa
- Av. Nueve de octubre y Pedro Moncayo
- Av. Nueve de octubre y Av. Quito
- Av. Nueve de octubre y Av. Machala
- Av. Nueve de octubre y José de Antepara
- Av. Nueve de octubre y García moreno

Av. Nueve de octubre y Av. del Ejército
Av. Nueve de octubre y José Mascote
Av. Nueve de octubre y Esmeralda
Av. Nueve de octubre y Los Ríos
Av. Nueve de octubre y Tulcán
Av. Nueve de octubre y Carchi
Av. Nueve de octubre y Tungurahua
Av. Nueve de octubre y Lizardo García

10.4.2 UBICACIÓN DIRECTORIO Y SU INFORMACIÓN RESPECTIVA

De la misma forma como se escogieron las calles donde se aplican los rediseños de las nomenclaturas; la selección de la información que contendrán las estructuras señaléticas, están determinadas por la investigación y documentación recopilada que las catalogan como puntos turísticos del centro de la ciudad de Guayaquil, esta información fue respaldada por la Cámara de Turismo del Guayas quienes nos determinaron estos y otros puntos más, que no están en el centro, por lo que no serán parte de este proyecto. Según la investigación, los turistas gustan mucho de las estructuras coloniales, fachadas góticas de las iglesias, los parques y sus animales, especialmente las iguanas, las cuales son un gran atractivo para los turistas; las esculturas y edificaciones modernas, las peñas, museos y miradores, sin dejar a un lado los hermosos malecones y sus sitios de recreación, y diversión; todo esto hace que un turista nacional y extranjero visite nuestra ciudad y no sólo la ingrese por transito, sino más bien se encante y la conozca.

Plaza San Francisco

Malecón 2000
Catedral / Parque Seminario
Zona Rosa
Parque Centenario
Barrio las Peñas / Cerro Santa Ana

Plaza Olmedo

Mercado Artesanal / Malecón 2000
Plaza de la Administración / M.I. Municipalidad de Guayaquil
Biblioteca / Museo Municipal
Catedral / Parque Seminario
Plaza San Francisco

Parque Seminario

Plaza de Administración / M.I. Municipalidad de Guayaquil
Boulevard 9 de Octubre
Plaza San Francisco
La Rotonda / Malecón 2000
Plaza Olmedo / Malecón 2000

Parque Centenario

Iglesia San Agustín / Parque Medardo Ángel Silva
Av. 9 de Octubre y Boyacá
Malecón 2000
Museo Presley Norton
Malecón del Salado

Malecón del Salado

Museo Presley Norton
Parque Lineal
Casa de la Cultura Ecuatoriana
Parque Centenario
Puente del Velero

Bajos de Cerro Santa Ana – Barrio Las Peñas

Museo del Bombero
Mercado Artesanal Loja
Puerto Santana
Zona Rosa
La Rotonda / Malecón 2000

Zona Rosa

Malecón 2000
Plaza San Francisco
Iglesia La Mercet / Plaza y Monumento a Pedro Carbo Noboa
Mercado Artesanal Loja
Barrio las Peñas / Cerro Santa Ana

10.5 GRÁFICA Y LINEAMIENTOS CROMÁTICOS

A lo largo de nuestro trabajo investigativo pudimos conocer mucho sobre las culturas precolombinas de la costa ecuatoriana, de tal forma que nuestra propuesta es trabajar partiendo de las tres principales culturas que son: Valdivia, Machalilla y Chorrera.

Mediante la elaboración de bocetos para escoger una línea gráfica correcta, se diseñarán pictogramas naturalistas que representan a determinados lugares turísticos en la zona céntrica de la ciudad de Guayaquil. Estos elementos fueron escogidos para que informen de manera inmediata y puedan ser comprendidos sin necesidad de ningún proceso de aprendizaje previo.

Se pretendía trabajar con formas ornamentales muy detalladas, pero a medida en que nuestra investigación avanza, también conocimos más sobre la señalética y sus normas de aplicación; y pudimos determinar que es necesario que la iconografía diseñada no exceda de detalles ni ornamentaciones, ya que no sería un uso correcto para los iconos aplicados en nuestro proyecto.



Figura 10-13: Primeros bocetos de los pictogramas

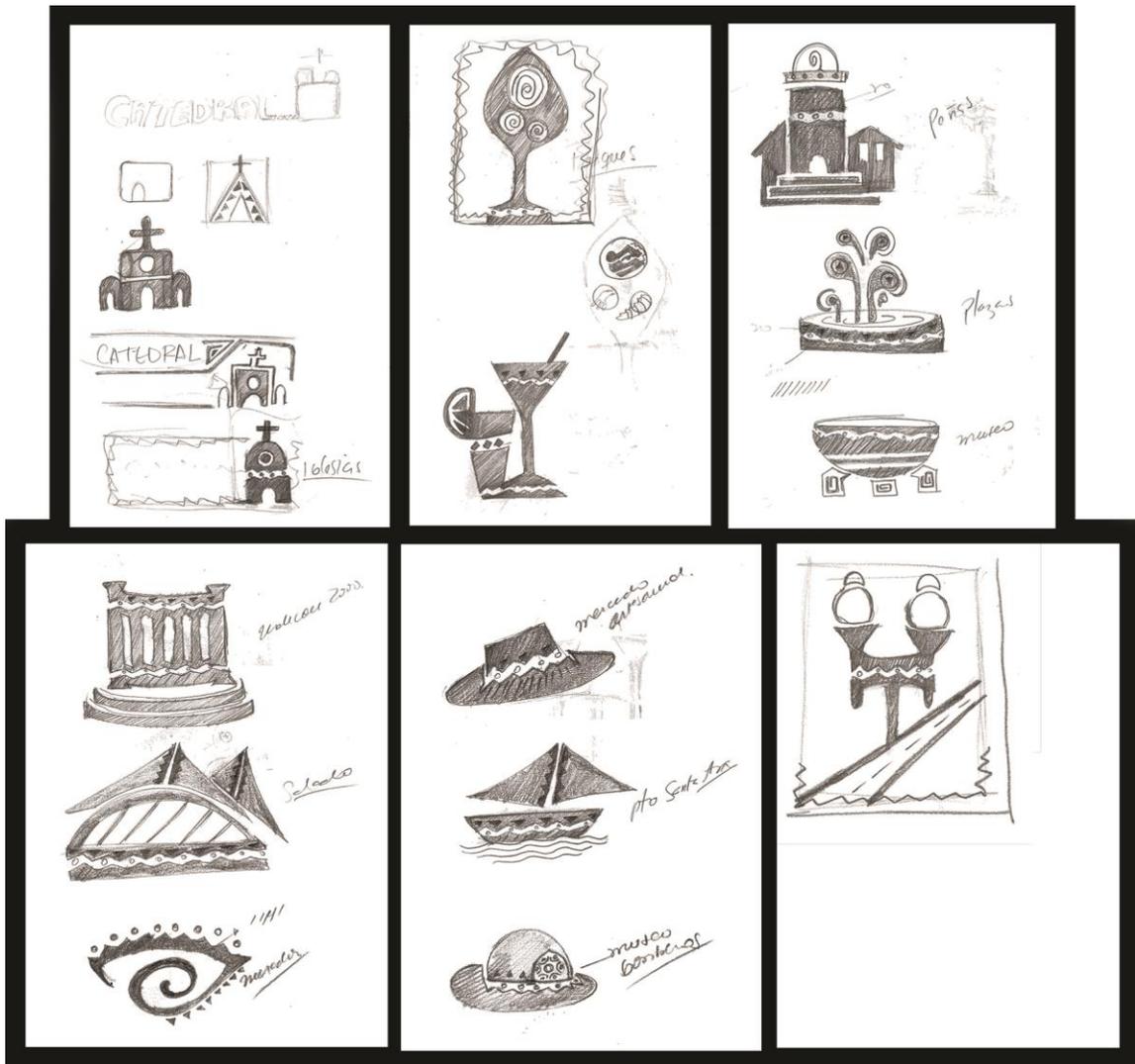


Figura 10-14: Segundos bocetos de los pictogramas

Los pictogramas tendrán una medida de 9 x 11.5 cm diseñados con aplicaciones geométricas en formas de líneas paralelas, con trazos y figuras estilizadas, reduciendo los detalles y la sobrecarga de elementos, lo cual es una característica de la cultura Valdivia.



Figura 10-15: Pictogramas vectorizados

Para los detalles se tomarán en cuenta formas utilizadas por las tres culturas principales de la costa ecuatoriana que son Machalilla, Chorrera y Valdivia, tales como líneas geométricas y figuras planas, con cromatismo monocromático, ajuntándolos a las recomendaciones de las normas señaléticas, estos colores a usar son: el rojo, naranja, azul, verde y café que pueden ser fácilmente distinguidos y recordados. A este grupo de colores le sumamos el morado que como una excepción, nos hemos visto en la necesidad de aplicarlo para la identificación de un pictograma específico que lo requiere. Todos estos colores serán implementados de forma independiente, o sea, un determinado pictograma tendrá de fondo un solo color que será uno de los ya nombrados anteriormente, para que el ícono resalte de blanco y sea de fácil percepción e identificación.



Figura 10-16: Pictogramas vectorizados a color

10.6 DISEÑO DE LAS ESTRUCTURAS Y NOMENCLATURAS

10.6.1 ESTRUCTURAS

La realización de los diseños de las estructuras serán orientadoras, las cuales tienen por objeto situar a los turistas en un entorno, es por este motivo que se implementarán mapas como planos de ubicación. Se realizarán decoraciones precolombinas que al igual que los pictogramas, se ajustarán a los criterios gráficos de las tres principales culturas de la costa ecuatoriana, la cultura Valdivia, Machalilla y Chorrera, por lo consiguiente tanto la información y la estructura estarán unificadas por una misma línea gráfica precolombina.

Las ideas para el diseño de las cajas informativas tuvieron un proceso de bosquejos que aluden a las culturas antiguas; se pensó en hacerlas con diseños troquelados, así como en alto relieve, pero toda esta expresión creativa fue limitada por la ubicación en que se encontrarán las mismas, ya que estarán en exteriores y por ende, deben ser lo más resistentes posibles a cambios climáticos y manipulación de personas.

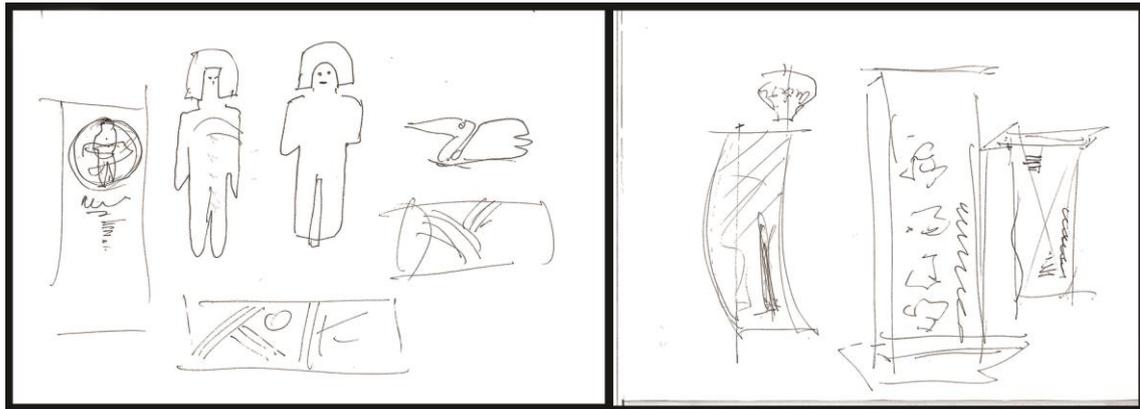


Figura 10-17: Bocetos realizados por el diseñador y artista Peter Mussfeldt

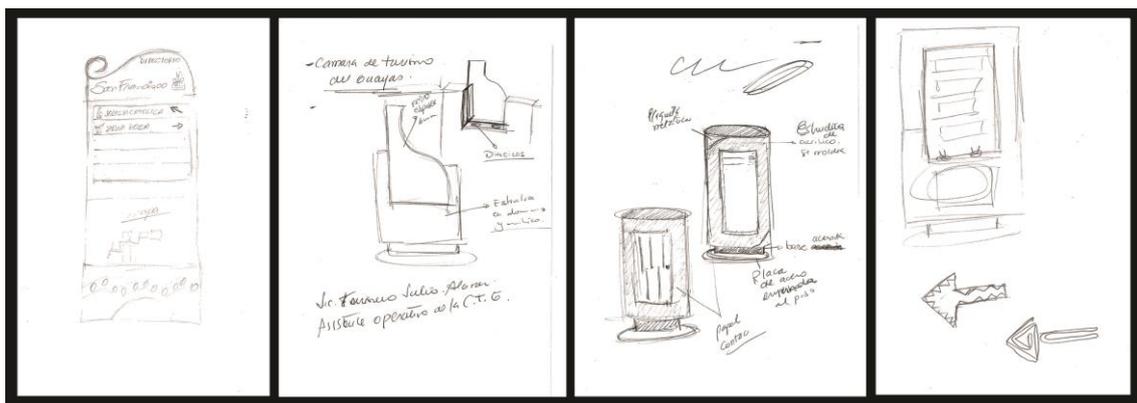


Figura 10-18: Bocetos de tótems informativos

Para llegar a la elección del diseño final se tomaron en cuenta varios factores:

El material que se implementará debe ser laminado y resistente a la naturaleza (acreo inoxidable).

Una lamina acrílica que servirá de puerta para poner las impresiones del totem.

La base deber ir atornilladas al piso, con una placa acerada.

Un color aplicado debe ser menos intenso, neutro y quieto ya que cuanto más grande sea el área a cubrir, la cromática de la estructura no debe distraer la atención de la información.

La estructura medirá 0.70 x 1.80 mt.

Los totens estarán iluminados por las noches por medio de lámparas internas que se incorporarán dentro de las estructuras, las cuales harán visibles la información de cada uno de los diseños propuestos.



Figura 10-19: Diseño vectorizado con medidas

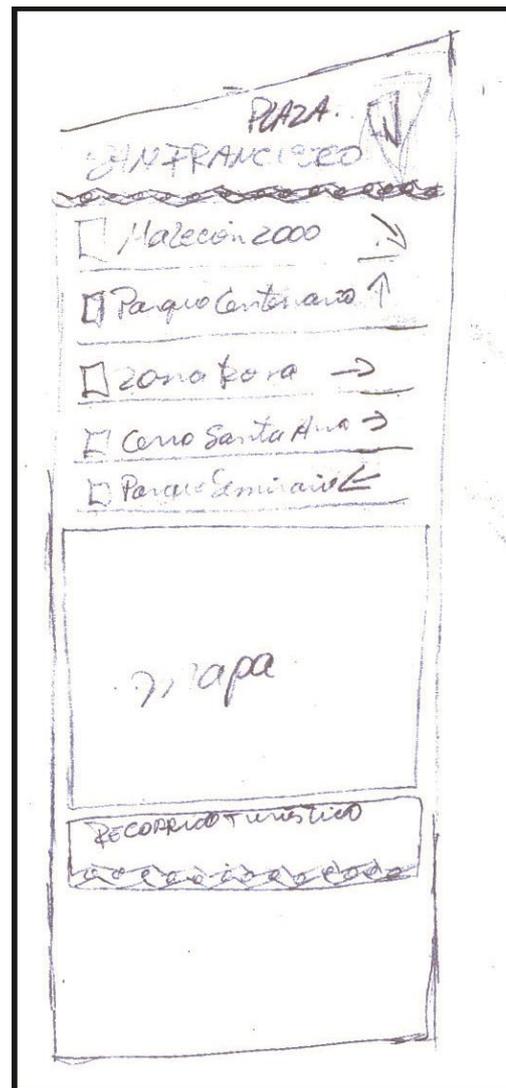


Figura 10-20: Boceto final del tótem informativo

10.6.2 NOMENCLATURAS

Manteniendo la misma línea gráfica decorativa precolombina y con una medida de 50 x 10 cm. las nomenclaturas serán implementadas a lo largo de la Av. Nueve de Octubre y transversales.

No se manejarán colores tan llamativos, sólo los que estén cromáticamente relacionados con los directorios y su información

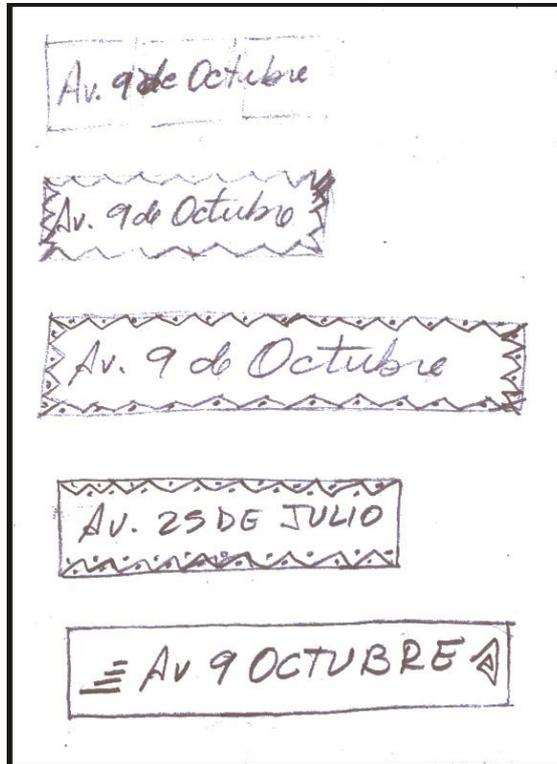


Figura 10-21: Bocetos de nomenclaturas



Figura 10-22: Boceto vectorizado a color

10.7 LUGAR DE DESTINO

Dentro de las estructuras informativas también se ubicarán mapas del centro de la ciudad de Guayaquil los cuales serán de 51.7 x 53.7 cm. Estos mapas tendrán unos “pinchos” que indicarán los destinos que el ciudadano nacional o extranjero puede orientarse para llegar a cualquiera de los lugares que muestra el directorio.

A cada una de estos “pinchos” se les asignará un determinado color, el mismo que estará representado por el pictograma que se muestre en el directorio. En el mapa también se indicarán las direcciones de los respectivos lugares.



Figura 10-23: Mapa turístico de la ciudad de Guayaquil vectorizado



CAPÍTULO 11:
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

11 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

La situación turística en el país y específicamente en la ciudad de Guayaquil ha venido cambiando, tanto en forma ambiental como en accesibilidad. Definitivamente el turismo en el puerto principal no es el mismo de hace diez años atrás cuando había una gran afluencia de ecuatorianos quienes salían del país en busca de un mejor porvenir para ellos y los suyos, y eran muy pocas las personas que venían de visita. Es hoy por hoy Guayaquil un verdadero sitio turístico y no sólo un lugar de tránsito para ciertas ciudades del país u otros países del mundo; todo esto gracias a la ayuda municipal y autoridades preocupadas por hacer de esta ciudad un destino predilecto y escogido por turistas nacionales y extranjeros.

Aunque reconocemos que Guayaquil ha estado en constante avance y evolución, no nos dejamos de preocupar por la inseguridad y es esta una de las razones por las cuales se propone hacer señalizaciones, para que orienten a las personas que visitan nuestra ciudad y así se puedan ubicar geográficamente en ciertas áreas del centro de la urbe y evitar correr el riesgo de introducirse en zonas no muy adecuadas para la concurrencia de visitantes.

Siendo el tema de esta tesis todo lo relacionado con el turismo y las culturas precolombinas ecuatorianas, es preciso decir que las culturas de la costa fueron verdaderamente impulsadoras de turismo y movimiento económico de nuestro país, pues en toda la investigación realizada pudimos constatar que nuestros antepasados tuvieron su propia motivación y expresión manifestada en varios aspectos para el mejor porvenir de ellos mismos. Viniendo de culturas latinoamericanas donde cada una dejó su huella y legado, las tres culturas principales de nuestro país no fueron la excepción, pues la cultura Valdivia, Machalilla y Chorrera, dieron el inicio, el desarrollo y la evolución para lo que hoy en día conocemos como cultura precolombina de la costa ecuatoriana.

Estas tres culturas son la base e inspiración para la realización de esta tesis, ya que la idea original era la aplicación de formas y colores en las diferentes manifestaciones artísticas y de esta manera hacerlas parte de las señalizaciones que se crearon para este proyecto. Otras de las razones es el aporte cultural, debido a que ciertos ciudadanos y turistas ignoran nuestra raíces y cultura; pues estas aportan al cocimiento de la misma, ya que siendo Guayaquil una de las ciudades menos concurridas por visitantes nacionales y extranjeros que hacen turismo cultural, según investigaciones, estas implementaciones gráficas serían de mucha ayuda para el gusto de quienes lo requieran.

En este proyecto se realizaron diseños de señalizaciones para las zonas turísticas del centro de la ciudad de Guayaquil con formas precolombinas inspiradas en las tres principales culturas de la costa ecuatoriana; la cultura Valdivia, Machalilla y Chorrera y para llegar a determinar la línea gráfica aplicadas en las diferentes piezas, nos encontramos con una gran innovación e imaginación hechas por los habitantes de estas

culturas en sus diferentes objetos, y de esta misma forma buscamos la manera de ubicamos en su tiempo y espacio pero aplicados en nuestra época y modernidad.

Se buscó hacer una línea compositiva que maneje claramente la retórica visual precolombina de las tres principales culturas de la costa ecuatoriana ya antes mencionadas, con mapas, direccionales y nomenclaturas que vayan compuestas de la misma forma para manejar una sola composición visual.

Cabe recalcar que toda la investigación, entrevistas, datos, fotos, encuestas y diseños se verán reflejada en la propuesta planteada en esta tesis, pues todo ha sido realizado y en base un gran trabajo de mucha persistencia, dedicación y creatividad, compactado en las piezas gráficas diseñadas, por lo tanto la ejecución del este proyecto tendrá la efectividad y resultados esperados y todo gracias a que se cumplió con lo requerido bajo parámetros de investigación, técnicos y gráficos.

Bibliografía

Alarcón, L. I. (21 de abril de 2011). Historiadora ecuatoriana.

Archivar, L. J. (15 de mayo de 2011). Cámara de Turismo del Guayas.

Custoja, M. d. (2010). Siseño Contemporáneo. Guayaquil.

García, L. M. (21 de abril de 2011). Arqueóloga.

González, D. L. *Resumen de Geografía, Historia y Cívica / 1er. Curso Ciclo Básico*. Quito-Ecuador: Andina.

Google. (s.f.). Recuperado el 17 de Marzo de 2011, de <http://www.artelatino.com/nuestro-arte/index.asp>

Google. (s.f.). Recuperado el 18 de Marzo de 2011, de http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_precolombino

Google. (s.f.). Recuperado el 21 de Marzo de 2011, de http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_arte/precolombino/3ra_parte/index.html

Google. (s.f.). Recuperado el 28 de Marzo de 2011, de <http://www.colarte.com/recuentos/G/GrassAntonio/critica.htm>

Google. (s.f.). Recuperado el 2 de Abril de 2011, de http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico

Google. (s.f.). Recuperado el 3 de Abril de 2011, de <http://www.deperu.com/abc/articulo.php?con=270>

Google. (s.f.). Recuperado el 10 de Abril de 2011, de <http://www.edukativos.com/apuntes/archives/4>

Google. (s.f.). Recuperado el 16 de Abril de 2011, de <http://www.comprararte.org/tipos-de-arte.html>

Google. (s.f.). Recuperado el 17 de Abril de 2011, de <http://listas.20minutos.es/lista/tipo-de-artes-163320/>

Google. (s.f.). Recuperado el 10 de Abril de 2011, de <http://www.ohgrafico.com/diferencia-entre-arte-y-diseno>

Jarrín, L. G. (21 de abril de 2011). Guía turística de arte precolombino ecuatoriano. Museo de Arte Prehistórico de la casa de la Cultura Núcleo del Guayas.

Líderes, R. (s.f.). *Google*. Recuperado el 09 de 05 de 2011, de
http://www.revistalideres.ec/Generales/solo_texto.aspx?gn3articleID=8874

Migración. (03 de 06 de 2011). *Diario El Universo*. Obtenido de
<http://www.eluniverso.com/2011/06/03/1/1360/migracion-ecuatorianos-2010-fue-917-2005.html>

Orozco, L. R. (s.f.). *Google*. Recuperado el 16 de Abril de 2011, de
http://taller5a.files.wordpress.com/2010/02/senaletica_universidadlondres.pdf

Peralta, R. M. (Junio de 2006). *Diseño Gráfico Latinoamericano*. Quito-Ecuador:
TRAMPA.

Quito, D. y. (2011). *PLAN Q 2012*. Quito.

Reinoso., L. S. (10 de mayo de 2011). Agente de viajes.

Telégrafo, E. (s.f.). *Google*. Recuperado el 09 de 05 de 2011, de
http://www.telegrafo.com.ec/cultura/noticia/archive/cultura/2010/06/15/_1C20_El-comunicador-debe-mejorar-la-sociedad_1D20_.aspx

Vicuña, M. (2 de abril de 2011). Catedrático de estudios ecuatorianos.



ANEXOS